ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Quran Hadis Peserta Didik Di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar" ini ditulis oleh Rizky Ramadhanti Putri, NIM. 17201163374, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Ibu Hj.Indah Komsiyah, S.Ag., M.Pd.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Motivasi, Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil penelitian di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Diantara faktor tersebut adalah metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif. Dengan dimikian diperlukan perubahan yaitu salah satunya dengan perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik yaitu metode *Role Playing.* Metode *Role Playing* merupakan suatu peran yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Diharapkan dengan metode yang baru ini peserta didik termotivasi dan hasil belajar mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah (1) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar? (2) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar? (3) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. (2) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. (3) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu, desain yang digunakan adalah *The Non-equivalent Posttest-Only Control Group Design.* Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-B sebagai kelas kontrol MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *T-Test* dan Uji *Manova* yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa (1) Berdasarkan perhitungan uji-t angket motivasi diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,002 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. (2) Berdasarkan perhitungan uji-t *post-test* hasil belajar diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,000 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. (3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan *post-test* diperoleh nilai keempat p-value (*sig)* sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

The thesis entitled "Effect of Role Playing Method on Students' Learning Motivation and Outcomes of Al-Quran Hadith at Islamic High School Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar" was written by Rizky Ramadhanti Putri, Registered Student Number 17201163374, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Tulungagung, guided by Hj. Indah Komsiyah, S.Ag., M.Pd.

Keywords: Role Playing Method, Motivation, Learning Outcomes.

This research was based on the lack of students' motivation and learning outcomes in Al-Quran Hadith subjects. It was due to the learning method that was still using conventional methods which are less attractive, so students become less active. Thus changes are needed, one of which is by applicating Role Playing method. Role Playing Method is a role that dramatizes a social situation that contains a problem, so students can solve a problem that arises from a social situation. It is hoped that with this method students are motivated and learning outcomes reach the expectation.

The focus of this research: (1) Is there any effect of role playing method on students' learning motivation of Al-Quran Hadith at Islamic High School Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar? (2) Is there any effect of role playing method on students' learning outcomes of Al-Quran Hadith at Islamic High School Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar? (3) Is there any effect of role playing method on students' learning motivation and outcomes of Al-Quran Hadith at Islamic High School Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar?

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental research, the design used was The Non-equivalent Posttest-Only Control Group Design. The targets of this research were students of class XI-A as an experimental class and class XI-B as a control class of Islamic High School Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. The sampling technique was purposive sampling. Data collection techniques used were questionnaires, tests and documentation. The hypothesis test used was the t-test and the Manova test which were previously tested for the prerequisites of normality and homogeneity.

The results of this research indicate that (1) Based on the calculation of the motivation questionnaire t-test, the value of sig. (2-tailed) = 0.002 <0.05 at a significance level of 5% so that H_o was rejected and H_a was accepted. (2) Based on the t-test post-test calculation of learning outcomes obtained value of sig. (2-tailed) = 0,000 <0.05 at a significance level of 5% so that H_o was rejected and H_a was accepted. (3) Based on the calculation of the manova motivation and post-test questionnaire, the fourth p-value (sig.) of 0,000 <0.05, so that H_o is rejected and H_a is accepted.

ملخص

البحث العلمي بعنوان "تأثير أسلوب لعب الأدوار على دوافع ونتائج تعليم الطلاب بمادة القرآن والحديث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكمة لانجكابان سرنجات بليتار" كتبتهه رزق رمضانتي فوتري ، طالبة رقم ١٧٢٠١١٦٣٣٧٤ ، قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية واعلوم التعليمية ، الجامعة تولونج اجونج الإسلامية الحكومية ، بإشراف إنداه خمسية الماجستير.

الكلمات الرئيسية: طريقة لعب الأدوار ، الدافع ، نتائج التعلم.

خلفية هذا البحث عدم وجود دافعية للطلاب ونتائج التعلم في مواد القرآن والحديث. كان ذلك بسبب طريقة التعلم التي كانت لا تزال تستخدم الأساليب التقليدية الأقل جاذبية ، لذلك يصبح الطلاب أقل نشاطًا. وبالتالي هناك حاجة للتغييرات ، أحدها بتطبيق طريقة لعب الأدوار. طريقة لعب الأدوار هي دور يؤدي إلى إضفاء الطابع الدرامي على الموقف الاجتماعي الذي يحتوي على مشكلة ، حتى يتمكن الطلاب من حل مشكلة تنشأ عن موقف اجتماعي. ومن المؤمل أن يكون الطلاب بهذه الطريقة متحمسين وأن تصل نتائج التعلم إلى التوقعات.

تركيزات هذا البحث: (١) هل هناك أي تأثير أسلوب لعب الأدوار على دوافع تعليم الطلاب بمادة القرآن والحديث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكمة لانجكابان سرنجات بليتار؟ (٢) هل هناك أي تأثير أسلوب لعب الأدوار على نتائج تعليم الطلاب بمادة القرآن والحديث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكمة لانجكابان سرنجات بليتار؟ (٣) هل هناك أي تأثير أسلوب لعب الأدوار على دوافع ونتائج تعليم الطلاب بمادة القرآن والحديث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكمة لانجكابان سرنجات بليتار؟

استخدم هذا البحث نهجًا كميًا مع نوع البحث شبه تجريبي ، وكان التصميم المستخدم هو تصميم مجموعة التحكم غير المعادل. كان الهدف من هذا البحث هو طلاب الصف الحادي عشر- أ كصف تجريبي والصف الحادي عشر- ب كصف تحكم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكمة لانجكابان سرينجات بليتار. كانت تقنية أخذ العينات أخذ عينات هادفة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة كانت الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. كان اختبار الفرضيات

المستخدم هو اختبار t واختبار مانوفا اللذين تم اختبارهما سابقًا للشروط الأساسية للتجانس والحياة الطبيعية.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن (١) بناء على حساب اختبار الاستبيان الدافع ، قيمة الأهمية = ٠,٠٠٢ <٠,٠٥ عند مستوى معنوي يبلغ ٥٪ فرفض H_o وقبل H_a. (٢) استنادًا إلى حساب t للاختبار البعدي لنتائج التعلم التي تم الحصول عليها قيمة الاهمية = ٠،٠٠٠ <٠,٠٥ عند مستوى أهمية ٥٪ فرفض H_o وقبل H_a. (٣) استنادًا إلى حساب مانوفا للاستبيان والاختبار البعدي ، فإن القيمة الاحتمالية الرابعة (الاهمية) من ٠٠٠٠ <٠,٠٥ ، فرفض H_o وقبل H_a.