ABSTRAK

Skripsi ini dengan judul "pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar" ini ditulis oleh Anna Firdaus Vivarena, 2018, NIM : 1725143026, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah IAIN Tulungagung yang di dibimbing oleh bapak Dr. H. Asrof Safii, M.Ag.

Kata kunci: *Role Playing*, Kecerdasan emosional, Hasil Belajar.

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena bahwa pada zaman sekarang pendidikan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik kadang berbicara dengan temannya ketika dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran hendaknya guru memberikan suasana yang menyenangkan agar peserta didik lebih memahami materi. Adanya kecerdasan emosional memberikan sedikit gambaran mengenai kecerdasan. Intelegensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar bisa bertindak secara terarah dan berpikir secara bermakna serta mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apakah ada pengaruh *metode role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung? 2) Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulunggung ? 3) Apakah ada pengaruh *metode role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik MI 3 Tulungagung ?.

Tujuan penelitian penelitian ini adalah 1) Untuk menjelaskan pengaruh *Metode role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung. 2) Untuk menjelaskan pengaruh *Metode role playing* terhadap hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung. 3) Untuk menjelaskan pengaruh *metode role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yakni jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik, teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling.* Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji t.

Hasilnya penelitiannya adalah 1) Ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas V MI Negeri 3 Tulungagung. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai t_{hitung} (2,241) > t_{tabel} (2,048) dan pada nilai signifikansi 0,029 < 0,05, yang berarti bahwa ada pengaruh metode metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik. 2) Ada pengaruh metode *Role Playing*

terhadap hasil belajar Fiqh peserta didik kelas V MI Negeri 3 Tulungagung. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai t_{hitung} (3,074) > t_{tabel} (2,048) dan pada taraf nilai Sig. 0,003 < 0,05, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. 3) Adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 3 Tulungagung. Hal tersebut dapat dilihat adanya pengaruh yang signifikansi antara t_{hitung} dan t_{tabel}, yang diperoleh dari perhitungan yaitu t_{hitung} = 2,241 untuk kecerdasan emosional dan t_{hitung} = 3,074 untuk hasil belajar sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,048 untuk motivasi belajar dan 2,048 untuk hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *Role Playing* cukup memuaskan dan mempunyai pengaruh cukup besar.

ABSTRACT

The study with the title "The effect of the Role Playing Methode to the emotional intelligence and the result of studying", this's written by Anna Firdaus Vivarena, 2018, NIM 1725143026, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, guided by Dr H. Asrof Safii, M.Ag.

Keywords: Role Playing, emotional intelligence, result of studying.

The background of this study's a phenomenon that in recently era, the education of students's less active in learning program and activity, and occasionally they talk with their friends when the teacher explains something of learning materials. Preferablely, the teacher gives the interesting atmosphere in learning, in order to the students more understanding to the materials. The existence of the emotional intellegence gives a little of description about the intellegence. The intellegence's ability that owned by the students in order to able to act directly and think meaningfully and able to interact with their environtmen and able to increase the results of studying.

The problems of this study are 1) Is there the effect of the Role Playing Methode to the students emotional intelligence of MI Negeri 3 Tulungagung? 2) Is there the effect of the Role Playing Methode to the students results of studying of MI Negeri 3 Tulungagung? 3) Is there the effect of the Role Playing Methode to the students emotional intelligence and results of studying of MI Negeri 3 Tulungagung?

This Study Aims are 1) To explains the effect of the Role Playing Methode to the students emotional intelligence of MI Negeri 3 Tulungagung. 2) To explains the effect of the Role Playing Methode to the students results of studying of MI Negeri 3 Tulungagung. 3) To explains the effect of the Role Playing Methode to the students emotional intelligence and results of studying of MI Negeri 3 Tulungagung.

The type of this study's conducted *Quasi Eksperimental* with *Nonequivalent Control Group Design.* The Population in this study's 60 students, sampling technique's conducted *random sampling.* Data analysis technique in this study's t-test.

The results of study are 1) There's the effect of the Role Playing Methode to the students emotional intelligence of class 5 MI Negeri 3 Tulungagung. That thing can be showed at the value $t_{statistic}$ (2,241) > t_{table} (2,048) and at the significance value 0,029 < 0,05, that mean there's the effect of the Role Playing Methode to the students

emotional intelligence 2) To explains the effect of the Role Playing learning methode to the students results of studying of MI Negeri 3 Tulungagung. 2) there's the effect of the Role Playing Methode to the students results of studying of 5 class MI Negeri 3 Tulungagung. That thing's showed at the value $t_{statistic}$ (3,074) > t_{table} (2,048) and at the level of Significance value 0,003 < 0,05 that mean there's the effect of the cooperative learning the Role Playing type to the students results of studying. 3) There's the effect of the Role Playing Methode to the emotional intelligence and students results of studying of 5 class MI Negeri 3 Tulungagung That thing can be showed that there's the significance effect between $t_{statistic}$ and t_{table}, that acquired from calculation that's $t_{statistic}$ = 2,241 is for emotional intelligence and t_{table} = 3,074 is for the results of studying and then t_{table} at the significance level 0,05 is 2,048 for learning motivation and 2,048 is for the results of studying. This thing indicates that emotional intelligence and the students results of studying that utilizes the Role Playing method is satisfied enough and owning the big enough effects

ملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي و حصل التعلم للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج" قد كتبتها **أنّ فردوس فيفارينا,** 2018 رقم القيد 1725143026، قسم تعليم المعلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أكونج، تحت إشراف الدوكتور الحاج أشرف شافعى الماجستير.

الكلمة الإشارية : لعب الأدوار *(role playing)*, الذكاء العاطفي, حصل التعلم

خلفية البحث من هذا بحث هي الظاهرة أن في الزمن الآن تربية التلاميذ أقل نشاطا في عملية المتعلم, التلاميذ قد يتكلمون بأصدقاءهم كلما المدرس يظهرونهم. وينبغى أن يمنح المدرس شحنة السرور في المتعلمة ليكونوا أكثر فهما فيما شرح. أما الذكاء العاطفي يعطي الصورة قليلا فيما يتعلق الذكاء و الفطنة. و الذكاء هي استطاعة التى يملكون التلاميذ بها ليكونوا أن يعملوا باتجاهي و يفكروا بالمعنى و يستطعوا في التفاعلات ببيئة مجتمعية و يمنحوا زيادة من حصل التعلم.

تركيز البحث من هذا الموضوع هو: (1) هل كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج ؟ (2) هل كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على حصل التعلم للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج ؟ (3) هل كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي و حصل التعلم للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج ؟

وغرض هذا البحث هو: (1) لشرح تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج (2) لشرح تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على حصل التعلم للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج (3) لشرح تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي و حصل التعلم للتلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج.

يستخدم هذا البحث المدخل شبه التجريبية بتصميم مجموعة التحكم غير المكتملة. و السكان في هذا البحث هو 60 تلميذا, و تستخدم تقنية أخذ العينات بأخذ العينات العشوائية و تقنيات تحليل البيانات في هذا البحث هي اختبار t.

نتائج البحث من هذا البحث هي (1) كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي للتلاميذ فصل 5 في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج. ذلك الحال ينظر على قيمة t*(hitung)* (2,241) > t *(tabel)* (2,048) و قيمة دلالة 0,029 < 0,05 التى بمعنى كون تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي للتلاميذ. (2) كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على حصل التعلم للتلاميذ فصل 5 في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج. ذلك الحال ينظر على قيمة t*(hitung)* (3,074) > t *(tabel)* (2,048) و قيمة دلالة 0,003 < 0,05 التى بمعنى كون تأثير نموذج التعلم التعاوني لعب الأدوار *(role playing)* على حصل التعلم للتلاميذ. (3) كان تأثير طريقة لعب الأدوار *(role playing)* على الذكاء العاطفي و حصل التعلم للتلاميذ فصل 5 في المدرسة الابتدائية الحكومية 3 تولونج أكونج. ذلك الحال ينظر بكون تأثير دلالة بين t*(hitung)* و t*(tabel)* (2,048) و قيمة دلالة 0,003 < 0,05 التى بمعنى كون تأثير نموذج التعلم التعاوني لعب الأدوار *(role playing)* role) على حصل التعلم للتلاميذ التى وجد من الحساب هي t*(hitung)* = 2,241 لدوافع الدروس و t*(hitung)* 3,074 لحصل التعلم و t*(tabel)* على مستوى الدلالات 0,05 هي 2,048 لدوافع الدروس و2,048 لحصل التعلم. هذا الحال يدل أن الذكاء العاطفي و حصل التعلم للتلاميذ بطريقة لعب الأدوار *(role playing)* مرضية تماما وكاف لهم تأثير كبير.

.