

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN 2 Blitar” ditulis oleh Nihal Febritianingrum, NIM. 12201173440, Prodi Prodi Pendidikan Agama Islam, dengan Pembimbing Dr. Khoirul Anam, M.Pd.I.

Kata Kunci: Pengaruh, Model *Role Playing*, Motivasi dan Hasil Belajar, Akidah Akhlak

Penelitian ini mempunyai konteks tentang pengaruh motivasi belajar dan hasilnya pada mata pelajaran akidah akhlak dengan metode pengajaran model *role playing*. Pada zaman modern seperti sekarang moral (akhlak) peserta didik semakin merosot. Ini dikarenakan teknologi yang berkembang pesat tanpa diimbangi pembelajaran serta doktrin keagamaan (akhlak) yang baik. Rasa tolenransi antar sesama juga berkurang karena banyak peserta didik yang sedikit sekali memiliki semangat dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) salah satunya mata pelajaran akidah akhlak. Mata pelajaran akidah akhlak merupakan bagian dari pelajaran di sekolah dengan basis keagamaan maupun umum yang berisi ajaran Islam, seperti aqidah (keyakinan), akhlak serta adab. Mata pelajaran ini sesungguhnya mempunyai posisi sangat penting guna membangun pondasi akhlak. Pengajaran sejak sekolah dasar amat sangat diharapkan mampu membawa perubahan lebih baik pada akhlak peserta didik sebagai generasi ke depannya. Permasalahan yang sering dijumpai adalah pembelajaran akidah akhlak kurang diperhatikan oleh pendidik. Penggunaan metode mengajar pada dasarnya adalah kunci utama dalam menarik minat peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Selama ini penggunaan metode ceramah menjadi pilihan utama pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Namun, model pembelajaran tersebut juga sering menimbulkan kejenuhan peserta didik, sehingga mereka kurang begitu memperhatikan, akibatnya materi yang disampaikan kurang begitu efektif. Artinya, harus dicarikan alternatif model pembelajaran lain yang lebih menarik. Banyak sekali pendidik pada zaman sekarang ini yang mengusai berbagai macam model pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan zaman. Namun, dalam hal pengajaran tentang akhlak, model pembelajaran yang paling tepat adalah dengan *role playing* (bermain peran). Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ada, model pembelajaran dengan *role playing* mempunyai daya tarik tersendiri dalam memotivasi peserta didik dalam belajar. Peneliti akan melakukan penelitian tentang model *role playing* ini di MTsN 2 Blitar pada subjek kelas VII.

Fokus dan pertanyaan pada penelitian ini antara lain (1) Adakah pengaruh model *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi peserta didik untuk mempelajari akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?, (2) Adakah pengaruh penggunaan model *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?, dan (3) Adakah pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap motivasi dan hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini tergolong ke dalam eksperimen *Quasi Eksperimen Desaign* atau eksperimen semu dengan desaign *Non Equivalent Posstest-Only Control Group Desaign*. Lokasi penelitian bertempat di MTsN 2 Blitar. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran akhidah akhlak dan siswa kelas VII MTsN 2 Blitar. Data primer diperoleh dari hasil tes, observasi dan wawancara. Sedangkan, sumber data sekunder berupa hasil belajar siswa kelas VII, data kesiswaan, data guru akidah akhlak, struktur organisasi, sarana prasarana, dan data yang relevan lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket dan tes. Sedangkan, tahap-tahap analisis data peneliti menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil uji t-test motivasi Hasil uji t-test motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000 yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 7 di MTsN 2 Blitar. (2) Hasil uji t-test peserta didik diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000 yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik kelas 7 MTsN 2 Blitar. (3) Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik kelas 7 di MTsN 2 Blitar.

ABSTRACT

This research with the title "Use Influence Model Role Playing to Motivating and Result Of Learning Educative Competitor at Subject Belief and Behavior of Class VII in MTsN 2 Blitar" written by Nihal Febritianingrum, NIM. 12201173440, The majors of Islamic Religion Education, with the Counsellor Dr. Khoirul Anam, M.Pd.I.

Keyword: Influence, Model Role Playing, Motivating and Result of Learning, Belief and Behavior

This research have the context about influence motivate to learn and its result at subject of belief and behavior with the instruction method model the role playing. Like now moral (belief) students educated progressively decline. This is because of technology which rapidly grow without made balance to by study and also religious doctrine (good belief). Feel the tolerance usher the humanity also decrease because a lot of students educated which pittance own the spirit of learning Islamic Religion Education (PAI) one of them is subject of belief and behavior. Subject beliaef and behavior represent the part of lesson at school with the religious bases and also containing public of Islam teaching, like aqidah (confidence), civil behavior and also. This subject in fact have the position of vital importance utilize to develop; build the behavior foundation. Instruction since elementary school is very-very expected able to bring the better change at students behavior educated as next generation. Problems which is often met by study of aqidah behavior less be paid attention to by educator. Method use teach basically is main key in drawing competitor enthusiasm educated to learn the the subject. During the time use of discourse method become the especial choice of educator to submit the items to competitor educated. But, model the the study also often generate the competitor saturation educated, so that they less so pay attention to, as a result items submitted/sent less be effective so. Its meaning, have to be looked for a alternative model the more interesting other; dissimilar study. A lot of educator at the present day this which is after assorted model the interesting study and according to epoch growth. But, in the case of instruction about behavior, the model most precise study by role playing (playing at role). Pursuant to some research which there have, modeled the study by role playing have the separate fascination in motivating competitor educated in learning. Researcher will conduct the research about this model role playing in MTsN 2 Blitar at subjek of class VII.

Focus and question of this research for example (1) Is there any influence model the role playing (playing at role) to students motivation educated to learn the belief and behavior of class VII in MTsN 2 Blitar?, (2) Is there any use influence model the role playing (playing at role) to result learn the students educated at subject of belief and behavior of class VII in MTsN 2 Blitar?, and (3) Is there any use influence model the role playing to motivation and result of learning students educated at subject of belief and behavior of class VII in MTsN 2 Blitar?

This research is inclusive of into research type with the quantitative approach. This research pertained into experiment of Quasi of Experiment of sham Desaign experiment or by desaign Non Equivalent Posstest-Only Control Group Desaign. Location of research have place in MTsN 2 Blitar. Source of primary data in is teacher of subject of belief and behavior and student of class of VII MTsN 2 Blitar. Primary data obtained from result test, observation and interview. While, source of secondary data in the form of result learn the student of class VII, student data, data learn subject belief and behavior, organization chart, medium prasarana, and other relevant data. Technique of collecting data used by is in this form of enquette and test. While, phase analyse the researcher data use the homogeneity test, the normalitas test, and hypothesis test.

Pursuant to research result which have been done, inferential that: (1) Result test the t-test motivate result of test t-test motivate to learn subject belief and behavior students educated known by the value Sig. (2-tailed) 0,000 that is $0,000 < 0,05$ hence H_a accepted. So that there is influence which signifikan of method of role playing to motivation learn the students educated by class 7 in MTsN 2 Blitar. (2) Result test the t-test competitor educated known by the value Sig. (2-Tailed) is 0,000 that is $0,000 < 0,05$ hence H_a accepted. So that there is influence which signifikan of method of role playing to result learn subject belief and behavior students educated by class 7 MTsN 2 Blitar. (3) Pursuant to criterion of decision making $0,000 < 0,05$ hence H_a accepted and H_0 refused. Become can be taken conclusion that there is influence of method of role playing to motivation and result of learning subject belief and behavior students educated by class 7 in MTsN 2 Blitar.

الملخص

البحث بعنوان "تأثير استخدام نموذج لعب الأدوار على التحفيز ومخرجات التعلم للطلاب في مواد الفصل السابع عقيدة أخلاق في مدرسة تسناوية نيجري ٢ بليتار" بقلم نihal فيبريتيانينجرم ، نيم. ١٢٢٠١١٧٣٤٤٠ البرنامج الدراسي للتربية الدينية الإسلامية مع المستشار د. حوارول أنام ،

الأساسية: التأثير ، نموذج لعب الأدوار ، الدافع ونتائج التعلم ، الإيمان أخلاق

هذا البحث له سياق حول تأثير دافع التعلم ونتائجه في موضوع أخلاق العقيدة مع أسلوب لعب الأدوار التدريسي. في العصر الحديث مثل الآن ، تراجع معنويات (أخلاق) الطلاب. وذلك لأن التكنولوجيا تتطور بسرعة دون أن تفتن بالتعلم الجيد والعقيدة الدينية (الأخلاق). كما يتم تقليل الشعور بالتسامح بين بعضهم البعض لأن العديد من الطلاب لديهم القليل جدًا من الحماس في دراسة التربية الدينية الإسلامية (PAI) ، والتي يعد أحدها موضوعًا لأخلاق العقيدة. موضوع العقيدة والأخلاق جزء من دروس في المدارس ذات الأساس الديني أو العام الذي يحتوي على تعاليم إسلامية ، مثل العقيدة والأخلاق والأخلاق. هذا الموضوع في الواقع له موقع مهم جدا لبناء أساس أخلاقي. من المتوقع جدًا أن يتمكن التدريس منذ المدرسة الابتدائية من إحداث تغييرات أفضل في أخلاق الطلاب كجيل جديد المشكلة التي نواجهها غالبًا هي أن التعلم عن الأخلاق لا يحظى باهتمام اختصاصيي التوعية. يعد استخدام طرق التدريس في الأساس المفتاح الرئيسي لجذب الطلاب لتعلم هذه الموضوعات. حتى الآن ، كان استخدام طريقة المحاضرة هو الاختيار الرئيسي للمعلمين لتقديم المواد للطلاب. ومع ذلك ، غالبًا ما يتسبب نموذج التعلم هذا أيضًا في شعور المتعلمين بالملل ، بحيث لا يولون اهتمامًا أقل ، ونتيجة لذلك تكون المواد المقدمة أقل فعالية. وهذا يعني أننا يجب أن نجد نماذج تعليمية بديلة أكثر إثارة للاهتمام. يوجد اليوم العديد من المعلمين الذين يتقنون نماذج تعليمية متنوعة ومثيرة للاهتمام وفقًا للعصر. ومع ذلك ، فيما يتعلق بتدريس الأخلاق ، فإن أنسب نموذج تعليمي هو لعب الأدوار. استنادًا إلى بعض الأبحاث الحالية ، فإن نموذج التعلم مع لعب الأدوار له سحره الخاص في تحفيز الطلاب على التعلم. سيجري الباحثون

بجئًا حول نموذج لعب الأدوار هذا في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار حول موضوع الصف السابع.

التركيز والأسئلة في هذه الدراسة تشمل (١) هل أثر نموذج لعب الأدوار (لعب الأدوار) على تحفيز الطلاب لتعلم المعتقدات الأخلاقية للصف السابع في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار؟ ، (٢) هل هذا التأثير؟ استخدام نموذج لعب الأدوار (لعب الأدوار) على مخرجات التعلم للطلاب في مادة عقيدة أخلاق الصف السابع في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار؟ و (٣) هل تأثير استخدام نموذج لعب الأدوار على التحفيز والتعلم نتائج المتعلمين في موضوع عقيدة الاخلاق الصف السابع في المدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار؟

ينتمي هذا البحث إلى نوع البحث بمنهج كمي. تم تصنيف هذا البحث على أنه تجربة تصميم شبه تجربة أو شبه تجربة بعلامة قرية تصميم مجموعة تحكم غير مكافئة الاختبار اللاحق فقط. يقع موقع البحث في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار. كانت مصادر البيانات الأولية في هذه الدراسة معلمين لمادة عقيدة أخلاق وطلاب الصف السابع في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار. البيانات الأولية التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبارات والملاحظات والمقابلات. وفي الوقت نفسه ، تكون مصادر البيانات الثانوية في شكل نتائج تعلم طلاب الصف السابع ، وبيانات الطلاب ، وبيانات عن معلمي العقيدة الأخلاق ، والهيكلة التنظيمي ، والبنية التحتية ، وغيرها من البيانات ذات الصلة. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات. وفي الوقت نفسه ، استخدم الباحثون في مراحل تحليل البيانات اختبار التجانس واختبار الحالة الطبيعية واختبار الفرضيات.

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه ، يمكن الاستنتاج أن: (١) نتائج اختبار التحفيز t-test من المعروف أن نتائج اختبار t للدافع لتعلم أخلاق العقيدة لدى الطلاب هي: قيمة سيغ. (٢) -tailed تساوي 0.000 أي $0.000 > 0.05$ ثم يتم قبول H_a . بحيث يكون هناك تأثير معنوي لطريقة لعب الأدوار على دوافع التعلم لدى طلاب الصف السابع في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار (٢) أظهرت نتائج اختبار t للطلاب أن قيمة علامة (٢-tailed) كانت 0.000 أي $0.000 > 0.05$ ، لذلك تم قبول H_a . بحيث يكون هناك تأثير معنوي لطريقة لعب الأدوار على مخرجات التعلم لطلاب عقيدة أخلاق الصف السابع مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار. (٣) بناءً على معايير اتخاذ القرار $0.000 > 0.05$ ، يتم قبول H_a ورفض H_o . لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لأسلوب لعب الأدوار على التحفيز ونتائج التعلم لأخلاقيات العقيدة لطلاب الصف السابع في مدرسة تساناوية نيجري ٢ بليتار.