

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Tulungagung yang terletak di Jl. Raya Tanjung Ds. Tunggangri Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah meminta izin penelitian kepada pihak sekolah, sebagaimana terlampir. Setelah memperoleh izin dari pihak sekolah, peneliti melakukan koordinasi langsung dengan guru pamong mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII untuk menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan validasi instrumen. Peneliti menggunakan teknik sampling *cluster random sampling* dalam pengambilan sampel. Ada dua kelas yang akan diteliti dan dijadikan sampel yaitu kelas VIII J dan VIII K. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 71 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII J sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa sedangkan kelas VIII K sebagai kelas kontrol sebanyak 36 siswa. Adapun siswa yang menjadi sampel sebagaimana terlampir.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana terlampir. Kemudian dikonsultasikan kepada guru pamong mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII. Setelah disetujui, peneliti melakukan penelitian. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, baik kelas eksperimen maupun

kelas kontrol. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| <b>Pertemuan</b>                  | <b>Kelas kontrol<br/>(VIII K)</b>                      | <b>Kelas eksperimen<br/>(VIII J)</b>                   |
|-----------------------------------|--|--|
| Pertama<br>(pembelajaran pertama) | Kamis, 14 Februari 2019<br>Jam ke 3-4<br>(08.20-09.40) | Kamis, 14 Februari 2019<br>Jam ke 5-6<br>(09.55-10.35) |
| Kedua<br>(pembelajaran kedua)     | Kamis, 21 Februari 2019<br>Jam ke 3-4<br>(08.20-09.40) | Kamis, 21 Februari 2019<br>Jam ke 5-6<br>(09.55-10.35) |
| Ketiga (angket)                   | Kamis, 28 Februari 2019<br>Jam ke 3-4<br>(08.20-09.40) | Kamis, 28 Februari 2019<br>Jam ke 5-6<br>(09.55-10.35) |

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah 425 siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik pengambilan data, yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Teknik yang pertama dilakukan adalah observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan dan respon siswa selama proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru Aqidah Akhlak. Teknik yang kedua adalah angket. Angket kreativitas dan angket motivasi diberikan kepada

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket kreativitas yang berjumlah 20 pernyataan dan angket motivasi yang digunakan 16 pernyataan yang berupa pernyataan positif dan negatif. Teknik ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan arsip-arsip penting seperti profil sekolah, data siswa dan dokumentasi proses pembelajaran siswa. Adapun hasil skor angket kreativitas dan angket motivasi sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Daftar Nilai Angket Kreativitas Siswa**

| Kelas Eksperimen |             |                          | Kelas Kontrol |             |                          |
|------------------|-------------|--------------------------|---------------|-------------|--------------------------|
| No               | Kode VIII J | Nilai Angket Kreativitas | No            | Kode VIII K | Nilai Angket Kreativitas |
| 1                | E-1         | 86                       | 1             | K-1         | 64                       |
| 2                | E-2         | 80                       | 2             | K-2         | 65                       |
| 3                | E-3         | 67                       | 3             | K-3         | 67                       |
| 4                | E-4         | 86                       | 4             | K-4         | 61                       |
| 5                | E-5         | 78                       | 5             | K-5         | 65                       |
| 6                | E-6         | 70                       | 6             | K-6         | 70                       |
| 7                | E-7         | 86                       | 7             | K-7         | 65                       |
| 8                | E-8         | 75                       | 8             | K-8         | 68                       |
| 9                | E-9         | 79                       | 9             | K-9         | 73                       |
| 10               | E-10        | 65                       | 10            | K-10        | 71                       |
| 11               | E-11        | 69                       | 11            | K-11        | 68                       |
| 12               | E-12        | 72                       | 12            | K-12        | 79                       |
| 13               | E-13        | 80                       | 13            | K-13        | 76                       |
| 14               | E-14        | 69                       | 14            | K-14        | 63                       |
| 15               | E-15        | 80                       | 15            | K-15        | 84                       |
| 16               | E-16        | 72                       | 16            | K-16        | 83                       |
| 17               | E-17        | 70                       | 17            | K-17        | 80                       |
| 18               | E-18        | 92                       | 18            | K-18        | 79                       |
| 19               | E-19        | 73                       | 19            | K-19        | 82                       |
| 20               | E-20        | 75                       | 20            | K-20        | 68                       |
| 21               | E-21        | 76                       | 21            | K-21        | 80                       |
| 22               | E-22        | 64                       | 22            | K-22        | 63                       |
| 23               | E-23        | 83                       | 23            | K-23        | 72                       |
| 24               | E-24        | 86                       | 24            | K-24        | 55                       |
| 25               | E-25        | 67                       | 25            | K-25        | 77                       |
| 26               | E-26        | 88                       | 26            | K-26        | 70                       |
| 27               | E-27        | 70                       | 27            | K-27        | 61                       |
| 28               | E-28        | 81                       | 28            | K-28        | 81                       |
| 29               | E-29        | 92                       | 29            | K-29        | 85                       |
| 30               | E-30        | 68                       | 30            | K-30        | 76                       |
| 31               | E-31        | 87                       | 31            | K-31        | 67                       |
| 32               | E-32        | 76                       | 32            | K-32        | 76                       |
| 33               | E-33        | 67                       | 33            | K-33        | 82                       |

| Kelas Eksperimen |             |                          | Kelas Kontrol |             |                          |
|------------------|-------------|--------------------------|---------------|-------------|--------------------------|
| No               | Kode VIII J | Nilai Angket Kreativitas | No            | Kode VIII K | Nilai Angket Kreativitas |
| 34               | E-34        | 83                       | 34            | K-34        | 75                       |
| 35               | E-35        | 73                       | 35            | K-35        | 67                       |
|                  |             |                          | 36            | K-36        | 64                       |

Tabel 4.3 Daftar Nilai Angket Motivasi Siswa

| Kelas Eksperimen |             |                       | Kelas Kontrol |             |                       |
|------------------|-------------|-----------------------|---------------|-------------|-----------------------|
| No               | Kode VIII J | Nilai Angket Motivasi | No            | Kode VIII K | Nilai Angket Motivasi |
| 1                | E-1         | 75                    | 1             | K-1         | 62                    |
| 2                | E-2         | 87                    | 2             | K-2         | 78                    |
| 3                | E-3         | 72                    | 3             | K-3         | 62                    |
| 4                | E-4         | 87                    | 4             | K-4         | 61                    |
| 5                | E-5         | 65                    | 5             | K-5         | 81                    |
| 6                | E-6         | 91                    | 6             | K-6         | 78                    |
| 7                | E-7         | 64                    | 7             | K-7         | 66                    |
| 8                | E-8         | 77                    | 8             | K-8         | 72                    |
| 9                | E-9         | 76                    | 9             | K-9         | 78                    |
| 10               | E-10        | 75                    | 10            | K-10        | 61                    |
| 11               | E-11        | 72                    | 11            | K-11        | 62                    |
| 12               | E-12        | 87                    | 12            | K-12        | 76                    |
| 13               | E-13        | 77                    | 13            | K-13        | 76                    |
| 14               | E-14        | 91                    | 14            | K-14        | 78                    |
| 15               | E-15        | 82                    | 15            | K-15        | 76                    |
| 16               | E-16        | 96                    | 16            | K-16        | 70                    |
| 17               | E-17        | 87                    | 17            | K-17        | 85                    |
| 18               | E-18        | 80                    | 18            | K-18        | 79                    |
| 19               | E-19        | 80                    | 19            | K-19        | 77                    |
| 20               | E-20        | 87                    | 20            | K-20        | 62                    |
| 21               | E-21        | 76                    | 21            | K-21        | 72                    |
| 22               | E-22        | 75                    | 22            | K-22        | 62                    |
| 23               | E-23        | 85                    | 23            | K-23        | 80                    |
| 24               | E-24        | 65                    | 24            | K-24        | 67                    |
| 25               | E-25        | 82                    | 25            | K-25        | 87                    |
| 26               | E-26        | 72                    | 26            | K-26        | 70                    |
| 27               | E-27        | 72                    | 27            | K-27        | 80                    |
| 28               | E-28        | 91                    | 28            | K-28        | 74                    |
| 29               | E-29        | 85                    | 29            | K-29        | 79                    |
| 30               | E-30        | 81                    | 30            | K-30        | 62                    |
| 31               | E-31        | 65                    | 31            | K-31        | 80                    |
| 32               | E-32        | 81                    | 32            | K-32        | 85                    |
| 33               | E-33        | 87                    | 33            | K-33        | 78                    |
| 34               | E-34        | 81                    | 34            | K-34        | 61                    |
| 35               | E-35        | 77                    | 35            | K-35        | 68                    |
|                  |             |                       | 36            | K-36        | 78                    |

## B. Pengujian Hipotesis

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hasil dari angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil angket tersebut akan diuji apakah ada perbedaan hasil angket dari kedua kelas tersebut.

### 1. Uji Instrumen

#### a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen jika diterapkan. Penelitian ini menggunakan dua jenis validitas yaitu validitas ahli dan validitas uji coba. Validitas ahli dalam penelitian ini menggunakan 3 ahli yaitu terdiri dari 2 dari dosen IAIN Tulungagung yaitu bapak Dr. Agus Zaenul Fitri, M.Pd dan bapak Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd serta dari guru mata pelajaran aqidah akhlak yaitu bapak Habib Munir. Hasil uji validitas dapat dilihat di lampiran.

Pengambilan validitas uji coba diberikan kepada responden kelas VIII MTsN 2 Tulungagung yang setingkat dengan kedua kelas penelitian. Validitas uji coba disini berupa angket sejumlah 20 item untuk angket kreativitas dan 16 item untuk angket motivasi. Setelah instrumen penelitian diuji coba, data tersebut diuji kevalidannya untuk mengetahui instrumen penelitian tersebut valid atau tidak. Uji validitas pada penelitian ini item angket dikatakan valid apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , dimana  $df = n-2$  dengan sig. 5% (0,339). Pada penelitian ini, uji validitas dihitung dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Adapun hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validitas Angket Kreativitas**

| <b>No. Item</b> | <b><math>r_{hitung}</math></b> | <b><math>r_{tabel}</math></b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------|--------------------------------|-------------------------------|-------------------|
| 1               | 0,456                          | 0,339                         | Valid             |
| 2               | 0,577                          | 0,339                         | Valid             |
| 3               | 0,665                          | 0,339                         | Valid             |
| 4               | 0,631                          | 0,339                         | Valid             |
| 5               | 0,610                          | 0,339                         | Valid             |
| 6               | 0,556                          | 0,339                         | Valid             |
| 7               | 0,348                          | 0,339                         | Valid             |
| 8               | 0,534                          | 0,339                         | Valid             |
| 9               | 0,418                          | 0,339                         | Valid             |
| 10              | 0,378                          | 0,339                         | Valid             |
| 11              | 0,542                          | 0,339                         | Valid             |
| 12              | 0,397                          | 0,339                         | Valid             |
| 13              | 0,465                          | 0,339                         | Valid             |
| 14              | 0,570                          | 0,339                         | Valid             |
| 15              | 0,516                          | 0,339                         | Valid             |
| 16              | 0,334                          | 0,339                         | Valid             |
| 17              | 0,860                          | 0,339                         | Valid             |
| 18              | 0,617                          | 0,339                         | Valid             |
| 19              | 0,669                          | 0,339                         | Valid             |
| 20              | 0,782                          | 0,339                         | Valid             |

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *SPSS for windows 16.0* yang disajikan pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa dari 20 item pernyataan pada angket kreativitas menghasilkan kesimpulan bahwa 20 item dinyatakan *valid* semua. Dari data hasil uji coba instrumen angket tersebut maka peneliti menggunakan semua item pernyataan pada angket yang valid sejumlah 20 item yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 4.5 Hasil Validitas Angket Motivasi**

| No. Item | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan |
|----------|--------------|-------------|------------|
| 1        | 0,463        | 0,339       | Valid      |
| 2        | 0,784        | 0,339       | Valid      |
| 3        | 0,628        | 0,339       | Valid      |
| 4        | 0,475        | 0,339       | Valid      |
| 5        | 0,514        | 0,339       | Valid      |
| 6        | 0,539        | 0,339       | Valid      |
| 7        | -0,151       | 0,339       | Invalid    |
| 8        | 0,144        | 0,339       | Invalid    |
| 9        | -0,046       | 0,339       | Invalid    |
| 10       | 0,715        | 0,339       | Valid      |
| 11       | 0,773        | 0,339       | Valid      |
| 12       | 0,454        | 0,339       | Valid      |
| 13       | 0,690        | 0,339       | Valid      |
| 14       | 0,232        | 0,339       | Invalid    |
| 15       | 0,648        | 0,339       | Valid      |
| 16       | 0,631        | 0,339       | Valid      |
| 17       | 0,659        | 0,339       | Valid      |
| 18       | 0,625        | 0,339       | Valid      |
| 19       | 0,665        | 0,339       | Valid      |
| 20       | 0,518        | 0,339       | Valid      |

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *SPSS for windows 16.0* yang disajikan pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa dari 20 item pernyataan pada angket motivasi menghasilkan kesimpulan bahwa 4 item dinyatakan *invalid* dan 16 item dinyatakan *valid*. Dari data hasil uji coba instrumen angket tersebut maka peneliti menggunakan semua item pernyataan pada angket yang valid sejumlah 16 item yang digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang diujikan reliabel atau dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan perhitungan *Cronbach Alpha's* menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*. Instrumen dikatakan reliabel apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ .

**Tabel 4.6 Output Uji Reliabilitas Angket Kreativitas**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .867                   | 20         |

Berdasarkan tabel output uji coba reliabilitas angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha's Cronbach* adalah 0,867 atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  yaitu  $0,867 \geq 0,339$ . Sehingga item pernyataan pada angket kreativitas dinyatakan reliabel.

**Tabel 4.7 Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .828                   | 20         |

Berdasarkan tabel output uji coba reliabilitas soal *posttest* dapat dilihat bahwa nilai *Alpha's Cronbach* adalah 0,828 atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  yaitu  $0,828 \geq 0,339$ . Sehingga angket motivasi dinyatakan reliabel.



## 2. Uji pra penelitian

Uji pra penelitian ini adalah uji homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, di uji homogenitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Data yang dibuat uji homogenitas oleh peneliti adalah data nilai ulangan akhir semester ganjil yang diperoleh guru mata pelajaran aqidah akhlak. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*. dalam menghitung uji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8 Uji Homogenitas Kelas Pra Penelitian**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .026             | 1   | 69  | .872 |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,872. Karena  $0,872 > 0,05$  maka data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel penelitian.

## 3. Uji prasyarat

### a. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat uji *t-test*. Sebelum data diolah dengan uji *t-test*, data harus berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal maka uji *t-test* tidak dapat dilanjutkan. Peneliti menguji normalitas dengan menggunakan

aplikasi *SPSS for windows 16.0* dengan metode *kolmogorov-smirnov*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan apabila taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data angket kreativitas dan motivasi dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.9 Uji Normalitas Angket Kreativitas Kelas Kontrol dan Eksperimen**

|                                |                | One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |               |
|--------------------------------|----------------|------------------------------------|---------------|
|                                |                | kelas_eksperi<br>men               | kelas_kontrol |
| N                              |                | 35                                 | 36            |
| Normal Parameters <sup>a</sup> | Mean           | 76.71                              | 71.72         |
|                                | Std. Deviation | 7.995                              | 7.785         |
| Most Extreme Differences       | Absolute       | .114                               | .128          |
|                                | Positive       | .114                               | .128          |
|                                | Negative       | -.106                              | -.103         |
| Kolmogorov-Smirnov Z           |                | .673                               | .769          |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         |                | .755                               | .595          |

a. Test distribution is Normal.

Dari perhitungan pada tabel diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data angket kreativitas berdistribusi normal, karena *Asymp. Sig*  $> 0,05$ . Sebagaimana dapat dilihat kelas eksperimen dengan signifikansi sebesar 0,755 dan kelas kontrol dengan signifikansi sebesar 0,595. Karena kedua kelas signifikansinya lebih besar dari 0,05, sehingga data angket kreativitas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

**Tabel 4.10 Uji Normalitas Angket Motivasi Kelas Kontrol dan Eksperimen**

|                                |                | kelas_eksperimen | kelas_kontrol |
|--------------------------------|----------------|------------------|---------------|
| N                              |                | 35               | 36            |
| Normal Parameters <sup>a</sup> | Mean           | 79.51            | 72.86         |
|                                | Std. Deviation | 8.201            | 8.015         |
| Most Extreme Differences       | Absolute       | .105             | .180          |
|                                | Positive       | .078             | .162          |
|                                | Negative       | -.105            | -.180         |
| Kolmogorov-Smirnov Z           |                | .621             | 1.081         |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         |                | .835             | .193          |

a. Test distribution is Normal.

Dari perhitungan pada tabel diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data angket motivasi berdistribusi normal, karena *Asymp. Sig* > 0,05. Sebagaimana dapat dilihat kelas eksperimen dengan signifikansi sebesar 0,835 dan kelas kontrol dengan signifikansi sebesar 0,193. Karena kedua kelas signifikansinya lebih besar dari 0,05, sehingga data angket motivasi baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data sampel penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*. Data dapat dikatakan homogen apabila taraf signifikansinya > 0,05, sedangkan apabila taraf signifikansinya < 0,05 maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji

homogenitas data angket kreativitas dan angket motivasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.11 Uji Homogenitas Angket Kreativitas Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**Test of Homogeneity of Variances**

nilai\_kreativitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .019             | 1   | 69  | .892 |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,892. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu  $0,892 > 0,05$  maka data angket kreativitas dapat dikatakan homogen.

**Tabel 4.12 Uji Homogenitas Angket Motivasi Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**Test of Homogeneity of Variances**

nilai\_motivasi

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .085             | 1   | 69  | .772 |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,772. Karena nilai signifikansinya leboh besar dari 0,05 yaitu  $0,772 > 0,05$  maka data angket motivasi dapat dikatakan homogen.

#### 4. Uji hipotesis

Pada pengujian hipotesis untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung, maka penulis telah melakukan penyebaran angket pada

sampel penelitian. Pada tahap ini penulis memaparkan hipotesis yang penulis ajukan:

1.  $H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung  
 $H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung
2.  $H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.  
 $H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
3.  $H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.  
 $H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

a. Uji *t-test*

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan memperoleh kesimpulan data normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis berupa uji *independent simple t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar dan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar. Untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis, peneliti akan menyajikan hasil pengujian data berupa uji t dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dari *SPSS for windows 16.0*.

**Tabel 4.13 Output Uji Independent Simple T-Test Angket**

**Kreativitas Belajar**

| Group Statistics  |                  |    |       |                |                 |
|-------------------|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| nilai kreativitas |                  | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| nilai_kreativitas | kelas eksperimen | 35 | 76.71 | 7.995          | 1.351           |
|                   | kelas kontrol    | 36 | 71.72 | 7.785          | 1.298           |

**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_kreativitas | Equal variances assumed                 | .019                         | .892 | 2.666 | 69     | 0.10            | 4.992           | 1.873                 | 1.256                                     | 8.728 |
|                   | Equal variances not assumed             |                              |      | 2.665 | 68.791 | 0.10            | 4.992           | 1.873                 | 1.255                                     | 8.730 |

Dari tabel 4.13 dapat diketahui bahwa hasil kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen dengan responden 35 siswa memiliki rata-rata sebesar 76,71 sedangkan pada kelas kontrol dengan responden 36 siswa memiliki rata-rata sebesar 71,72. Berdasarkan pada SPSS 16.0 pada tabel diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 2,666. Untuk menentukan taraf signifikansi adalah dengan menggunakan  $t_{tabel}$ . Sebelum melihat nilai pada  $t_{tabel}$ , harus menentukan derajat kebebasan pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = n-2$ . Jumlah seluruh sampel adalah 71, maka  $db = 71-2 = 69$ . Nilai  $db = 69$  dengan signifikansi 0,05 (5%), diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,995. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,666 > 1,995$  dan  $sig. (2 tailed) = 0,10 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Sedangkan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar, peneliti melakukan uji t untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis, penulis akan menyajikan hasil pengujian data berupa uji t dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dari *SPSS for windows 16.0*.

**Tabel 4.14 Output Uji Independent Simple T-Test Motivasi Belajar**

| Group Statistics |                  |    |       |                |                 |
|------------------|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
|                  | nilai motivasi   | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| nilai_motivasi   | kelas eksperimen | 35 | 79.51 | 8.201          | 1.386           |
|                  | kelas kontrol    | 36 | 72.86 | 8.015          | 1.336           |

| 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_kreativitas        | Equal variances assumed     | .085                                    | .772 | 3.457                        | 69     | .001            | 6.653           | 1.924                 | 2.814                                     | 10.492 |
|                          | Equal variances not assumed |   |      | 3.456                        | 68.817 | .001            | 6.653           | 1.925                 | 2.813                                     | 10.494 |

Dari tabel 4.14 dapat diketahui bahwa hasil motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan responden 35 siswa memiliki rata-rata sebesar 79,51 sedangkan pada kelas kontrol dengan responden 36 siswa memiliki rata-rata sebesar 72,86. Berdasarkan pada SPSS 16.0 pada tabel diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,457. Untuk menentukan taraf signifikansi adalah dengan



menggunakan  $t_{tabel}$ . Sebelum melihat nilai pada  $t_{tabel}$ , harus menentukan derajat kebebasan pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = n-2$ . Jumlah seluruh sampel adalah 71, maka  $db = 71-2 = 69$ . Nilai  $db = 69$  dengan signifikansi 0,05 (5%), diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,995. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,457 > 1,995$  dan sig. (2 tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

a. Uji Manova

Uji manova (*multivariate of variance*) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kreativitas belajar ( $Y_1$ ) dan motivasi belajar ( $Y_2$ ). Untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis, peneliti akan menyajikan hasil pengujian data berupa uji manova dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows 16.0*.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dari *SPSS for windows* 16.0.

**Tabel 4.15 Levene's test of equality of Error Variances**

|                   | F    | df1 | df2 | Sig. |
|-------------------|------|-----|-----|------|
| nilai_kreativitas | .019 | 1   | 69  | .892 |
| nilai_motivasi    | .085 | 1   | 69  | .772 |

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + kelas

Berdasarkan tabel 4.15 uji Levene's (uji varian/homogenitas) digunakan untuk mengetahui apakah varian antar kelompok data adalah sama. Kriteria yang digunakan yaitu jika signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data adalah berbeda, sebaliknya juga signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi variabel "nilai angket kreativitas belajar siswa" adalah 0,892 dan variabel "nilai angket motivasi belajar siswa" adalah 0,772. Karena signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data adalah sama untuk kedua variabel tersebut.

**Tabel 4.16 Output Box's M**

|         |         |
|---------|---------|
| Box's M | 5.494   |
| F       | 1.774   |
| df1     | 3       |
| df2     | 8.802E5 |
| Sig.    | .150    |

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + kelas

Uji Box test digunakan untuk menguji asumsi MANOVA yang mensyaratkan bahwa matrik variance/covariance dari variabel dependen adalah sama. Berdasarkan tabel 4.16 ternyata harga *Box's M* = 5,494 dan nilai F test = 1,774 dengan signifikansi yang diperoleh > 0,05 yakni 0,150 > 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol diterima. Berarti matriks *varian/covarian* dari variabel dependent sama, sehingga analisis MANOVA dapat dilanjutkan.

**Tabel 4.17 Output Multivariate Test**

| Multivariate Tests <sup>a</sup> |                    |         |                      |               |          |      |
|---------------------------------|--------------------|---------|----------------------|---------------|----------|------|
| Effect                          |                    | Value   | F                    | Hypothesis df | Error df | Sig. |
| Intercept                       | Pillai's Trace     | .994    | 5.795E3 <sup>a</sup> | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Wilks' Lambda      | .006    | 5.795E3 <sup>a</sup> | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Hotelling's Trace  | 170.449 | 5.795E3 <sup>a</sup> | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Roy's Largest Root | 170.449 | 5.795E3 <sup>a</sup> | 2.000         | 68.000   | .000 |
| Kelas                           | Pillai's Trace     | .206    | 8.820 <sup>a</sup>   | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Wilks' Lambda      | .794    | 8.820 <sup>a</sup>   | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Hotelling's Trace  | .259    | 8.820 <sup>a</sup>   | 2.000         | 68.000   | .000 |
|                                 | Roy's Largest Root | .259    | 8.820 <sup>a</sup>   | 2.000         | 68.000   | .000 |

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + kelas

Uji *multivariate* digunakan untuk mengujikan apakah setiap faktor (metode) mempengaruhi grup variabel *dependent*. Berdasarkan tabel 4.17 menyajikan uji signifikansi *multivariate*. Hasil analisis menunjukkan bahwa harga F kelas untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Artinya, harga F untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* semua signifikan. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa Ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

**Tabel 4.18 Tests of Between Subjects Effects**

| Tests of Between-Subjects Effects |                    |                         |    |             |         |      |
|-----------------------------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|---------|------|
| Source                            | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig. |
| Corrected Model                   | nilai_kreativitas  | 442.255 <sup>a</sup>    | 1  | 442.255     | 7.106   | .010 |
|                                   | nilai_motivasi     | 785.543 <sup>b</sup>    | 1  | 785.543     | 11.952  | .001 |
| Intercept                         | nilai_kreativitas  | 391015.212              | 1  | 391015.212  | 6.283E3 | .000 |
|                                   | nilai_motivasi     | 412042.388              | 1  | 412042.388  | 6.269E3 | .000 |
| Kelas                             | nilai_kreativitas  | 442.255                 | 1  | 442.255     | 7.106   | .010 |
|                                   | nilai_motivasi     | 785.543                 | 1  | 785.543     | 11.952  | .001 |
| Error                             | nilai_kreativitas  | 4294.365                | 69 | 62.237      |         |      |
|                                   | nilai_motivasi     | 4535.048                | 69 | 65.725      |         |      |
| Total                             | nilai_kreativitas  | 395459.000              | 71 |             |         |      |
|                                   | nilai_motivasi     | 416938.000              | 71 |             |         |      |
| Corrected Total                   | nilai_kreativitas  | 4736.620                | 70 |             |         |      |
|                                   | nilai_motivasi     | 5320.592                | 70 |             |         |      |

a. R Squared = ,093 (Adjusted R Squared = ,080)

b. R Squared = ,148 (Adjusted R Squared = ,135)

Test of between subject effect menguji pengaruh univariate MANOVA untuk setiap faktor terhadap variabel dependen. Signifikansi nilai F test digunakan untuk menguji hal ini. Berdasarkan tabel 4.18 menyajikan pengujian hipotesis dengan uji F. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan penyajian data dan analisis data untuk MANOVA di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa harga *F* untuk semuanya signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan metode *role playing*

terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

### C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis data penelitian, selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian kedalam bentuk tabel yang menggambarkan pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

**Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Penelitian**

| No | Hipotesis Penelitian   | Hasil Penelitian                              | Kriteria Interpretasi                         | Interpretasi                    | Kesimpulan   |
|----|--|---|---|---------------------------------|--|
| 1. | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. | $t_{hitung} = 2,666$<br>dengan<br>sig. = 0,10 | $t_{tabel} = 1,995$<br>Tarf signifikansi 0,05 | $H_0$ ditolak<br>$H_a$ diterima | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. |
| 2. | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.    | $t_{hitung} = 3,457$<br>dengan<br>sig.= 0,001 | $t_{tabel} = 1,995$<br>Tarf signifikansi 0,05 | $H_0$ ditolak<br>$H_a$ diterima | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.    |

|    |   |  |   |                                    |   |
|----|---|--|---|------------------------------------|---|
| 3. | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. | $F_{hitung} = 8,820$<br>dengan<br>$sig. = 0,000$ | $F_{table} = 3,13$<br>Taraf<br>signifikansi<br>0,05 | $H_0$ ditolak<br>$H_a$<br>diterima | Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. |
|----|---|--|---|------------------------------------|---|

#### D. Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menemukan temuan positif dan negatif dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun temuan positifnya yaitu Membantu siswa yang pasif menjadi lebih aktif, membangun percaya diri siswa, tidak mudah bosan dan dapat berfikir divergen (luas). Hal ini ditunjukkan dalam pembelajaran *role playing* dimana siswa diminta memerankan karakter dalam suatu tema. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat menarik minat, membuat semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi dalam belajar.

Adapun temuan negatif dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ialah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat membuat suasana kurang efisien. Karena dengan menggunakan metode ini memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak serta memerlukan tempat yang cukup luas. Adakalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.