

ABSTRAK

**Umi Sholikhah (1510110269) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audiovisual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/ 2019”.
*Skripsi, Kudus: Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kudus, 2019.***

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B menggunakan metode konvensional di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/ 2019, (2) Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual* di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/ 2019, (3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/ 2019.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *true eksperiment* dengan desain *posttest only control design* dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VIII A berjumlah 28 peserta didik dan kelas VIII B berjumlah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistika non parametrik dengan rumus Chi Kuadrat (χ^2) untuk menguji hipotesis deskriptif dan komparatif.

Adapun hasil penelitian ini adalah: 1) Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B yang mendapatkan perlakuan metode konvensional memiliki kategori yang berbeda karena diperoleh $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ ($10,78 > 7,815$), maka H_a tidak dapat ditolak dan diperoleh rata-rata sebesar 74,2593 yang masuk dalam interval (62-74), sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B menggunakan metode konvensional di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/ 2019 tergolong sedang. 2) Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A yang mendapatkan perlakuan metode *role playing* dengan media *audiovisual* memiliki kategori yang berbeda karena diperoleh χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} ($12,85 > 7,815$), maka H_a tidak dapat ditolak dan diperoleh rata-rata sebesar 86,0174 yang masuk dalam interval (80-89), sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual* di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/ 2019 tergolong tinggi. 3) Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus manual, yaitu rumus Chi Kuadrat dua sampel independen diperoleh χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} ($7,61 > 3,841$). Dengan demikian dapat disimpulkan H_a tidak dapat ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/ 2019.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Media *Audiovisual*, Hasil Belajar Kognitif