

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIIQH**

**(Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas IX MTsN Cingambul
Kabupaten Majalengka)**

TESIS

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam



Oleh :

TETI SUMIATI

NIM : 14136310016

IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH**

**(Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas IX MTsN Cingambul
Kabupaten Majalengka)**

TESIS

Diajukan oleh :

TETI SUMIATI

NIM : 14136310016

Telah disetujui pada tanggal : 14 November 2015

Pembimbing I



(Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.)
NIP. 19680408 199403 1 003

Pembimbing II



(Dr. A.R. Idhamkholid, M.Ag.)
NIP. 19660517 199903 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillaahirrahmaaniirrahiim

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **TETI SUMIATI**
NIM : 14136310016
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati
Cirebon

Menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah ASLI hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sejujurnya dan dengan penuh kesungguhan hati disertai kesiapan untuk menanggung segala resiko yang mungkin diberikan, sesuai peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 14 November 2015

Yang menyatakan,



Teti Sumiati

Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.

Program Pascasarjana

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lampiran : 5 (lima) eksemplar

Perihal : **Penyerahan Tesis**

Kepada Yth.

Direktur Program Pascasarjana

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

di-

CIREBON

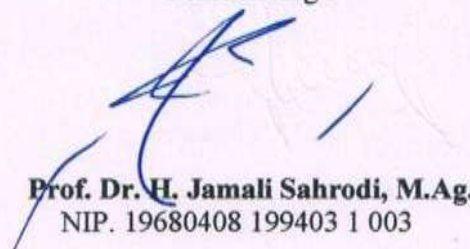
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis Saudara Teti Sumiati yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas IX MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka)*, telah dapat diujikan. Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk segera diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatian Saudara saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, 14 November 2015
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003

Dr. A.R. Idhamkholid, MAg.

Program Pascasarjana

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lampiran : 5 (lima) eksemplar

Perihal : **Penyerahan Tesis**

Kepada Yth.

Direktur Program Pascasarjana

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

di-

CIREBON

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis Saudara Teti Sumiati yang berjudul, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas IX MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka)*, telah dapat diujikan. Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk segera diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatian Saudara saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, 14 November 2015
Pembimbing II



Dr. A.R. Idhamkholid, M.Ag.
NIP. 19660517 199903 1 002


TESIS
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH
(Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas IX MTsN Cingambul
Kabupaten Majalengka)

Oleh :
TETI SUMIATI
NIM : 14136310016

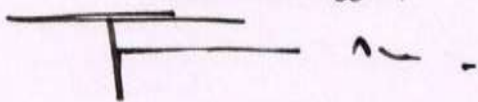
Telah diujikan pada tanggal 21 Januari 2016
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I)
Cirebon, 21 Januari 2016

Dewan Penguji

Ketua/Anggota,


Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003

Sekretaris/Anggota,


Dr. H. Ahmad Asmuni, MA
NIP. 19581109 198603 1 006


Pembimbing I/Penguji,


Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003

Pembimbing II/Penguji,


Dr. A.R. Idhamkholid, M.Ag.
NIP. 19660517 199903 1 002

Penguji Utama,


Prof. Dr. H. Syuaeb Kurdie, M.Pd
NIP. 19521010 198003 1 006

Direktor,


Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag.



ABSTRAK

TETI SUMIATI, NIM.14136310016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas IX MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka).*

Model pembelajaran *role playing* menjadi solusi untuk bisa menyuguhkan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan bermakna, karena model ini sarat dengan nilai-nilai sosial yang bisa memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Dasar pemikiran penggunaan model *role playing* karena model pembelajaran ini berasal dari dimensi pendidikan individu dan sosial yang dapat membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Model *role playing* memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Relevansi model pembelajaran *role playing* dengan materi Fiqih tentang jual beli adalah sama-sama memiliki nilai-nilai kesosialan.

Penelitian ini bertolak dari kerangka pemikiran bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Gambaran proses pembelajaran Fiqih dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas IXF MTsN Cingambul pada materi jual beli menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas guru selama proses pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk keterlaksanaan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran Fiqih dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* termasuk dalam kategori baik. Sedangkan gambaran motivasi siswa di kelas IXF MTsN Cingambul pada materi jual beli yang diperoleh dari observasi keterlaksanaan dan disajikan secara deskriptif menunjukkan bahwa gambaran motivasi siswa dalam kategori baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqih tentang jual beli di kelas IXF MTsN Cingambul Kabupaten Majalengka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif melalui *Penelitian Quasi Eksperimen* dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan jumlah responden 40 orang. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dan tes. Analisis data digunakan uji statistik dengan

menggunakan program SPSS versi 22.0 untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antar variabel yang diteliti.

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Fiqih tentang jual beli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IXF MTsN Cingambul kabupaten Majalengka.

ABSTRACT

Teti Sumiati, NIM.14136310016. Application of Role Playing Learning Model to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in Subjects Fiqh (Quasi Experimental Research in Class IX MTs Cingambul Majalengka regency).

Learning model role playing into a solution to be able to deliver an active learning, creative, interesting and meaningful, because this model is laden with social values that could provide the opportunity for students to practice putting themselves in roles and situations which will raise awareness of the values and beliefs of their own and others.

The rationale for the use of the model role playing because this model is derived from the individual and social dimensions of education that can help students to find personal meaning in their social world and help solve personal dilemmas with the assistance of a social group. Model role playing easier for individuals to work together to analyze the social situation, particularly issues between humans. Relevance of the learning model with role playing Fiqh matter of buying and selling is equally values social.

This study is based on the framework that the role playing learning model can improve motivation and student learning outcomes. Fiqh overview of the learning process using the learning model of role playing in class IXF MTsN Cingambul on buying and selling materials indicates that the enforceability of the teacher's activities during the learning process is included in the excellent category. As for the feasibility study activities of students during the Fiqh using role playing learning models included in both categories. While the motivation of the students in the class picture IXF MTsN Cingambul on sale and purchase of material derived from observation and presented descriptively indicate that the picture of the student's motivation in both categories.

This study aims to determine the application of learning models of role playing in increasing the motivation and student learning outcomes at Fiqh lesson about buying and selling in class IXF MTsN Cingambul Majalengka.

The method used in this research is quantitative method through Quasi Experimental Research by sampling using stratified random sampling with the number of respondents 40 people. Data collection technique used observation and tests. The data analysis used a statistical test by using SPSS version 22.0 to determine the relationship and influence between the variables studied.

Results of this study, it can be concluded that the application of learning models Fiqh role playing learning about buying and selling can improve motivation and learning outcomes of students in the class IXF MTsN Cingambul Majalengka district.

المخلص

تبيتي سومياتي ن ا م ١٦ ٣١ ٣٦ ١٤١٦ طبيق دور اللعب التعلم نموذج لتحسين دافعية الطالب ونتائج التعلم في الموضوعات الفقه (البحوث التجريبية شبه في الدرجة التاسعة النظام التجاري المتعدد الأطراف شنجيمبول ماجالينكا.

نموذج التعلم لعب دور في إيجاد حل لتكون قادرة على تقديم والتعلم النشط، خلاقة ومثيرة للاهتمام وذات مغزى، لأن هذا النموذج هو لادن مع القيم الاجتماعية التي يمكن أن توفر الفرصة للطلاب لممارسة وضع أنفسهم في أدوار ومواقف والتي سوف توعية القيم والمعتقدات الخاصة بها وغيرها.

الأساس المنطقي لاستخدام دور نموذج اللعب ليستمد هذا النموذج من الأبعاد الفردية والاجتماعية للتربية التي يمكن أن تساعد الطلاب على التعرف على المعنى الشخصي في العالم الاجتماعي، وتساعد في حل المعضلات الشخصية بمساعدة مجموعة اجتماعية. نموذجي اللعب أسهل للأفراد للعمل معا لتحليل الوضع الاجتماعي، ولا سيما القضايا بين البشر الدور. أهمية نموذج التعلم مع لعب دور مسألة فقه البيع وبيع غير متساوية القيمة الاجتماعية.

وتستند هذه الدراسة على الإطار أن لعب دور نموذج التعلم يمكن أن تحسن نتائج الدافع وتعلم الطلاب. نظرة عامة فقه عملية التعلم باستخدام نموذج التعلم من لعب دور في الصف وشراء في الصف التاسعة من المدرسة المتوسطة الحكومية شنجيمبول ماجالينكا على شراء وبيع مواد تشير إلى أن إنفاذ الأنشطة المعلم أثناء عملية التعلم يتم تضمينها في الفئة الممتازة. أما بالنسبة للأنشطة دراسة جدوى الطلاب أثناء الفقه باستخدام لعب دور نماذج التعلم المدرجة في الفئتين. في حين أن الدافع للطلاب في الصورة الطبقة وشراء في الصف التاسعة من المدرسة المتوسطة الحكومية شنجيمبول ماجالينكا على بيع وشراء المواد المستمدة من المراقبة وقدمت صافية تشير إلى أن الصورة الدافع الطالب في كلتا الفئتين.

وتهدف هذه الدراسة إلى تحديد وتطبيق نماذج التعلم من لعب دور في زيادة نتائج الدافع وتعلم الطالب في الفقه الدرس عن بيع وشراء في الصف التاسعة من المدرسة المتوسطة الحكومية شنجيمبول ماجالينكا.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هو الأسلوب الكمي من خلال شبه البحوث التجريبية عن طريق أخذ عينات باستخدام عينة عشوائية طبقية مع عدد من المشاركين ٤٠ شخصا. تقنية

جمع البيانات المستخدمة للمراقبة والاختبارات. استخدام تحليل البيانات اختبار الإحصائي



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan taufiq dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya kecil dan sederhana yang mudah-mudahan bermanfaat. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW., kepada keluarganya, sahabatnya, dan tidak lupa kepada kita selaku umatnya yang senantiasa taat dan patuh terhadap ajaran yang di bawanya. Amin ya robbal 'alamin.

Tesis yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas IX MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka)*", Alhamdulillah dapat diselesaikan penulis.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis banyak mendapat masukan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan, dukungan, saran, masukan dan nasihat yang berharga terhadap penyelesaian Tesis ini.

Penghargaan dan ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sumanta, M.Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dan nasihat untuk selesainya Tesis ini.
3. Dr. A.R. Idhamkholid, M.Ag., sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dan nasihat untuk terselesaikannya Tesis ini.
4. Seluruh Dewan Penguji yang telah menguji dan memberikan catatan yang berharga atas kekurangan yang ada dalam Tesis ini.
5. Seluruh Dosen Pascasarjana yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Seluruh Karyawan dan Staf TU Pascasarjana yang telah memberikan pelayanannya.
7. Drs. H. Rahmat, M.Pd, sebagai kepala MTs Negeri Cingambul yang telah membantu kelancaran dalam melakukan penelitian di sekolah untuk menyelesaikan Tesis ini
8. Seluruh rekan Guru dan Staf MTs Negeri Cingambul yang telah membantu penelitian dan administrasinya.
9. Teman-teman Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.
10. Adik-adik serta kakak-kakakku tercinta yang selalu membantu, memotivasi, mendukung dan selalu mendo'akan untuk kesuksesan penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.
11. Anak-anakku tersayang Tian Oktaviani dan Adinata Nugraha sebagai pelita hati, cahaya mata, dan harapan kehidupan yang selalu memberikan kegembiraan dan keceriaan.

Penulis berusaha memberikan tulisan yang sebaik-baiknya, namun seperti kata pepatah tak ada gading yang tak retak. Karena itu segala kritik dan saran yang membangun guna perbaikan Tesis ini, senantiasa penulis harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga Tesis ini dapat memberikan sumbangan berharga bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan lembaga pendidikan di MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka khususnya, serta Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 2015

Penulis,

Teti Sumiati
NIM. 14136310016

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian	9
E. Penelitian Terdahulu	10
F. Kerangka Pemikiran	12
G. Hipotesis	16
H. Sistematika Penulisan	16

BAB II	TINJAUAN TEORITIK TENTANG MODEL PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i> DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH...	17
	A. Model Pembelajaran	18
	1. Pengertian Model	18
	2. Pengertian Pembelajaran	18
	3. Pengertian Model Pembelajaran	23
	4. Ciri-ciri Model Pembelajaran	27
	5. Penerapan Model Pembelajaran	27
	6. Ayat Al-Qur'an yang Berkaitan dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	29
	7. Pengertian Metode Pembelajaran	30
	8. Penerapan Metode Pembelajaran	32
	B. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	34
	1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	34
	2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	36
	3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	37
	4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role</i> <i>Playing</i>	38
	C. Motivasi Belajar.....	40
	1. Pengertian Motivasi	40
	2. Jenis-jenis Motivasi.....	45
	3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	47
	D. Hasil Belajar.....	50
	1. Pengertian Hasil Belajar.....	50
	2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	56
	a. Faktor Internal.....	56
	b. Faktor Eksternal.....	57
	c. Faktor Pendekatan belajar.....	58
	3. Indikator Hasil Belajar.....	58
	E. Gambaran Kurikulum Pembelajaran Fiqih Menurut Kurikulum KTSP	61
	F. Materi Pokok Jual Beli di Kelas IX MTsN Cingambul.....	68
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	74
	A. Objek Penelitian	74
	B. Metodologi Penelitian	76
	1. Pendekatan Penelitian.....	76
	2. Menentukan Jenis data.....	77
	3. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	77
	4. Populasi dan Sampel.....	78
	5. Metode dan Desain Penelitian.....	80
	6. Instrumen Penelitian.....	81
	7. Analisis Instrumen.....	85

	8. Teknik Analisis Data.....	90
BAB IV	LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN TENTANG PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JUAL BELI	98
	A. Gambaran Proses Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	98
	B. Gambaran Motivasi Belajar Siswa	127
	C. Gambaran Peningkatan Hasil belajar siswa di Kelas IX MTsN Cingambul Kabupaten Majalengka dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	140
	D. Temuan dan Pembahasan.....	147
BAB V	PENUTUP	151
	A. Kesimpulan.....	151
	B. Saran-Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

