

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol.

Pada tahap penelitian, kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Setelah kedua kelas diberi perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan *post tes* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari angket dan *post tes* tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS 18.0 untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Maka tujuan yang akan dikemukakan oleh peneliti adalah untuk menjelaskan:

A. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar

Analisis data pengujian prasyarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym.Sig.* jika *Asym.Sig.* > 0,05 maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof smirnov*. Hasil

pengujian normalitas untuk data angket signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,453 sedangkan untuk kelas kontrol 0,886 Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa $0,453 > 0,05$ dan $0,886 > 0,05$. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data diperoleh nilai *Sig.* 0,070. Nilai *Sig.* $0,070 > 0,05$ Sehingga dapat dinyatakan data itu homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (Normalitas dan Homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *independent sample t-test*. Hasil perhitungan untuk nilai angket diperoleh nilai t_{hitung} 3,059 dan *Sig.(2-tailed)* 0,003 Sebelum melihat t_{tabel} Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N-2$ karena jumlah sampel 63 siswa maka $db = 63-2 = 61$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} 2.000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,059 > 2.000$. dan *Sig.(2-tailed)* $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Unun Lailatul Muthmainah dengan perhitungan hipotesisnya *Sig.(2-tailed)* adalah 0,026

sehingga menyatakan bahwa metode *Role playing* memengaruhi motivasi belajar siswa. Tetapi pada penelitian tersebut tidak diketahui seberapa besar perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian berdasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik. Hal ini karena pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Bermain peran dilakukan oleh siswa dalam kelompok sehingga secara tidak langsung siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dengan teman. Gairah dan semangat juga akan dibangun karena mereka dituntut untuk tampil maksimal demi nama baik kelompok. Siswa tidak terjebak dalam suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan. Selain itu, metode *Role Playing* berbantuan asesmen kinerja sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Metode *Role Playing* juga mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu sumber dari motivasi intrinsik selain tantangan, rasa ingin tahu, dan kontrol adalah fantasi. Fantasi ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfantasi, diantaranya melalui kegiatan simulasi atau bermain peran. Pemenuhan kebutuhan akan rasa percaya diri dan aktualisasi diri dari 6 tingkatan kebutuhan manusia juga mendapatkan ruang dalam pembelajaran *Role Playing*. Hal ini

berperan pula dalam meningkatkan motivasi siswa karena siswa termotivasi untuk mencapai tujuan pribadinya yang menjadikan hidupnya berharga dan bermakna. Motivasi muncul apabila siswa diberi kesempatan untuk aktif dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Apabila dikaitkan dengan faktor internal siswa penerapan metode *Role Playing* memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah menengah pertama. Dimana siswa menengah pertama dapat mengekspresikan dirinya yang dituangkan dalam peran yang dilakukan yang memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.

B. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar

Analisis data pengujian prasyarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym.Sig* $> 0,05$ maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data tes soal pendidikan agama islam dengan signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,097 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,080 Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa $0,097 > 0,05$ dan $0,080 > 0,05$. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data tes. Hasil data homogenitas diperoleh nilai *Sig.* 0,272. Nilai *Sig.* $0,272 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan data tersebut homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (Normalitas dan Homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *independent sample t-test*. Hasil perhitungan nilai untuk nilai tes diperoleh t_{hitung} 5,868 dan $sig.(2-tailed) = 0,000$ Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N-2$ karena jumlah sampel yang diteliti adalah 63 siswa maka db 63-2 pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} 2.000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,868 > 2.000$ dan $sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

Hasil temuan tersebut didukung oleh penelitian Unun Lailatul Muthmainah dengan perhitungan hipotesisnya $Sig.(2-tailed)$ adalah 0,00 sehingga menyatakan bahwa metode *Role Playing* memengaruhi hasil belajar. Hasil penelitiannya menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah peserta didik diberi metode pembelajaran *Role Playing*. Penerapan metode *Role Playing* berbantuan asesmen kinerja terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektualn dan kemampuan berpikir. peserta didik karena sesuai dengan salah satu kelebihanannya, yaitu metode ini mampu melatih peserta didik untuk memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama

dalam ingatan peserta didik. Hal itu akan melatih ingatan peserta didik menjadi tajam. Ingatan yang bagus akan membantu. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektualn dan kemampuan berpikir.

C. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Dari *output* uji multivariate menunjukkan bahwa F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian Unun Lailatul Muthmainah dalam penelitiannya terhadap peserta didik MAN 1 Trenggalek, juga menemukan penerapan metode *Role Playing/bermain peran* memberikan peningkatan yang cukup besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara peserta didik yang diteliti. Berpijak pada hasil analisis data dalam penelitian ini dan temuan terdahulu terbukti bahwa pembelajaran metode *Role Playing* lebih efektif di banding pembelajaran konvensional. Hal ini mengingat metode *Role Playing* memberi kesempatan yang lebih bagi peserta didik untuk belajar secara interaktif dan

komunikatif serta percaya diri. Selain menyenangkan karena dalam suasana permainan, kreativitas siswa terpupuk karena dalam *Role Playing* siswa dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi juga berimprovisasi dalam mengemukakan pendapatnya atau memerankan perannya dengan waktu yang tersedia. Karena tidak jarang, scenario yang telah dipersiapkan sebelum melaksanakan drama, berubah ketika peserta didik memainkan perannya didepan kelas. Pada saat itulah diperlukan inisiatif untuk berkreasi dan melanjutkan cerita sehingga drama tidak terhenti di tengah jalan. Situasi seperti ini sangat memungkinkan untuk belajar santai tapi serius sehingga peserta didik merasa menikmati proses pembelajaran. Apa yang telah dilakukan dan dipelajari akan tertanam kuat dalam ingatan. Dalam hal ini, metode *Role Playing* mampu menciptakan suasana senang dan gembira dalam proses belajar mengajar tanpa mengesampingkan tujuan belajar. Setiap anak tidak bisa dipisahkan dari dunia bermain yang dapat menimbulkan kegembiraan dan rasa senang. Pembelajaran dengan suasana bermain akan mendorong siswa aktif belajar, dan pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya mampu mengembangkan daya fantasi anak.

Salah satu kelebihan dari metode *Role Playing* mampu menarik perhatian anak sehingga suasana kelas semakin hidup. Dengan ketertarikan anak terhadap suatu proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hal itu pula berdampak pada hasil belajar peserta didik dimana apabila motivasi belajar siswa itu tumbuh secara tidak langsung dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar fiqih peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berupa hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berfikir. Secara empiris telah terbukti bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih baik dibanding peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih baik di banding pembelajaran konvensional.