

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam peserta didik kelas VIII SMPN 1 Ngunut Tulungagung pada materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertaqwa 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 VIII. Untuk sampelnya peneliti mengambil sampel peserta didik kelas VIII-F yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas VIII-E yang berjumlah 32 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 SMPN 1 Ngunut Tulungagung bahwa akan melaksanakan penelitian di SMPN 1 Ngunut Tulungagung tersebut. Berdasarkan koordinasi dengan guru mata

pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII, yaitu bapak Ahmad Nasirudin, M.Pd.I peneliti diberi dua kelas sebagai sampel penelitian, yakni kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E 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 30 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 pilihan ganda sebanyak 20 soal. Kemudian soal tersebut diberikan kepada peserta didik kelas VIII-F dan VIII-E

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 suka, 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 materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertaqwa siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode *Role Playing* dan yang menggunakan metode ceramah (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.

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, hlm. 48

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 pendidikan agama islam Bapak Dr. H. Asrop Safi'I, M.Ag dan salah satu guru mata pelajaran pendidikan agama islam SMPN 1 Ngunut Tulungagung yakni bpk Ahmad Nasirudin, M.Pd.I.

Sebelum angket motivasi dan soal tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak 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 IX-A SMPN 1 Ngunut Tulungagung yang berjumlah 30 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 VIII-F yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan VIII-E sebagai kelas kontrol

yang berjumlah 32 peserta didik. Untuk mencari validitas soal angket dan tes peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS 18.0*. 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 30 butir instrumen memiliki korelasi $\geq 0,355$ Hasil perhitungan koefisien korelasi item instrumen angket motivasi belajar dapat di lihat pada tabel.

Tabel 4.1 Hasil Validitas Instrument Angket Motivasi

No	Pearson Correlation	rtabel (N=30), Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
1	0,517	0,349	VALID
2	0,425	0,349	VALID
3	0,648	0,349	VALID
4	0,493	0,349	VALID
5	0,611	0,349	VALID
6	0,540	0,349	VALID
7	0,497	0,349	VALID
8	0,554	0,349	VALID
9	0,698	0,349	VALID
10	0,433	0,349	VALID
11	0,698	0,349	VALID
12	0,418	0,349	VALID

13	0,559	0,349	VALID
14	0,561	0,349	VALID
15	0,736	0,349	VALID
16	0,548	0,349	VALID
17	0,491	0,349	VALID
18	0,495	0,349	VALID
19	0,542	0,349	VALID
20	0,698	0,349	VALID
21	0,604	0,349	VALID
22	0,540	0,349	VALID
23	0,720	0,349	VALID
24	0,558	0,349	VALID
25	0,453	0,349	VALID
26	0,631	0,349	VALID
27	0,459	0,349	VALID
28	0,722	0,349	VALID
29	0,565	0,349	VALID
30	0,722	0,349	VALID

2) Tes

Berdasarkan data yang terkumpul, hasil dari perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 20 butir soal tes menggunakan SPSS 18.0 nilai *person correlation* atau *rhitung* pada soal 1 sampai 30 memiliki korelasi $> 0,349$. Maka 20 item soal tes dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Instrument Tes Hasil Belajar

No	Pearson Correlation	rtabel (N=30), Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
1	0,716	0,349	VALID
2	0,582	0,349	VALID
3	0,582	0,349	VALID
4	0,608	0,349	VALID
5	0,716	0,349	VALID
6	0,582	0,349	VALID
7	0,582	0,349	VALID
8	0,621	0,349	VALID
9	0,365	0,349	VALID
10	0,608	0,349	VALID
11	0,621	0,349	VALID
12	0,365	0,349	VALID
13	0,582	0,349	VALID
14	0,716	0,349	VALID
15	0,568	0,349	VALID
16	0,445	0,349	VALID
17	0,416	0,349	VALID
18	0,696	0,349	VALID
19	0,417	0,349	VALID
20	0,410	0,349	VALID

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliable secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat dinyatakan bahwa soal reliable. Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti melakukannya melalui metode *Alpha*

Cronbach. Uji reabilitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 18.0. 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
,748	31

Dari tabel 4.3 *output* uji reabilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Cronbach* yaitu 0,748 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0,748 termasuk dalam kategori reliable. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 30 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
,745	21

Dari tabel 4.4 *output* uji reabilitas soal pilihan ganda dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Cronbach* yaitu 0,745 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0,745 termasuk dalam kategori reliable. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 20 instrumen tes pilihan uraian yang diajukan sangat reliable.

3. Uji Prasyarat

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 18.0*.

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 4.5 Daftar Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Nilai Kelas VIII E (Kelas Kontrol)		Nilai Kelas VIII F (Kelas Eksperimen)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	id1	125	id1	128
2	id2	128	id2	130
3	id3	128	id3	129
4	id4	116	id4	129
5	id5	135	id5	140
6	id6	137	id6	139

7	id7	142	id7	144
8	id8	113	id8	130
9	id9	123	id9	125
10	id10	116	id10	120
11	id11	141	id11	143
12	id12	134	id12	136
13	id13	128	id13	132
14	id14	130	id14	132
15	id15	130	id15	132
16	id16	122	id16	128
17	id17	117	id17	129
18	id18	122	id18	123
19	id19	120	id19	130
20	id20	117	id20	133
21	id21	128	id21	131
22	id22	113	id22	135
23	id23	113	id23	120
24	id24	111	id24	120
25	id25	125	id25	127
26	id26	122	id26	124
27	id27	126	id27	128
28	id28	115	id28	130
29	id29	139	id29	141
30	id30	129	id30	131
31	id31	125	id31	130
32	id32	125		

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data angket menggunakan SPSS 18.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Output Uji Normalitas Angket

		Kontrol	Eksperimen
N		32	31
Normal	Mean	124,84	130,61
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	8,505	6,254
Most Extreme	Absolute	,103	,154
Differences	Positive	,103	,154
	Negative	-,070	-,112
Kolmogorov-Smirnov Z		,583	,858
Asymp. Sig. (2-tailed)		,886	,453

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel 4.6 *output* uji normalitas angket dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen dari uji normalitas sebesar 0,453 sedangkan pada kelas kontrol uji normalitas sebesar 0,886. Sehingga nilai signifikansi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 atau ($0,453 > 0,05$). Signifikansi dari kelas kontrol juga lebih besar dari 0,05 atau ($0,886 > 0,05$)

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)* = 0,886 pada kelas eksperimen dan *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,453 pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan data angket dinyatakan berdistribusi normal.

2) Data Post Test

Tabel 4.7 Daftar Nilai *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Nilai Kelas VIII E (Kelas Kontrol)		Nilai Kelas VIII F (Kelas Eksperimen)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	id1	85	id1	90
2	id2	85	id2	100
3	id3	85	id3	100
4	id4	85	id4	95
5	id5	85	id5	95
6	id6	85	id6	95
7	id7	85	id7	100
8	id8	85	id8	90
9	id9	85	id9	100
10	id10	85	id10	95
11	id11	85	id11	95
12	id12	85	id12	90
13	id13	85	id13	90
14	id14	85	id14	95
15	id15	85	id15	100
16	id16	85	id16	100
17	id17	85	id17	95
18	id18	85	id18	100
19	id19	85	id19	100
20	id20	85	id20	95
21	id21	85	id21	85
22	id22	85	id22	95
23	id23	85	id23	85
24	id24	85	id24	90
25	id25	85	id25	95
26	id26	85	id26	100
27	id27	85	id27	90
28	id28	85	id28	85
29	id29	85	id29	95

30	id30	85	id30	90
31	id31	85	id31	85
32	id32	85		

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data tes menggunakan SPSS 18.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Output Uji Normalitas Tes

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol	Eksperimen
N		32	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	17,22	18,81
	Std. Deviation	1,128	1,014
Most Extreme Differences	Absolute	,224	,221
	Positive	,204	,142
	Negative	-,224	-,221
Kolmogorov-Smirnov Z		1,269	1,230
Asymp. Sig. (2-tailed)		,080	,097

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel *output* uji normalitas tes dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen dari uji normalitas sebesar 0,097 sedangkan pada kelas kontrol uji normalitas sebesar 0,080. Sehingga nilai signifikansi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 atau ($0,097 > 0,05$). Signifikansi dari kelas kontrol juga lebih besar dari 0,05 atau ($0,080 > 0,05$)

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)* = 0,097 pada kelas eksperimen dan *Asymp.Sig.(2-tailed)* = 0,080 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 18.0*.

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* 18.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Output Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,403	1	61	,070

Berdasarkan data yang diperoleh di atas diperoleh signifikansi 0,070 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* 18.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Output Uji Homogenitas Post Test**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,230	1	61	,272

Berdasarkan data yang diperoleh di atas diperoleh signifikansi 0,272 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.

4. 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 pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung?”. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu (1) untuk menjelaskan pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung (2) untuk menjelaskan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pelajaran pendidikan agama islam di SMPN

1 Ngunut Tulungagung (3) pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Peneliti menggunakan Uji *t-test* dan Uji Manova dengan bantuan komputer *SPSS 18.0*.

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 pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Uji ini dilakukan dengan bantuan komputer *SPSS 18.0* yaitu *Independent Samples Test*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

1) Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik

$H_a =$ Ada pengaruh metode *Role playing* terhadap motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh metode *Role playing* terhadap motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

2) Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik

H_a = Ada pengaruh metode *Role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

H_0 = Tidak ada pengaruh metode *Role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *SPSS*

18.0:

1) Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar

Hasil analisa uji *t-test* terhadap motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Output Uji T-Test Motivasi Belajar

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas Kontrol	32	124,84	8,505	1,503
	Kelas Eksperimen	31	130,61	6,254	1,123

Berdasarkan tabel 4.11 *output* uji *t-test* menampilkan jumlah subjek dari kelas eksperimen 31 dan kelas kontrol sebesar 32. *Standar*

deviasi yang berasal yang berasal dari kedua kelas eksperimen 6,254 dan dari kelas kontrol 8,505. *Standar error* yang berasal dari kelas eksperimen 1,123 dan yang berasal dari kelas kontrol 1,503. *Mean* yang berasal dari kelas eksperimen 130,61 dan *Mean* yang berasal dari kelas kontrol 124,84.

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 4.12 Output Uji T-Test Motivasi Belajar

		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
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	3,403	,070	3,059	61	,003	5,769	1,886	9,540	1,998
	Equal variances not assumed			3,074	56,935	,003	5,769	1,877	9,527	2,011

Berdasarkan *output* hasil uji hipotesis 2 dengan uji t di atas terlihat terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil kelas eksperimen (M=130,61, SD=6,254) dan kelompok kontrol (M=124,84 SD=8,505: $t(61)=56,935$, $p=0,003$ Hasil tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih

dari t_{tabel} ($3,059 > 2,000$) taraf signifikansi 0,05 ($0,003 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

2) Pengujian Hipotesis Hasil Belajar

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

Tabel 4.13 Output Uji T-Test Hasil Belajar

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kontrol	32	17,22	1,128	,199
	Eksperimen	31	18,81	1,014	,182

Berdasarkan tabel *output* uji *t-test* menampilkan jumlah subjek dari kelas eksperimen 31 dan kelas kontrol sebesar 32. *Standar deviasi* yang berasal yang berasal dari kedua kelas eksperimen 1,014 dan dari kelas kontrol 1,128. *Standar error* yang berasal dari kelas eksperimen 0,182 dan yang berasal dari kelas control 0,199. *Mean* yang berasal dari kelas eksperimen 18,81 dan mean yang berasal dari kelas kontrol 17,22.

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. 4.14 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
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,230	,272	5,868	61	,000	1,588	,271	2,129	1,047
	Equal variances not assumed			5,878	60,664	,000	1,588	,270	2,128	1,048

Berdasarkan *output* hasil uji hipotesis 2 dengan uji t di atas terlihat terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil kelas eksperimen ($M=18,81$, $SD=1,014$) dan kelompok kontrol ($M=17,22$ $SD=1,128$: $t(61)=60,664$, $p=0,000$ Hasil tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih dari t_{tabel} ($5,868 > 2,000$) taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

b. Uji Manova

Uji Anova 2 jalur dengan jenis uji *multivariate analysis of variance* (MANOVA) digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Uji ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 18.0*, yaitu uji *Multivariate*.

Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode *Role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- 2) Jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Tabel 4.15 Output Uji Manova

		Multivariate Testsc						
Effect		Value	F	Hypothesi s df	Error df	Sig.	Noncent. Paramete r	Observe d Powerb
Intercep t	Pillai's Trace	,998	16259,81 2	2,000	60,000	,000	32519,62 3	1,000
	Wilks' Lambda	,002	16259,81 2	2,000	60,000	,000	32519,62 3	1,000
	Hotellin g's Trace	541,994	16259,81 2	2,000	60,000	,000	32519,62 3	1,000
	Roy's Largest Root	541,994	16259,81 2	2,000	60,000	,000	32519,62 3	1,000
Kelas	Pillai's Trace	,401	20,094	2,000	60,000	,000	40,188	1,000
	Wilks' Lambda	,599	20,094	2,000	60,000	,000	40,188	1,000
	Hotellin g's Trace	,670	20,094	2,000	60,000	,000	40,188	1,000
	Roy's Largest Root	,670	20,094	2,000	60,000	,000	40,188	1,000

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 dari pada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.