ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Akidah Ahklak Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019" ini ditulis oleh Moh Faizal Romadhoni Firdaus, NIM 17205153062, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Bapak H. Abdullloh Chakim,S.Ag., M.Pd.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Hasil Belajar Kognitif, Hasil Belajar Afektif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tertariknya siswa dalam belajar Akidah Ahklak materi realistik, rendahnya keaktifan siswa dan hasil belajar kurang. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menguji pengaruh sebuah model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Peneliti ini dilaksanakan di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung pada kelas V.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah : 1) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V mata pelajaran Akidah Ahklak di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung? 2) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif mata pelajaran Akidah Ahklak peserta didik kelas V di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung ? 3) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif mata pelajaran Akidah Ahklak peserta didik kelas V di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung?.

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah : 1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran Akidah Ahklak peserta didik kelas V MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. 2) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif mata pelejaran Akidah Ahklak peserta didik kelas V MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. 3) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif Akidah Ahklak peserta didik kelas V MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya *quasi experiment* (eksperimen semu).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar afektif sedangkan tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung dan kelas V menjadi sampelnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar belajar afektif mata pelajaran Akidah Ahklak siswa kelas V di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji t untuk hasil belajar afektif Akidah Ahklak diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,021. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif mata pelajaran Akidah Ahklak. 2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Akidah Ahklak di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji T untuk hasil belajar kognitif Akidah Ahklak diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,019. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar kognitif mata pelajaran Akidah Ahklak. 3) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar afektif dan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji manova untuk hasil belajar afektif dan hasil belajar kognitif mata pelajaran Akidah Ahklak diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,011. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar afektif dan hasil belajar kognitif mata pelajaran Akidah Ahklak.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Role Playing Learning Methods on Learning Outcomes of Akidah Ahklak Class V Students of Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung Academic Year 2018/2019" Was written by Moh Faizal Romadhoni Firdaus, Register Number 17205153062, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, IAIN Tulungagung, Advisor by Mr. H. Abdullloh Chakim, S.Ag., M.Pd.

Keywords: Role Playing Method, Cognitive Learning Outcomes, Affective Learning Outcomes.

This research is motivated by the low interest of students in learning Akidah Ahklak, the low activity of students and lack of learning outcomes. Therefore to improve student learning outcomes the researcher applied a Role Playing learning model in the learning process. The researcher was conducted at Miftahul Falah MI Sukorejo Karangrejo Tulungagung on class V.

The formulation of this problem in the this research are : 1) Is there an effect of the Role Playing method on the cognitive learning outcomes of Akidah Ahklak subject in Class V students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung? 2) Is there an effect of the Role Playing method on the affective learning outcomes of Akidah Ahklak subjects in class V students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung? 3) Is there an effect of the Role Playing method on cognitive learning outcomes and the affective learning outcomes of Akidah Ahklak subjects in class V students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung ?.

The objectives in this research are: 1) Knowing whether or not the effect of the Role Playing method on the cognitive learning outcomes of Akidah Ahklak subjects in class V students of MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung. 2) Knowing whether or not there is an effect of the Role Playing method on the affective learning outcomes of Akidah Ahklak subject in class V students of MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung. 3) Knowing whether or not the effect of the Role Playing method on cognitive learning outcomes and affective learning outcomes of Akidah Ahklak subject in class V students of MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

This research used quantitative research and the type of research is quasi experiment. The method of data collection in this study used questionnaires and

tests. Questionnaires were used to obtain data on affective learning outcomes while tests to obtain data on cognitive learning outcomes of students in Miftahul Falah MI Sukorejo Karangrejo Tulugagung and class V were the samples.

The results of this research showed that: 1) There is a positive and significant effect between the Role Playing learning method on the affective learning outcomes of Akidah Ahklak subject in class V students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulugagung. This is based on the calculation of the T test for the affective learning outcomes of Akidah akhlak obtained by Sig (2-tailed) of 0.021. Because the significance is <0.05, H0 is rejected and Ha is accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the Role Playing learning method on the affective learning outcomes of the Akidah Ahklak subjects. 2) There is a positive and significant effect between the Role Playing learning method on the cognitive learning outcomes of Akidah Ahklak subjects of students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

This is based on the calculation of the T test for Akidah Ahklak cognitive learning results obtained by Sig (2-tailed) of 0.019. Because the significance is <0.05, H0 is rejected and Ha is accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the Role Playing learning method and the results of cognitive learning in the Akidah Ahklak subjects. 3) There is a positive and significant effect between Role Playing learning methods on affective learning outcomes and cognitive learning outcomes of students at MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

This is based on the calculation of manova test for affective learning outcomes and cognitive learning outcomes of Akkid Ahklak subjects obtained Sig. (2-tailed) of 0.011. Because the significance is <0.05, H0 is rejected and Ha is accepted. So that there is a significant influence between the Role Playing learning method and the affective learning outcomes and cognitive learning outcomes of the Akidah Ahklak subjects.

ملخص

أطروحة بعنوان "تأثير أساليب تعلم لعب الأدوار على مخرجات التعلم لطلاب عقيدة الأخلاق من الفصل الخامس في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩" هذا المقال من تأليف محمد فائزال رمضان فردوس، قسم تدريب المعلمين للمدرسة الإبتدائية، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، التي كان يسترشد بها السيد عبد الله حكيم الماجستير الحج.

الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأدوار، نتائج التعلم المعرفي، نتائج التعلم العاطفية.

الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض الحافز لدى الطلاب في تعلم الفقه وقلة نشاط الطلاب وقلة نتائج التعلم. لذلك، لتحسين نتائج تعلم الطلاب، طبق الباحث نموذجًا لتعلم لعب الأدوار في عملية التعلم. أُجري الباحث في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج في الفصل الخامس.

صياغة المشكلة في كتابة هذا المقال هي: ١) هل هناك أي تأثير لطريقة لعب الأدوار على نتائج التعلم المعرفي لطلاب الصف الخامس في مادة عقيدة الأخلاق في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج؟ ٢) هل هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على مخرجات التعلم العاطفي لموضوعات عقيدة الأخلاق في الفصل الخامس في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج؟ ٣) هل هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على نتائج التعلم المعرفي ونتائج التعلم العاطفية لموضوعات عقيدة الأخلاق في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج؟

الأهداف في هذه الدراسة هي: ١) معرفة ما إذا كان تأثير طريقة لعب الأدوار أم لا على نتائج التعلم المعرفي لمواد عقيدة الأخلاق في طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية

مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج ٢) تحديد ما إذا كان أو لم يكن هناك تأثير لطريقة لعب الأدوار على نتائج التعلم العاطفي لعيون عقيدة الأخلاق في طلاب الصف الخامس في في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج ٣) معرفة ما إذا كان تأثير "لعب الأدوار" أو عدم تأثيره على نتائج التعلم المعرفي ونتائج التعلم العاطفي لـــعقيدة الأخلاق هو طالب في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج.

يستخدم هذا البحث البحوث الكمية ونوع البحث هو تجربة شبه. استخدمت طريقة جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات. تم استخدام الاستبيانات للحصول على بيانات حول نتائج التعلم العاطفي في حين كانت الاختبارات للحصول على بيانات حول نتائج التعلم المعرفي للطلاب في في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج والفئة الخامسة هي العينات.

تظهر نتائج الدراسة ما يلي: ١) يوجد تأثير إيجابي وهام بين طريقة تعلم لعب الأدوار على مخرجات التعلم لطلاب الصف الخامس العاطفي لدى طلاب عقيدة الأخلاق في الفصل الخامس في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج. هذا يعتمد على حساب اختبار t لنتائج التعلم العاطف لعقيدة الأخلاق التي حصل عليها Sig. (ثنائي الذيل) من ٠.٠٠٢١. لأن الأهمية هي <٠.٠٥ ، يتم رفض ٠H ويتم قبول Ha. يمكن أن نستنتج أن هناك تأثيرًا كبيرًا بين طريقة تعلم لعب الأدوار على نتائج التعلم العاطفية لموضوعات عقيدة الأخلاق. ٢) هناك تأثير إيجابي وهام بين طريقة تعلم لعب الأدوار ونتائج التعلم المعرفي للطلاب في موضوع عقيدة الأخلاق في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج. يعتمد ذلك على حساب اختبار t لنتائج عقيدة الأخلاق للتعلم المعرفي التي حصلت عليها Sig (٢-tailed) من ٠.٠٠١٩. لأن الأهمية هي <٠.٠٥ ، يتم رفض ٠H ويتم قبول Ha. يمكن أن نستنتج أن هناك تأثيرًا كبيرًا بين طريقة

تعلم لعب الأدوار ونتائج التعلم المعرفي في موضوعات عقيدة الأخلاق. ٣) هناك تأثير إيجابي وهام بين أساليب تعلم لعب الأدوار ونتائج التعلم العاطفية ونتائج التعلم المعرفي للطلاب في المدرسة الإبتدائية مفتاح الفلاح سوكارجا كارانج رجا تولونج أجونج. يعتمد هذا على حساب اختبار مانوفا لنتائج التعلم العاطفي ونتائج التعلم المعرفي لموضوعات عقيدة الأخلاق التي تم الحصول عليها من Sig. (٢-tailed) من ٠.٠١١. لأن الأهمية هي <٠.٠٥ ، يتم رفض ٠H ويتم قبول Ha. بحيث يكون هناك تأثير كبير بين طريقة تعلم لعب الأدوار ونتائج التعلم العاطفية ونتائج التعلم المعرفي لموضوعات عقيدة الأخلاق.