

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MAN 1 Trenggalek pada materi pengurusan jenazah Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dimana terdapat dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, yakni kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol diberikan materi dengan menggunakan metode ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X. Untuk sampelnya peneliti mengambil sampel peserta didik kelas X MIPA 4 yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas X IIS 2 yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas kontrol. Adapun nama peserta didik yang digunakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Prosedur yang pertama dilakukan peneliti adalah meminta izin kepada kepala MAN 1 Trenggalek bahwa akan melaksanakan penelitian di MAN tersebut. Berdasarkan koordinasi dengan guru mata pelajaran Fiqih kelas X, yaitu Ibu Nihayatul Mujtahidah, S.Pd.I, peneliti diberi dua kelas sebagai sampel penelitian, yakni kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga metode yaitu metode dokumentasi, angket dan tes yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode dokumentasi tujuannya untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang menjadi sampel penelitian, dan foto-foto kegiatan penelitian
2. Metode angket. Angket motivasi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket motivasi yang digunakan berupa pernyataan positif yang berjumlah 20 pernyataan.
3. Metode tes. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Tes ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam penyampaian materi. Data tes ini diperoleh dari tes tulis berupa tes uraian sebanyak 5 soal. Kemudian soal tersebut diberikan kepada peserta didik kelas X MIPA 4 dan X IIS 2.

Langkah-langkah pelaksanaan *Role Playing* di dalam kelas:

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari.
- b. Memilih peran dalam pembelajaran. Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan,

kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara suka rela untuk menjadi pemeran.

- c. Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
- d. Menyiapkan pengamat. Secara pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- e. Tahap pemeranan. Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya.
- f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual.
- g. Pemeranan ulang tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan, mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap kedua. Diskusi dan evaluasi tahap kedua ini seperti pada tahap ke enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
- i. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh

pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.¹

B. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai pemahaman konsep fiqih siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode *Role Playing* dan yang tidak menggunakan metode *Role Playing* (konvensional). Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebanyak satu kali yang dilakukan di akhir pertemuan (*post-test*). Pemahaman konsep yang dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami soal, menyelesaikan soal dan menjawab soal dari materi yang telah diajarkan.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum peneliti memberikan tes kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak.

Pada penelitian ini validasi ahli terkait validasi angket dilakukan kepada salah satu dosen ahli dari IAIN Tulungagung yakni Bapak Dr. H. Asrop Safi'I, M.Ag dan untuk soal tes Fiqih Bapak Dr. H. Asrop Safi'I, M.Ag dan salah satu guru mata pelajaran Fiqih MAN 1 Trenggalek yakni Ibu Nihayatul Mujtahidah, S.Pd.I.

¹ Mulyono, Strategi Pembelajaran..., hal. 48

Sebelum angket motivasi dan soal tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrumen penelitian. Hasilnya adalah 5 soal uraian pada tes dan 20 butir pernyataan yang terdapat pada angket dinyatakan layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Untuk uji validasi empiris, soal tes yang sudah dinyatakan sudah layak oleh validator selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah peserta didik kelas X MAN 1 Trenggalek yang berjumlah 28 peserta didik. Setelah soal diuji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui apakah soal tersebut valid atau tidak. Setelah uji coba soal tes dan angket kepada responden dinyatakan valid dan layak digunakan kemudian peneliti melakukan penelitian terhadap dua kelas yaitu X MIPA 4 yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan X IIS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 peserta didik. Untuk mencari validitas soal angket dan tes peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0*. Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} dapat dilihat pada tabel nilai r *product momen*. Adapun hasil perhitungan validitas sebagai berikut:

1) Angket

Berdasarkan data yang terkumpul dari 30 responden. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 20 butir instrumen memiliki korelasi $\geq 0,361$ Hasil perhitungan koefisien korelasi item instrumen angket motivasi belajar dapat di lihat pada tabel.

**Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item
Instrumen Angket Motivasi Belajar**

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,554	0,361	Valid
2	0,543	0,361	Valid
3	0,529	0,361	Valid
4	0,387	0,361	Valid
5	0,480	0,361	Valid
6	0,328	0,361	Valid
7	0,371	0,361	Valid
8	0,467	0,361	Valid
9	0,491	0,361	Valid
10	0,485	0,361	Valid
11	0,512	0,361	Valid
12	0,506	0,361	Valid
13	0,468	0,361	Valid
14	0,413	0,361	Valid
15	0,380	0,361	Valid
16	0,361	0,361	Valid
17	0,500	0,361	Valid
18	0,306	0,361	Valid
19	0,557	0,361	Valid
20	0,381	0,361	Valid

2) Tes

Berdasarkan data yang terkumpul, hasil dari perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 5 butir soal tes menggunakan SPSS 16.0 nilai *person correlation* atau r_{hitung} pada soal 1 sampai 5 memiliki

korelasi $\geq 0,361$. Maka kelima item soal tes dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dijelaskan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen Soal Tes Uraian Fiqih

No. item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,515	0,361	Valid
2	0,478	0,361	Valid
3	0,469	0,361	Valid
4	0,528	0,361	Valid
5	0,501	0,361	Valid

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliable secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Berdasarkan hasil uji reabilitas dapat dinyatakan bahwa soal reliable. Untuk menguji reabilitas instrumen peneliti melakukannya melalui metode *Alpha Crombach*. Uji reabilitas dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0*. Data uji reliabilitas diambil dari uji validitas sebelumnya.

1) Angket

Tabel 4.3 Output Uji Reabilitas Angket Motivasi Belajar Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	21

Dari tabel 4.3 *output* uji reabilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0,723 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0,723 termasuk dalam kategori reliable. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 20 instrumen angket yang diajukan sangat reliable.

2) Tes

Tabel 4.4 *Output* Uji Reabilitas Item Soal Tes
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.654	6

Dari tabel 4.4 *output* uji reabilitas soal uraian dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0,659 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0,654 termasuk dalam kategori reliable. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 5 instrumen tes pilihan uraian yang diajukan sangat reliable.

3. Uji Pra Penelitian

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogeny atau tidak. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan nilai Ulangan Tengah Semester Fiqih. Adapun nilai Ulangan Tengah Semester Fiqih kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.5 Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Fqih Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nilai UTS Kelas X MIPA 4 (Kelas Eksperimen)		Nilai UTS Kelas X IIS 2 (Kelas Kontrol)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	ATF	55	AB	65
2	AES	78	AF	88
3	ARN	76	AN	73
4	CAS	90	AM	81
5	DEP	66	BHP	43
6	DSA	65	CA	65
7	DWE	78	DWMP	76
8	DT	86	DRA	56
9	DPP	71	ENS	75
10	DAP	65	EAD	93
11	DRS	76	FY	70
12	EEW	61	HNR	53
13	EHU	48	HPP	53
14	FFS	68	IK	56
15	FRA	70	IKB	51
16	FDA	51	LM	71
17	IOR	56	LNF	90
18	IAM	78	MJ	76
19	ISMP	86	MH	80
20	KBA	80	NWQ	75
21	MCI	68	OFA	81
22	MF	84	PWE	76
23	NP	73	PNH	68
24	NS	76	RAA	78
25	NABA	83	RFA	75
26	NDA	65	RAYS	78
27	RYSY	88	REW	75
28	SO	55	RNA	65
29	SA	78	S	88
30	SAK	76	SW	73

Adapun hasil perhitungan uji homogenitas kelas menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Output Uji Homogenitas Kelas
Test of Homogeneity of Variances**

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.017	1	58	.897

Dan dinyatakan homogen apabila signifikansinya $> 0,05$. Berdasarkan hasil tabel *output* uji homogenitas kelas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,897. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,897 > 0,05$, maka data tersebut dinyatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.

4. Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis. Adapun uji prasyarat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji t dan manova. Data yang digunakan untuk uji t dan manova harus berdistribusi normal. Jika tidak berdistribusi normal maka uji t dan manova tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* pada program komputer *SPSS 16.0*.

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa *post tes* dan angket motivasi belajar peserta didik. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

1) Data Angket

Tabel 4.7 Daftar Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai Kelas X MIPA 4 (Kelas Eksperimen)		Nilai Kelas X IIS 2 (Kelas Kontrol)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	ATF	66	AB	71
2	AES	65	AF	70
3	ARN	68	AN	64
4	CAS	67	AM	59
5	DEP	67	BHP	65
6	DSA	65	CA	67
7	DWE	60	DWMP	66
8	DT	60	DRA	61
9	DPP	64	ENS	58
10	DAP	65	EAD	69
11	DRS	65	FY	59
12	EEW	59	HNR	57
13	EHU	67	HPP	57
14	FFS	70	IK	57
15	FRA	58	IKB	55
16	FDA	73	LM	48
17	IOR	65	LNF	64
18	IAM	67	MJ	58
19	ISMP	57	MH	65
20	KBA	64	NWQ	64
21	MCI	63	OFA	44
22	MF	51	PWE	74
23	NP	66	PNH	58
24	NS	63	RAA	63
25	NABA	59	RFA	58
26	NDA	67	RAYS	64
27	RYSY	70	REW	55
28	SO	58	RNA	59
29	SA	73	S	57
30	SAK	67	SW	62

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data angket menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Output Uji Normalitas Angket
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kelaseksperimen	kelaskontrol
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	60.93	64.30
	Std. Deviation	6.405	4.872
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.157
	Positive	.119	.123
	Negative	-.136	-.157
Kolmogorov-Smirnov Z		.746	.861
Asymp. Sig. (2-tailed)		.633	.449

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel 4.8 *output* uji normalitas angket dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen dari uji normalitas sebesar 0,633 sedangkan pada kelas kontrol uji normalitas sebesar 0,449. Sehingga nilai signifikansi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 atau ($0,633 > 0,05$). Signifikasi dari kelas kontrol juga lebih besar dari 0,05 atau ($0,449 > 0,05$)

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki *Asymp.Sig.(2-tailed)* $> 0,05$. Maka dari hasil pengujian di atas menunjukkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,633 pada kelas eksperimen dan *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,449 pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan data angket dinyatakan berdistribusi normal.

2) *Data Post Test***Tabel 4.9 Daftar Nilai *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nilai Kelas X MIPA 4 (Kelas Eksperimen)		Nilai Kelas X IIS 2 (Kelas Kontrol)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	ATF	80	AB	80
2	AES	80	AF	90
3	ARN	95	AN	65
4	CAS	85	AM	55
5	DEP	75	BHP	65
6	DSA	65	CA	65
7	DWE	80	DWMP	75
8	DT	80	DRA	75
9	DPP	65	ENS	85
10	DAP	80	EAD	60
11	DRS	85	FY	65
12	EEW	95	HNR	65
13	EHU	95	HPP	65
14	FFS	95	IK	60
15	FRA	90	IKB	60
16	FDA	80	LM	80
17	IOR	80	LNF	65
18	IAM	95	MJ	80
19	ISMP	95	MH	70
20	KBA	95	NWQ	65
21	MCI	85	OFA	60
22	MF	75	PWE	70
23	NP	75	PNH	70
24	NS	85	RAA	75
25	NABA	90	RFA	60
26	NDA	85	RAYS	65
27	RYSY	80	REW	55
28	SO	80	RNA	55
29	SA	90	S	50
30	SAK	90	SW	65

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data tes menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Output Uji Normalitas Tes
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		kelaseksperimen	kelaskontrol
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	84.17	67.17
	Std. Deviation	8.518	9.440
Most Extreme Differences	Absolute	.154	.224
	Positive	.154	.224
	Negative	-.146	-.109
Kolmogorov-Smirnov Z		.845	1.227
Asymp. Sig. (2-tailed)		.473	.098

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel *output* uji normalitas tes dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen dari uji normalitas sebesar 0,473 sedangkan pada kelas kontrol uji normalitas sebesar 0,098. Sehingga nilai signifikasi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 atau ($0,473 > 0,05$). Signifikasi dari kelas kontrol juga lebih besar dari 0,05 atau ($0,098 > 0,05$)

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki *Asymp.Sig.(2-tailed)* $> 0,05$. Maka dari hasil pengujian di atas menunjukkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,473 pada kelas eksperimen dan *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,098 pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan data angket dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah kedua kelas sampel dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya pada kelas sampel tersebut dilakukan uji homogenitas. Uji

homogenitas kedua kelas dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas varian.

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji t dan manova. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Uji t dan manova bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Untuk menguji homogenitas menggunakan program komputer *SPSS 16.0*.

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa *post test* dan angket motivasi belajar peserta didik.

1) Data Angket

Data angket yang digunakan dalam uji homogenitas angket adalah data angket yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data angket menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Output Uji Homogenitas Angket
Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.033	1	58	.159

Berdasarkan data yang diperoleh di atas diperoleh signifikansi 0,159 berarti hasil angket motivasi belajar peserta

didik menyatakan bahwa data tersebut homogen karena $Sig. > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut homogen.

2) Data *Post Test*

Data yang digunakan dalam uji homogenitas *post test* adalah data *post test* yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data *post test* menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Output Uji Homogenitas *Post Test*

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.147	1	58	.703

Berdasarkan data yang diperoleh di atas diperoleh signifikansi 0,703 berarti hasil belajar peserta didik menyatakan bahwa data tersebut homogen karena $Sig. > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen. Karena kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan Uji *T-Test* dan Uji Manova untuk mengetahui “pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih

peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek”. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu (1) untuk menjelaskan pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek (2) untuk menjelaskan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek (3) untuk menjelaskan pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. Peneliti menggunakan Uji *t-test* dan Uji Manova dengan bantuan komputer SPSS 16.0.

a. Uji T-Test

Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka kedua syarat terpenuhi untuk melakukan uji T. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. Uji ini dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 16.0 yaitu *Independent Samples Test*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

1) Motivasi Belajar Fiqih Peserta Didik

H_a = Ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

H_o = Tidak ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

2) Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik

H_a = Ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

H_o = Tidak ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $Sig.(2-tailed) > 0,05$, maka H_o diterima dan H_a ditolak
- 2) Jika nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 16.0:

- 1) Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar Fiqih Peserta Didik

Hasil analisa uji *t-test* terhadap motivasi belajar fiqih peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Output Uji T-Test Motivasi Belajar

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil motivasi	Eksperimen	30	64.30	4.872	.889
	Kontrol	30	60.93	6.405	1.169

Berdasarkan tabel 4.13 *output* uji *t-test* menampilkan jumlah subjek dari kelas eksperimen 30 dan kelas kontrol sebesar 30. *Standar deviasi* yang berasal yang berasal dari kedua kelas eksperimen 4.872 dan dari kelas kontrol 6.405. *Standar error* yang berasal dari kelas eksperimen 889 dan yang berasal dari kelas kontrol 1.169. *Mean* yang berasal dari kelas eksperimen 64.30 dan *Mean* yang berasal dari kelas kontrol 60.93.

Dilihat dari nilai rata-ratanya maka motivasi belajar yang menggunakan metode *Role Playing* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada dengan menggunakan kelas konvensional (kelas kontrol).

Tabel 4.14 Output Uji T-Test Motivasi Belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil motivasi	Equal variances assumed	2.033	.159	2.291	58	.026	3.367	1.469	.426	6.308
	Equal variances not assumed			2.291	54.139	.026	3.367	1.469	.421	6.312

Dari tabel 4.14 *output uji t-test* motivasi belajar peserta didik diketahui nilai t_{hitung} 2.291 dan nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,026. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N - 2$ karena jumlah sampel yang diteliti 60 siswa maka $db = 60 - 2 = 58$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} 2.002. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2.291 > 2.002$. dan *sig.(2-tailed)* $0,026 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan meskipun pengaruhnya sangat lemah

karena diimbang minimal terhadap penggunaan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

2) Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik

Hasil analisa uji *t-test* terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Output Uji T-Test Hasil Belajar
Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	kelas_eksperimen	30	84.17	8.518	1.555
	kelas_kontrol	30	67.17	9.440	1.723

Berdasarkan tabel *output* uji *t-test* menampilkan jumlah subjek dari kelas eksperimen 30 dan kelas kontrol sebesar 30. *Standar deviasi* yang berasal yang berasal dari kedua kelas eksperimen 8.518 dan dari kelas kontrol 9.440. *Standar error* yang berasal dari kelas eksperimen 1.555 dan yang berasal dari kelas kontrol 1.723. *Mean* yang berasal dari kelas eksperimen 84.17 dan mean yang berasal dari kelas kontrol 67.17.

Dilihat dari nilai rata-ratanya maka hasil belajar yang menggunakan metode *Role Playing* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada dengan menggunakan kelas konvensional (kelas kontrol).

Tabel. 4.16 Output Uji T-Test Hasil Belajar
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.147	.703	7.323	58	.000	17.000	2.321	12.353	21.647
	Equal variances not assumed			7.323	57.398	.000	17.000	2.321	12.352	21.648

Dari tabel 4.15 output uji *t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 7.323$ dan diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N-2$ karena jumlah sampel yang diteliti 60 siswa maka $db = 60 - 2 = 58$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} 2.002$. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7.323 > 2.002$. dan *sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

b. Uji Manova

Uji Anova 2 jalur dengan jenis uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA) digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik

kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0, yaitu uji *Multivariate*.

Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

H_o = Tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak
- 2) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima

Analisi data

Tabel 4.17 Output Uji Manova
Multivariate Tests^c

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^b
Intercept	Pillai's Trace	.996	6.733E3 ^a	2.000	57.000	.000	13466.890	1.000
	Wilks' Lambda	.004	6.733E3 ^a	2.000	57.000	.000	13466.890	1.000
	Hotelling's Trace	236.261	6.733E3 ^a	2.000	57.000	.000	13466.890	1.000
	Roy's Largest Root	236.261	6.733E3 ^a	2.000	57.000	.000	13466.890	1.000
kelas	Pillai's Trace	.486	26.954 ^a	2.000	57.000	.000	53.907	1.000
	Wilks' Lambda	.514	26.954 ^a	2.000	57.000	.000	53.907	1.000

Hotelling's Trace	.946	26.954 ^a	2.000	57.000	.000	53.907	1.000
Roy's Largest Root	.946	26.954 ^a	2.000	57.000	.000	53.907	1.000

a. Exact statistic

b. Computed using alpha = .05

c. Design: Intercept + kelas

Hasil analisis menunjukkan bahwa harga F memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Artinya, harga F untuk *Pillai's Trace*, *wilks' lambda*, *hotelling's trace*, dan *roy's largest root* = 0,000. Jadi nilai signifikansi lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data selesai, selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menunjukkan adanya pengaruh dan perbedaan metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. Adapun tabel rekapitulasi hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	<p>H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek</p> <p>H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek</p>	Signifikansi pada tabel <i>sig.(2-tailed)</i> adalah 0,026	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek
2	<p>H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek</p> <p>H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role</i></p>	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,000	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

	<i>Playing</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek				
3	<p>H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode role playing terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek</p> <p>H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil fiqih belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek</p>	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,000	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

Berdasarkan tabel 4.18 penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi, pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar, dan pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih pada materi sub tema perawatan jenazah pada peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

Berdasarkan tabel 4.18, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 1 mengenai motivasi belajar dengan uji t, diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,026 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh meskipun pengaruhnya sangat lemah karena diambang minimal pada penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

Berdasarkan tabel 4.18, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 2 mengenai hasil belajar dengan uji t, diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

Berdasarkan tabel 4.18, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 3 mengenai motivasi dan hasil belajar dengan uji manova, diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.