ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung"** ini ditulis oleh Moh. Malik Amirudin NIM. 17201153422. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), IAIN Tulungagung dibimbing oleh Dr. H. Zaini, S.Ag. M.Pd.I.

Kata kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Proses pembelajaran dirasa kurang menarik, peserta didik kurang semangat dan kurang aktif dengan metode ceramah, sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian diperlukan perubahan yaitu salah satunya dengan perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta menyukai mata pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama yaitu metode *Role Playing*. Diharapkan dengan metode yang baru ini peserta didik termotivasi dan hasil belajar mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah (1) Apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung. (2) Apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung. (3) Apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik SMPN 1 Ngunut Tulungagung. (2) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Ngunut Tulungagung. (3) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen penuh, desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-F 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E 32 siswa sebagai kelas kontrol SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test dan uji manova, yang sebelunya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Berdasarkan perhitungan uji-t angket motivasi diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,003 < 0,05 pada taraf signifikansi 5%

sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima meskipun pengaruhnya sangat lemah karena diambang minimal, (2) Berdasarkan perhitungan uji-t *post test* diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,000 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung, (3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai keempat p-value (sig) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar dan hasil pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis with the **title "The Effect of Role Playing Methods on Motivation and Learning Outcomes in Islamic Education Subjects at Ngunut 1 Junior High School in Tulugagung"** this was written by Moh. Malik Amirudin NIM. 17201153422. Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), IAIN Tulungagung is guided by Dr. H. Zaini, S.Ag. M.Pd.I.

Keywords: Learning Methods Role Playing, Motivation, Learning Outcomes of Islamic Education.

The research in this thesis is motivated by the lack of motivation and learning outcomes of students in Islamic Education subjects. The learning process is considered less attractive, students lack enthusiasm and are less active with the lecture method, thus influencing the motivation and learning outcomes of students. Thus changes are needed, one of which is by changing the application of learning methods that are more interesting and fun for students and liking Religious Education Lessons, namely the Role Playing method. It is hoped that with this new method students will be motivated and learning outcomes reach the specified KKM.

The formulation of the problem in this thesis is (1) Is there an influence of the Role Playing method on learning motivation in the subjects of Islamic Education at Ngunut 1 Junior High School Tulugagung. (2) Is there an influence of the Role Playing method on learning outcomes in the subjects of Islamic Education at Ngunut 1 Junior High School Tulugagung. (3) Is there an influence of the Role Playing method on motivation and learning outcomes in Islamic Education subjects at Ngunut 1 Junior High School in Tulugagung.

The purpose of this study is (1) To determine the effect of the Role Playing method on the learning motivation of Ngunut 1 Junior High School students in Tulungagung. (2) To find out the effect of the Role Playing method on the learning outcomes of the Ngunut 1 Junior High School Islamic Education subject in Tulungagung. (3) To find out the effect of the Role Playing method on motivation and learning outcomes in the subjects of Islamic Education 1 Ngunut in Tulungagung.

This study uses a quantitative approach with a full type of experiment, the design used is Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The target of this study was students of class VIII-F 31 students as the experimental class and class VIII-E 32 students as the control class of Ngunut 1 Junior High School Tulungagung. The sampling technique is by purposive sampling. The data collection techniques used were questionnaires, tests. The hypothesis test used is the t-test and manova test, which were previously tested for prerequisites namely normality and homogeneity.

Results research this to show that (1) Based on calculation test-t questionnaire motivation obtained value *sig. (2-tailed)* = 0.003 <0.05 at level 5% significance so H_0 rejected H_a and acceptable although the effect is very weak because verge minimal,

الملخص

طروحة بعنوان "تأثير أساليب لعب الأدوار على الحافز ونتائج التعلم في مواد التعليم الإسلامي في المرحلة الثانوية الأولى في ولاية نجونوت تولونجاجونج" كتبه موه. مالك طالب الدين رقم الطالب. ١٧٢٠١١٥٣٤٢٢. قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين (تدريب أعضاء هيئة التدريس والمعلمين في طربيه) ، معهد معهد تولونجاجونج الحكومي الإسلامي برئاسة د. زيني ، س. أ. M.Pd.I.

الكلمات المفتاحية: طرق التعلم ، لعب الأدوار ، الحافز ، مخرجات التعلم في التربية الإسلامية.

البحث في هذه الأطروحة هو الدافع وراء عدم وجود دافع ونتائج التعلم للطلاب في مواد التربية الإسلامية. تعتبر عملية التعلم أقل جاذبية ، والطلاب يفتقرون إلى الحماس وأقل نشاطًا في طريقة المحاضرة ، مما يؤثر على دوافع الطلاب ونتائج التعلم. وبالتالي ، هناك حاجة للتغييرات ، أحدها عن طريق تغيير تطبيق أساليب التعلم الأكثر إثارة للاهتمام والمرح للطلاب وتروق لدروس التعليم الديني ، وهي طريقة لعب الأدوار. من المتوقع أن يتم تحفيز الطلاب باستخدام هذه الطريقة الجديدة وأن تصل نتائج التعلم إلى الحد الأدنى من معايير التخرج التي تم تحديدها.

صياغة المشكلة في هذه الأطروحة هي: (١) هل هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على تحفيز التعلم في موضوعات التربية الإسلامية في مدرسة ١ Ngunut Tulugagung الحكومية الإعدادية. (٢) هل هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على نتائج التعلم في موضوعات التربية الإسلامية في المرحلة الثانوية الأولى Ngunut Tulugagung. 3) هل هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على التحفيز ونتائج التعلم في موضوعات التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ Ngunut Tulugagung.

الغرض من هذه الدراسة هو (١) لتحديد تأثير طريقة لعب الأدوار على الدافع التعليمي للطلاب في المرحلة الثانوية ١ Ngunut Tulungagung. 2) لمعرفة تأثير طريقة لعب الأدوار على مخرجات التعلم لمواد التعليم الإسلامي في المدارس الثانوية في نغونوت تولونجاجونج. (٣) لمعرفة تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج التحفيز والتعلم في موضوع التعليم الديني الإسلامي في المدرسة الثانوية ١ Ngunut Tulungagung

تستخدم هذه الدراسة مقاربة كمية مع نوع كامل من التجربة ، التصميم المستخدم هو تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئ في مرحلة ما بعد الاختبار فقط. كان الهدف من هذه الدراسة هو طلاب الصف الثامن - F 31 من الطلاب بصفتهم طلاب الصف التجريبي وطلاب الصف الثامن - E 32 كصف للتحكم في المرحلة الثانوية الأولى في الدولة ١ Ngunut Tulungagung. تقنية أخذ العينات هي عن طريق أخذ عينات هادفة. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات. اختبار الفرضيات المستخدم هو اختبار t و اختبار manova ، والذي تم اختباره مسبقًا للمتطلبات المسبقة وهي الحالة الطبيعية والتجانس.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنه (١) استنادًا إلى حساب اختبار t ، تم الحصول على استبيان الدافع الذي تم الحصول عليه من علامة sig. (2-tailed) = 0.003 <٠.٠٥ عند مستوى الأهمية ٥٪ بحيث يتم رفض H_0 وقبول H_a على الرغم من أن التأثير ضعيف جدًا بسبب الحد الأدنى ، (٢) استنادًا إلى حساب

اختبار t بعد الاختبار ، فإن قيمة 0 = (2-tailed) sig،000 <٠،٠٥ على مستوى الأهمية ٥٪ بحيث يتم رفض H_0 وقبول H_a ، مما يعني أن هناك تأثيرًا لطريقة لعب الأدوار على نتائج تعلم الطلاب في المواد التربية الإسلامية في المرحلة الثانوية الحكومية ١ Ngunut Tulungagung، 3)) بناءً على حساب اختبار manova ، تم الحصول على اختبار تحفيزي واختبار ما بعد حصل على القيمة الرابعة للقيمة p sig)) البالغة ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ ، لذا تم رفض H_0 ، مما يعني أنه كان هناك تأثير طريقة لعب الأدوار لتعلم الدوافع والنتائج المتعلقة بمواضيع التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الأولى في ولاية نجونوت تولونجاجونج.