

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung, peneliti menggunakan uji t atau *t-test*. Sebelum menggunakan uji hipotesis tersebut, data harus memenuhi dua syarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan kriteria nilai *Asymp.Sig* > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan *SPSS 16.0 for windows*, diketahui nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* angket kreativitas pada kelas eksperimen sebesar 0,755 dan kelas kontrol sebesar 0,595. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket kreativitas kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data angket kreativitas kelas eksperimen dan kontrol. Hasil homogenitas data angket kreativitas diperoleh nilai *Sig.* 0,892. Nilai *Sig.* 0,892 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan nilai angket yang telah dilakukan, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,666 > 1,995$ dengan *sig.(2-tailed)* sebesar $0,10 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean*

kelas eksperimen sebesar 76,71 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 71,72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Perbedaan kreativitas belajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang dilakukan terhadap kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang lebih baik dari kelas kontrol bukanlah suatu hal kebetulan. Tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena perbedaan perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep materi yang diajarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah konsep yang sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* yang dapat membuat siswa yang pasif menjadi lebih aktif, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Metode *role playing* siswa diminta memerankan karakter dalam suatu tema, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan tidak mudah bosan serta siswa dapat berfikir divergen (luas). Karena metode tersebut merupakan metode yang menuntut siswa memerankan sebuah karakter sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar.

Sebagaimana menurut Torrance dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori bahwa karakteristik belajar siswa adalah: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Tekun dan tidak mudah bosan, 3) Percaya diri dan mandiri, 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau

kompleksitas, 5) Berfikir divergen (luas).¹ Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

B. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung, peneliti menggunakan uji *t* atau *t-test*. Sebelum menggunakan uji hipotesis tersebut, data harus memenuhi dua syarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan kriteria nilai *Asymp.Sig* > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan *SPSS 16.0 for windows*, diketahui nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) angket motivasi pada kelas eksperimen sebesar 0,835 dan kelas kontrol sebesar 0,193. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket motivasi kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data angket motivasi kelas eksperimen dan kontrol. Hasil homogenitas data angket kreativitas diperoleh nilai *Sig.* 0,772. Nilai *Sig.* 0,772 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan nilai angket yang

¹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.52

telah dilakukan, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,457 > 1,995$ dengan *sig.(2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean* kelas eksperimen sebesar 79,51 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 72,86. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Konsep materi yang diajarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah konsep yang sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang lebih aktif dan menyenangkan, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Jika metode yang digunakan menyenangkan, tentunya siswa juga akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan yang dimiliki oleh siswa juga bisa berkembang melalui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Uno bahwa salah satu tujuan metode *Role Playing* untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.² Hal ini juga

² Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.26

sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

C. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari analisis *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* dimana setiap signifikansnya kurang dari 0,05 yakni 0,000. Jadi, ada perbedaan antara kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan metode *role playing* dengan kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan metode konvensional. Hal ini didukung oleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar $8,820 > 3,13$. 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.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan

mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah.³ Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tetapi juga kreativitasnya. Siswa dituntut bersikap kreatif, inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi yang diajarkan dapat diterima oleh siswa. Kreativitas yang muncul dan berkembang pada setiap siswa berbeda-beda karena setiap orang memiliki fisik, sikap dan lingkungan yang berbeda-beda. Dengan diiringi adanya motivasi belajar antara kreativitas dan motivasi belajar siswa akan mampu mengembangkan daya kreatifnya sendiri. Kreativitas siswa secara bersama-sama dengan didorong oleh motivasi belajar akan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Usaha untuk mengatasi kurangnya kreativitas dan motivasi belajar tersebut, salah satunya dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tidak monoton, serta melibatkan siswa dan bermakna bagi siswa diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar. Salah satunya adalah metode *role playing*. Sebagaimana yang dikatakan Shoimin bahwa metode *role playing* pembelajaran yang disampaikan akan berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, dapat membuat siswa bergairah dan semangat, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam

³ Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 45

berpikir.⁴ Sehingga siswa dalam proses pembelajaran lebih aktif. Dengan adanya metode *role playing*, kreativitas dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

⁴ Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hal.162-163