

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Adapun hasil penelitian pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa di sajikan sebagai berikut:

Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen yaitu 65,58 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 62,16. Sehingga dapat di simpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar di bandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig*. Jika *Asymp.Sig* > 0,05, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof sminorv*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket kelas eksperimen sebesar 0,283 dan pada kelas kontrol sebesar 0,944. Jadi kedua data angket tersebut berdistribusi normal karena nilai *Sig.* > 0,05. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket di peroleh nilai *Sig* 0,977. Nilai *Sig* 0,977 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah di nyatakan berdistribusi normal dan homogen,

maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji Independent Sample *t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,024 dan t_{hitung} sebesar 2.312. Nilai Sig.(2-tailed) $0,024 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (2,312) > t_{tabel} (2,021)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keaktifan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keaktifan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah metode yang dimana siswa bermain peran bersama secara langsung dan siswa di tuntut untuk ikut berpartisipasi di dalamnya. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Di dalam metode *Role Playing* merupakan metode pilihan variataif yakni metode yang mampu memacu motivasi, keaktifan, kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹ Hasil penelitian ini mendukung teori yang menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan.

¹ Jurnal Florea, Munir, Awalul Fatiqin, Ira Kendi, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang*, Vol 4, No 1, April 2017

Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai maksimal. Di samping itu pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, *reward* bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.²

Disamping itu dari hasil pengamatan peneliti, siswa yang berada di kelas eksperimen lebih fokus dan bersemangat dalam proses pembelajaran dari pada siswa yang berada di kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan seriusnya siswa dalam lebih antusias mempersiapkan peran masing-masing dengan saling berdiskusi bersama. Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada perbedaan metode *Role Playig* dengan pembelajaran konvensional terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.

Hasil penelitian ini jua sesuai dengan penelitian Selviana, Wahidatul Rizki, 2015. "*Pegaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMPN 1 Berbah*". Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPA biologi melalui pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas VII SMPN 1 Berbah Tahun 2015. Dilihat dari penelitian yang di lakukan oleh peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa

² Jurnal , *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*, Zulfia Trinova, hlm 212

dan dapat di jadikan sebagai alternatif pilihan metode pembelajaran di kelas.

B. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Adapun hasil penelitian pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di sajikan dalam tabel berikut:

Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) post-test kelas eksperimen yaitu 89,00 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 82,78. Sehingga dapat di simpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) post-test kelas eksperimen lebih besar di bandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) post-test kelas kontrol.

Uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Asymp.Sig.* $> 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof sminorv*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,264 dan pada kelas kontrol sebesar 0,809. Jadi kedua data *post-test* tersebut berdistribusi normal karena nilai *Sig.* $> 0,05$. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post-test*. Hasil homogenitas data *post-test* di peroleh nilai *Sig* 0,066. Nilai *Sig* 0,066 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah di nyatakan berdistribusi normal dan homogen,

maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *post-test* diperoleh nilai *Sig.*(2-tailed) sebesar 0,001 dan t_{hitung} sebesar 3.388. Nilai *Sig.*(2-tailed) $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (3.388) > t_{tabel} (2,021)$, sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil pada kelas eksperimen dengan metode *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Metode *Role Playing* sangat membantu peserta didik yang sulit terlibat aktif berkomunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah dengan cara yang tidak menimbulkan kecemasan dan juga *Role Paying* juga memberikan manfaat kepada pendidik dalam hal bagaimana dan kapan sebaiknya memberikan umpan balik dalam prose pembelajaran agar terdengar menyenangkan untuk peserta didik.³

Dengan adanya metode *Role Playing* siswa menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang di pelajari. Di samping itu dari hasil pengamatan peneliti siswa yang berada di kelas eksperimen lebih fokus dan bersemangat dalam mengerjakan soal-soal yang yang di berikan pada saat proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* dari pada siswa yang berada di kelas kontrol. Hal ini di tunjukkan dalam nilai siswa yang

³ Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Putu Ari Dharmayanti, *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*, Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013, hlm.258

di peroleh oleh kelas eksperimen lebih baik dari pada nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada perbedaan metode *Role Playing* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Selviana, Wahidatul Rizki, 2015. “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMPN 1 Berbah”. Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA biologi melalui pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas VII SMPN 1 Berbah Tahun 2015. Dilihat dari penelitian yang di lakukan oleh peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat di jadikan sebagai alternatif pilihan metode pembelajaran di kelas.

C. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Adapun hasil penelitian pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di sajikan dalam tabel berikut:

Berdasarkan uji MANOVA diperoleh nilai ke-empat *p-value* (Sig). Untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang

signifikan metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat di pisahkan. Macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian a) bagian pertama aktifitas fisik adalah gerakan yang di lakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang di lakukan oleh siswa di dalam kelas b) bagian kedua aktifitas psikis, siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.⁴

Dengan adanya metode *Role Playing* siswa menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar PAI siswa pun meningkat. Dengan metode *Role Playing* siswa menjadi sepenuhnya aktif melaksanakan peran dan pemerannya. Karna metode *Role Playing* menjadikan siswa terlibat aktif, sehingga pembelajaran tidak di dominasi oleh pendidik. Selain itu metode *Role Playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.⁵ Keaktifan siswa dalam suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar PAI siswa meningkat.

⁴ Jurnal electronics, informatics, and Vocational Education(ELINVO),Nugroho Wibowo,Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMKN 1Saptosari , Vol 1, No 2, Mei 2016

⁵ Jurnal Florea, Pengaruh Penggunaan Metode Vol 4, No 1, April 2017

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

D. Temuan Penelitian

1. Berdasarkan hasil penelitian $t_{hitung} = 2,312 > t_{tabel} = 2,021$ pada taraf (5%) yang dimana hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Jadi Terdapat ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.
2. Berdasarkan hasil penelitian $t_{hitung} = 3,388 > t_{tabel} = 2,021$ pada taraf (5%) yang dimana hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Jadi Terdapat ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.
3. Berdasarkan uji MANOVA diperoleh nilai ke-empat *p-value (Sig)*. Untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.