

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs NEGERI
PAITON PROBOLINGGO**

SKRIPSI



OLEH:

RAHMATUL AZIZAH

NIM/NIMKO : 103304928/2010.4.010.0101.1.41731

INSTITUT AGAMA ISLAM NURUL JADID

PAITON PROBOLINGGO

FAKULTAS TARBIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2014

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MTs NEGERI
PAITON PROBOINGGO**

SKRIPSI

DIAJUKAN KEPADA INSTITUT AGAMA ISLAM NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO UNTUK MEMENUHI SALAH SATU
PERSYARATAN DALAM MENYELESAIKAN PROGRAM SARJANA
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Oleh:

RAHMATUL AZIZAH

NIM/NIMKO : 103304928/2010.4.010.0101.1.41731

**INSTITUT AGAMA ISLAM NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2014

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Munaqosyah

Kepada Yth : Bpk. Hambali, M.Pd

Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Nurul Jadid

di-

Tempat

Assalamualaikum War. Wab.

Setelah dikoreksi dan diadakan perbaikan dan penyempurnaan sebelumnya, maka kami berpendapat bahwa skripsi :

Nama: Rahmatul Azizah

NIM/NIMKO: 103304928/2010.4.010.0101.1.41731.

Fak/Jurusan: Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam

Judul: EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BALAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MTSN PAITON.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Sidang Munaqosah Skripsi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Untuk itu kami mengharap agar segera dimunaqosahkan.

Demikian, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.s

Assalamualaikum, War. Wab.

Paiton, 30 juni 2014

Pembimbing I,



H. MOH. MAHFUDZ FAQIH, M.Si

Pembimbing II



Drs. MOH. FACHRI SUFYAN, M.Si

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh RAHMATUL AZIZAH ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nurul Jadid Paiton Probolinggo pada :

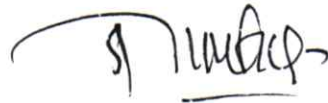
Hari : Ahad

Tanggal : 13 Juli 2014

Mengesahkan :

Fakultas Tarbiyah IAI Nurul Jadid

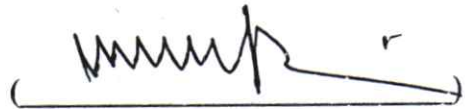
Dekan,



H. HAMBALI, M.Pd.

TIM PENGUJI :

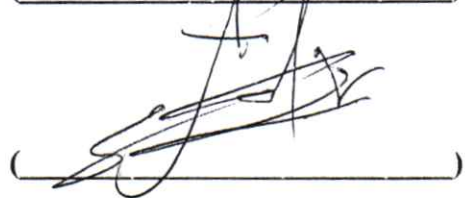
Ketua : Moch. Tohet, M.Pd.I



Sekretaris : Didik P. Wicaksono, M.Pd.



Penguji : Dr. H.M. Hasyim Syamhudi, M.Si.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rhmatul Azizah

Tempat/Tgl. Lahir : Probolinggo, 02 Juli 1992

NIM/NIMKO : 103304928/2010.4.010.0101.1.41731

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTsN Paiton

Dosen Pembimbing : H. Moh. Mahfudz Faqih, M.Si dan Drs. Moh. Fachry Sufyan, M.Si.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis. Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Munaqosah.

Paiton, 1 Juli 2014

Mahasiswa Ybs,


The stamp is a blue rectangular official seal. It contains the text 'METERAI DEKAPET' at the top, followed by 'KEMENTERIAN KEMAHKAMATAN RI' in smaller text. Below that is a unique alphanumeric code 'AAE0BACF322799496'. At the bottom of the stamp, the value '6000' and the acronym 'DJP' are printed. The name 'RAHAMATUL AZIZAH' is printed in bold capital letters directly below the stamp.

RAHAMATUL AZIZAH

MOTTO

اٰخِرُ صَنْ عَلٰى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِزْ بِاللّٰهِ وَلَا تَعْجِزْ

“Semangatlah dalam hal yang bermanfaat untukmu, minta tolonglah pada Allah, dan jangan malas (patah semangat).” (HR. Muslim).

Karya tulis ini aku persembahkan untuk

Kedua orang tuaku yang aku hormati dan aku sayangi yang telah memberi bekal restu untuk terus menuntut ilmu. robbirhamhuma kama robbayanishoghiro.

Untuk semua guruku, apa yang sudah saya capai hari ini, semua juga berkat karna hasil kesabaranmu dalam memberi ilmu, semoga Allah senantiasa melindungi.

Untuk suamiku (A Juprianto) dan anakku (Moch. Ghozi Lilmajid Hubbillah/ozil) yang sudah memberi semangat dalam menjalani hidup. Terima kasih ya sayang..... semoga esok terus jauh lebih baik.

Untuk semua temen-temenku yang senantiasa memberi canda dan tawa dalam melepas penat. Special untuk VIII C. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses.

Untuk keluargaku yang sudah mau menjaga anakku selama aku kuliah dan untuk semua orang yang sudah berjasa dalam hidupku. Jazakumullahu khoirion.

TERIMA KASIH SEMUA

I LOVE YOU ALL

ABSTRAK

RahmatulAzizah, EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MTS NEGRI PAITON, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAI Nurul Jadid.

Kata Kunci: Efetifitas, Metode Role Playing, Minat Belajar

Metode role playing merupakan cara belajar atau menyampaikan isi materi pembelajaran melalui siswa memainkan beberapa tokoh atau karakter. Metode role playing sangat cocok jika digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan kejadian-kejadian dengan kehidupan masyarakat.

Cara belajar menggunakan metode role playing menghadapkan siswa dengan dunia nyata (Real world) dimana mereka berada, sehingga materi-materi pembelajaran yang mereka pelajari tidak hanya menjadi bayangan dalam pikiran mereka. Melalui metode role playing siswa akan mengalami sendiri secara utuh kegiatan belajar dan kaitanya dengan apa yang mereka pelajari. Siswa adalah pusat dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode role playing, artinya siswa dituntut aktif, kritis dan kreatif menemukan sendiri pengetahuan dan pengalaman baru yang akan memberikan manfaat bagi mereka.

Berdasarkan dari penjelasan tentang metode role playing tersebut, maka tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode role playing dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MTs N Paiton. Penelitian yang kami gunakan ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan one group

Penelitian dilakukan di MTs N Paiton. Untuk pengumpulan data digunakan beberapa metode yaitu metode eksperimen dan observasi, kemudian data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisa kuantitatif dengan menggunakan rumus Uji -T, yaitu bahwa $t_{hitung} = 15.228$ sedangkan t_{table} pada taraf signifikansi 5% = 2,064 dan pada taraf signifikansi 1% = 2,797. Dengan kata lain $2,064 < 15.228 > 2,797$ atau signifikansi = 0.000 < 0,01 Dengan demikian H_0 penelitian ini diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagaimana berikut: Penerapan Metode role playing efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MTs N Paiton.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena dengan rahmat dan hidayahNya, perencanaan dan penyelesaian proposal skripsi sebagai salah satu syarat untuk bisa menulis skripsi dapat dilaksanakan dengan lancar, seiring dengan itu penulissangat berterima kasih kepada kedua orang tua karena telah senantiasa mendo'akan dan memberi semangat dalam belajar.

Kesuksesan ini dapat penulis raih karena banyak dukungan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Hambali, M.Pd selaku dekan Fak. Tarbiyah IAI.Nurul Jadid paiton probolinggo
2. Bapak Abdullah, S.Pd.I selaku ketua jurusan
3. Bapak H. Moh. Mahfudz Faqih, M.Si dan Bapak Moh Drs Fachri Sufyan, M.Si selaku pembimbing
4. Bpak Drs Sugiyo, M.Pd selaku kepala sekolah MTs N Paiton
5. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini

Akhirnya,semoga segala amal yang telahdiberikan kepada penulis mendapat balasan yang sebaikmungkin dari Allah SWT. Amin.

Rahmatul Azizah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	xi
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Hipotesis Penelitian	9
E. Manfaat penelitian	9
F. Definisi Operasional	10
G. Penelitian Terdahulu	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Teori Tentang Role Playing	17
1. Pengertian Role Playing	17
2. Langkah-Langkah Penerapan Role Playing	20
3. Kelebihan Dan Kekurangan Role Playing	23
B. Teori Tentang Minat Belajar	24
1. Pengertian minat Belajar	24
2. Macam-Macam Minat	27
3. Ciri-Ciri Minat Belajar	27
4. Indikator Minat Belajar	28
5. Pusat-Pusat Minat Belajar	29
6. Pembentukan Minat Belajar	32
7. Cara Membangkitkan Minat Belajar	33

C. Efektifitas Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar	36
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Rancangan Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	44
C. instrumen penelitian	45
D. Pengumpulan Data	47
E. Analisa Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Penyajian Data	49
B. Analisa Data	50
C. Pengujian Hipotesis.....	55
D. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	59
Kesimpulan	59
Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP
2. Angket Minat Belajar
3. Permohonan Izin Penelitian
4. Surat Pernyataan Menerima
5. Berita Acara Bimbingan Skripsi
6. Pengesahan Judul Dan Krangka Penelitian
7. Formulir Pengajuan Judul
8. Riwayat Hidup