

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t diperoleh nilai t 3,059 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 terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
2. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji-t diperoleh nilai t = 5,868. 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 terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. 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 pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

B. Implementasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen yaitu dalam pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode *Role Playing* dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama. Kemudian hasil *post test* dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji

hipotesis. Dengan demikian akan diketahui apakah metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif pendidikan agama islam peserta didik. Selain *post test*, masing-masing kelas baik eksperimen maupun kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik. Setelah itu data yang didapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap dua kelas yaitu VIII-F yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan VIII-E sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 peserta didik dengan materi sub tema ibadah puasa membentuk pribadi yang bertaqwa dimana kelas tersebut sudah mencapai materi yang sama dan kemampuan yang homogen. Setelah data yang diperoleh dari angket dan *post tes* tersebut di uji menggunakan *SPSS 18.0*, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik, terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dan terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

C. Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala SMPN 1 Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama dalam hal pemilihan metode pembelajaran.

2. Bagi Guru SMPN 1 Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam menentukan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peserta Didik SMPN 1 Ngunut Tulungagung

Peserta didik sebaiknya selalu memperhatikan guru dan selalu berperan aktif ketika pembelajaran di kelas agar bisa memahami materi yang diajarkan. Selain itu peserta didik hendaknya belajar yang rajin ketika di rumah dengan cara mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan guru di sekolah atau dengan cara mempelajari sumber buku yang lain. Dengan demikian peserta didik akan memiliki pengetahuan yang luas mengenai suatu materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

4. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik di atas.