BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Materi Adab Bertamu dan Berteman peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019 digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar akidah akhlak peserta didik. Peneletian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu dimana terdapar dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, yakni kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan khusus disebut kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dan kelas kontrol diberikan materi menggunakan metode ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung dengan jumlah 49 peserta didik. Peneltian ini menggunakan metode *sampling jenuh* dalam pengambilan sampel, sehingga kelas yang dijadikan sampel yaitu peserta didik kelas IV Harun yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas IV Dzulkifli yang berjumlah 25 peserta

didik sebagai kelas kontrol. Adapun nama peserta didik yang diguanakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti melalui beberapa metode, yaitu metode observasi, dokumentasi, angket dan tes yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Metode observasi. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran Akidah Akhlak di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
2. Metode dokumentasi. Tujuannya untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang menjadi sampelpenelitian, data nilai PTS peserta didik, dan foto-foto kegiatan penelitian.
3. Metode tes. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif 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 tees tertulis berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian soal tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IV Harun dan kelas IV Dzulkifli.
4. Metode angket. Angket hasil belajar afektif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar akidah akhlak peserta didik. Angket hasil belajar afektif ini diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Angket hasil belajar yang digunakan berupa pernyataan positif yang berjumlah 20 pernyataan.

Langkah-langkah pelaksanaan Bermain Peran (*Role Playing*) di dalam kelas yaitu sebagai berikut :

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 sukarela untuk menjadi pemeran.
c. Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
d. Menyiapkan pengamat. 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 dialalminya.

f. Diskusi dan evalusi pembelajaran. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun 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 dua. Diskusi dan evaluasi pada tahap ini seperti pada tahap 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 denagn temannya.[1]

B. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai pemahaman konsep Akidah Akhlak peserta didik yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *Metode Bermain Peran (Role Playing)* dan yang tidak menggunakan *Metode Bermain Peran (Role Playing)* (konvensional). Tes yang dilaksanakan dalam peneltian ini sebanyak satu kali yang dilakukan

[1] Mulyono, *Strategi Pembelajaran*..., hal. 48-51

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.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum peneliti memberikan tes kepada siswa kelas ekperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui instrument tersebut valid atau tidak.

Pada penelitian ini validasi ahli terkait validasi angket dilakukan oleh salah satu dosen ahli IAIN yakni Ibu Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M.Pd.I dan guru kelas di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung yakni Ibu Sustiana, S.S. Kemudian untuk validasi soal tes Akidah Akhlak dilakukan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo yakni Bapak Mastur S.Pd.I.

Angket dan tes tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrument penelitian. Hasilnya adalah 20 soal pilihan ganda pada tes dan 20 butir pernyataan yang terdapat pada angket dinyatakan layak untuk dijadikan unstrumen penelitian. Untuk iji validitas empiris, soal tes yang sudah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah peserta didik kelas IV berjumlah 10 peserta didik. Setelah soal diuji coba, hasil uji coba

tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Untuk program komputer *SPSS* 16.0. Apabila koefisien korelasi sama dengan 0,30 atau lebih (paling kecil 0,30), maka butir instrumen dinyatakan valid.

Adapun perhitungan uji validitas sebagai berikut :

1.) Angket

Berdasarkan data yang terkumpul dari 10 responden. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 20 butir instrumen memiliki korelasi ≥ 0,30. Hasil perhitungan koefisien korelasi item instrumen angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen Angket Hasil Belajar Afektif

No. Butir Instrumen	**Koefisien Korelasi**	**Keterangan**
1	724	Valid
2	681	Valid
3	798	Valid
4	735	Valid
5	791	Valid
6	818	Valid
7	826	Valid
8	759	Valid
9	825	Valid
10	805	Valid
11	825	Valid
12	770	Valid
13	689	Valid
14	681	Valid
15	770	Valid
16	825	Valid
17	567	Valid
18	770	Valid
19	681	Valid
20	614	Valid

2.) Tes

Berdasarkan data yang terkumpul dari 10 responden. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 20 butir soal tes menggunakan SPSS 16.0 nilai person correlation atau r_{hitung} pada soal nomor 1 sampai 20 memiliki korelasi ≥ 0,30 maka ke 20 item soal tes dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen Soal Akidah Akhlak

No. Butir Instrumen	**Koefisien Korelasi**	**Keterangan**
1	903	Valid
2	851	Valid
3	746	Valid
4	914	Valid
5	916	Valid
6	883	Valid
7	903	Valid
8	884	Valid
9	838	Valid
10	746	Valid
11	838	Valid
12	883	Valid
13	884	Valid
14	903	Valid
15	781	Valid
16	837	Valid
17	653	Valid
18	873	Valid
19	879	Valid
20	920	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliabel secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Berdasarkan hasil uji relabilitas dapat dinyatakan bahwa soal reliabel. Untuk menguji reliabiltas isntrumen peneliti melakukannya melalui metose *Alpha Crombach*. Uji reliabilitas dengan menggunakan program computer SPSS 16.0. Data untuk uji reliabilitas diambil dari data uji validitas sebelumnya. Soal tes dikatakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4.3 Output Uji Reliablitas Angket Hasil Belajar Afektif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	21

Dari tabel output uji reliabilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0.759, berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0.759 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa 20 instrumen angket yang diajukan sangat reliabel. Adapun cara menghitung reliablitas sebagaimana terlampir.

Tabel 4.4 Output Uji Reliabilitas Item Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	21

Dari tabel output uji reliabilitas soal pilihan ganda dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0.769, berdasrkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0.769 termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpilkun bahwa 20 instrumen tes pilihan ganda yang diujikan sangat reliabel. Adapun cara menghitung reliabilitas sebagaimana terlampir.

3. Uji Pra Penelitian

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji homogenitas kelas kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan nilai PTS (Penilain Tengah Semester) Akidah Akhlak. Adapun nilai PTS Akidah Akhlak kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Daftar Nilai PTS (Penilain Tengah Semester) Akidah Akhlak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No.	Nilai PTS Kelas IV Harun (Kelas Eksperimen)		Nilai PTS Kelas IV Dzulkifli (Kelas Kontrol)	
	Kode Peserta Didik	Nilai	Kode Peserta Didik	Nilai
1	ADRR	89	ASNA	87
2	AWS	78	AP	87
3	ALP	93	AMNZ	97
4	AFR	98	ASM	87
5	AR	98	AWF	82
6	ARS	76	ASC	91
7	AFA	98	BD	87
8	DAHA	95	CLOS	82
9	DEA	100	ECP	84
10	FA	91	FRDS	86
11	FSFS	100	IDI	97
12	KKP	93	MAFI	96
13	KNL	91	MBAA	66
14	LSFM	89	MIMA	71
15	LRN	95	MIR	84
16	MFA	95	MNIM	84
17	MAAG	95	MNK	98
18	MBAT	87	MZIM	93
19	MMK	93	NS	89
20	NH	93	PJ	89
21	RIS	100	RRA	89
22	SVR	86	RRA	89
23	TQB	86	SMA	93
24	ZAR	98	SA	87
25			ZGF	89

Adapun perhitungan uji homogenitas kelas menggunakan *SPSS* 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Uji Homogenitas kelas dengan niai PTS

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.003	1	47	.959

Data dinyatakan homogen apabila signifikasi > 0,05 berdasarkan tabel output homogenitas kelas, dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,959. Karena hasil signifikasinya lebih dari 0,05 yakni 0,959 > 0,05. Maka data tersebut dinyatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Adapun Langkah-langkah uji homogenitas kelas menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

4. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikasinya ≥ 0,05, sedangkan jika taraf signifikasinya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal.

Pada penelitian ini data yang terkumpul berupa post test hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Skor Post Test Peserta Didik Penilaian Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik

No.	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Kode Peserta Didik	Nilai			Kode Peserta Didik	Nilai		
		K	A	P		K	A	P
1	ADRR	75	87	88	ASNA	90	83	64
2	AWS	85	87	79	AP	65	66	64
3	ALP	100	97	75	AMNZ	80	80	85
4	AFR	85	87	63	ASM	65	79	75
5	AR	75	82	73	AWF	100	60	63
6	ARS	90	91	70	ASC	55	77	63
7	AFA	70	87	68	BD	75	70	75
8	DAHA	100	82	79	CLOS	80	73	69
9	DEA	100	84	90	ECP	90	71	80
10	FA	85	86	79	FRDS	70	65	78
11	FSFS	100	97	100	IDI	80	80	63
12	KKP	90	96	91	MAFI	75	65	79
13	KNL	80	66	76	MBAA	80	75	75
14	LSFM	70	71	85	MIMA	100	90	81
15	LRN	85	84	80	MIR	70	75	69
16	MFA	75	84	80	MNIM	75	78	74
17	MAAG	90	98	92	MNK	70	80	65
18	MBAT	80	93	79	MZIM	55	77	63
19	MMK	90	89	82	NS	75	88	72
20	NH	85	89	78	PJ	75	67	68
21	RIS	75	89	100	RRA	100	78	75
22	SVR	80	89	85	RRA	85	60	65
23	TQB	90	93	81	SMA	70	79	68
24	ZAR	75	87	91	SA	85	77	71
25					ZGF	80	82	75

1) Tes

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data *post test* menggunakan *SPSS* 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Butir Instrumen Tes Soal Akidah Akhlak

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		24	25
Normal Parameters[a]	Mean	84.58	77.80
	Std. Deviation	9.431	12.169
Most Extreme Differences	Absolute	.137	.148
	Positive	.137	.148
	Negative	-.116	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		.671	.741
Asymp. Sig. (2-tailed)		.759	.642
Test distribution is Normal.			

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikasi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah0,759, sedangkan untuk kelas kontrol 0,642. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,759 > 0,05 dan 0,642 > 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

2) Angket

Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada data angket menggunakan *SPSS* 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas Angket Hasil Belajar Ranah Afektif

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		24	25
Normal Parameters[a]	Mean	87.29	75.00
	Std. Deviation	7.457	7.863
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.160
	Positive	.118	.102
	Negative	-.163	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		.797	.802
Asymp. Sig. (2-tailed)		.548	.541
Test distribution is Normal.			

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikasi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,548, sedangkan untuk kelas konrol 0,541. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,548 > 0,05 dan 0,541 > 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

Tabel 4.10 Hasil Output Uji Normalitas Angket Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		24	25
Normal Parameters[a]	Mean	83.98	73.30
	Std. Deviation	10.523	10.968
Most Extreme Differences	Absolute	.165	.201
	Positive	.165	.201
	Negative	-.123	-.162
Kolmogorov-Smirnov Z		.933	1.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.348	.138
Test distribution is Normal.			

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikasi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,348, sedangkan untuk kelas konrol 0,138. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,348 > 0,05 dan 0,138 > 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa dan lanjutan. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji T. Suatu ditribusi dikatakan homogen jika taraf signifikasinya > 0,05 , sedangkan jika taraf signifikasinya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Uji T bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi dan bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Untuk menguji homogenitas menggunakan program komputer *SPSS* 16.0.

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa *post test* dan angket hasil belajar afektif dan psikomotorik peserta didik.

1) Data *Post test*

Data yang digunakan dalam uji homogenitas *post test* adalah data *post test* yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun perhitungan uji homogenitas *post test* menggunakan *SPSS* 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Uji Homogenitas Instrumen Tes Akidah Akhlak

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.850	1	47	.361

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,361 karena nilai signifikasinya dari uji homogenitas > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen.

2) Data Angket

Data yang digunakan dalam uji homogenitas angket adalah data yang sama di uji normalitas sebelumnya. Adapun perhitungan uji homogenitas angket menggunakan *SPSS* 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Instrumen Angket Hasil Belajar Afektif Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.676	1	47	.415

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,415 karena nilai uji homogenitas > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen.

Tabel 4.13 Uji Homogenitas Instrumen Angket Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.221	1	47	.640

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,640 karena nilai uji homogenitas > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji MANOVA (Multivariat Of Variance). Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka kedua syarat terpenuhi untuk melakukan uji MANOVA. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS* 16.0.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

1) H_a : Ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*)

terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

2) H_a : Ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

3) H_a : Ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

1.) Jika nilai *Sig.* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2.) Jika nilai *Sig.* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *SPSS 16.0*.

Tabel 4.14 *Output* Uji Homogenitas Varian

Levene's Test of Equality of Error Variances[a]

	F	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar_Kognitif	.850	1	47	.361
Hasil_Belajar_Afektif	.676	1	47	.415
Hasil_Belajar_Psikomotorik	1.382	1	47	.246

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan tabel *output* uji homogenitas varian, diketahui hasil belajar kognitif memiliki *Sig.* 0,361, dimana *Sig.* 0,361 > 0,05, hasil belajar afektif memiliki *Sig.* 0,415, dimana *Sig.* 0,415 > 0,05 dan hasil belajar psikomotorik memiliki *Sig.* 0,246, dimana *Sig.* 0,246 > 0,05. Karena nilai signifikasi ketiganya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik kedua kelas memiliki varian yang sama (homogen).

Tabel 4.15 *Output* Uji Homogenitas Matrik Varian / *Covarian*

Box's Test of Equality of Covariance Matrices[a]

Box's M	8.243
F	1.278
df1	6
df2	1.593E4
Sig.	.263

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan tabel *output* uji homogenitas matriks varian/*covarian* di atas menunjukkan bahwa nilai *Sig.* 0,263, dimana *Sig.* 0,263 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matriks varian/*covarian* dari hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik adalah sama (homogen).

Tabel 4.16 *Output* Uji Hipotesis (1)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Hasil_Belajar_Kognitif	563.432[a]	1	563.432	4.729	.000
	Hasil_Belajar_Afektif	1850.021[c]	1	1850.021	31.470	.000
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	1394.939[d]	1	1394.939	21.951	.000
Intercept	Hasil_Belajar_Kognitif	322877.718	1	322877.718	2.710E3	.000
	Hasil_Belajar_Afektif	322513.287	1	322513.287	5.486E3	.000
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	286615.837	1	286615.837	4.510E3	.000
Kelas	Hasil_Belajar_Kognitif	563.432	1	563.432	4.729	.000
	Hasil_Belajar_Afektif	1850.021	1	1850.021	31.470	.000
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	1394.939	1	1394.939	21.951	.000
Error	Hasil_Belajar_Kognitif	5599.833	47	119.145		
	Hasil_Belajar_Afektif	2762.958	47	58.786		
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	2986.693	47	63.547		
Total	Hasil_Belajar_Kognitif	328625.000	49			
	Hasil_Belajar_Afektif	326264.000	49			
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	290301.000	49			
Corrected Total	Hasil_Belajar_Kognitif	6163.265	48			
	Hasil_Belajar_Afektif	4612.980	48			
	Hasil_Belajar_Psikomotorik	4381.633	48			

a. R Squared = ,091 (Adjusted R Squared = ,072)

b. Computed using alpha = ,05

c. R Squared = ,401 (Adjusted R Squared = ,388)

d. R Squared = ,318 (Adjusted R Squared = ,304)

Berdasarkan tabel *output* uji hipotesis pada tabel *test of between-subjects effects* terdapat beberapa baris, baris pertama (*correted model*) untuk mengetahui kevalidan pengaruh metode Bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik antara peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan bermain peran (*role playing*). Baris kedua (*intercept*) untuk mengetahui nilai perubahan pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik tanpa dipengaruhi penggunaan metode pembelajaran, sedangkan baris ketiga (kelas) untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran baik terhadap hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik, sehingga baris yang digunakan adalah baris yang ketiga. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa :

1) Hubungan antara metode pembelajaran dengan hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikasi 0,000, dimana *Sig.* 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
2) Hubungan antara metode pembelajaran dengan hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikasi 0,000,

dimana *Sig.* 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

3) Hubungan antara metode pembelajaran dengan hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikasi 0,000, dimana *Sig.* 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Tabel 4.17 *Output* Uji Hipotesis (2)

Descriptive Statistics

	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
Hasil_Belajar_Kognitif	Kelas Eksperimen	84.58	9.431	24
	Kelas Kontrol	77.80	12.169	25
	Total	81.12	11.331	49
Hasil_Belajar_Afektif	Kelas Eksperimen	87.29	7.457	24
	Kelas Kontrol	75.00	7.863	25
	Total	81.02	9.803	49
Hasil_Belajar_Psikomotorik	Kelas Eksperimen	81.83	9.220	24
	Kelas Kontrol	71.16	6.555	25
	Total	76.39	9.554	49

Berdasarkan tabel *descriptive statistics*, hasil perhitungan uji hipotesis terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah responden 24 peserta didik memiliki rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 84,58, hasil belajar afektif sebesar 87,29, dan hasil belajar psikomotorik sebesar 81,83. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah responden 25 peserta didik memiliki rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 77,80, hasil belajar afektif sebesar 75,00 dan hasil belajar psikomotorik sebesar 71,16. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik yang menggunakan metode bermain peran *(role playing*) lebih baik dari peserta didik yang tidak menggunakan metode bermain peran *(role playing*).

Tabel 4.18 *Output* Uji Hipotesis (3)

Multivariate Tests[c]

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power[b]
Intercept	Pillai's Trace	.995	2.929E3[a]	3.000	45.000	.000	8787.422	1.000
	Wilks' Lambda	.005	2.929E3[a]	3.000	45.000	.000	8787.422	1.000
	Hotelling's Trace	195.276	2.929E3[a]	3.000	45.000	.000	8787.422	1.000
	Roy's Largest Root	195.276	2.929E3[a]	3.000	45.000	.000	8787.422	1.000
Kelas	Pillai's Trace	.486	14.199[a]	3.000	45.000	.000	42.597	1.000
	Wilks' Lambda	.514	14.199[a]	3.000	45.000	.000	42.597	1.000
	Hotelling's Trace	.947	14.199[a]	3.000	45.000	.000	42.597	1.000
	Roy's Largest Root	.947	14.199[a]	3.000	45.000	.000	42.597	1.000

a. Exact statistic

b. Computed using alpha = ,05

c. Design: Intercept + Kelas

Dari tabel *output* uji multivariate menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks's Lamda, 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's Lamda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semuanya signifikan, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara bersama-sama pada pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah data penelitian sudah dianalisis, selanjutnya akan mendeskripsiskan hasil penelitian dalam bentuk tabel yang menggambarkan ada tau tidaknya perbedaan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Hasil rekapan tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Peneitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	H_α : Ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. H_0 : Tidak ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.	Nilai *Sig. (2-failed)*adalah 0,000	Probability < 0,05	H_α diterima	Ada Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung
2.	H_α : Ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. H_0 : Tidak ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*)	Nilai *Sig. (2-failed)*adalah 0,000	Probability < 0,05	H_α diterima	Ada Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo

Lanjutan. . .

	terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.				
3.	H_α : Ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. H_0 : Tidak ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.	Nilai *Sig. (2-failed)*adalah 0,000	Probability < 0,05	H_α diterima	Ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Berdasarkan tabel 4.19 penelitian ini memilki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik mata pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Bertamu dan Berteman subtema Akhlak Terpuji

Nabi dan Rasul pada peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Berdasarkan tabel 4.19 yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 1 mengenai hasil belajar kognitif dengan uji manova, diperoleh nilai *Sig (2-failed)* sebesar 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_α diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungangung.

Berdasarkan tabel 4.19 yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 2 mengenai hasil belajar afektif dengan uji manova, diperoleh nilai *Sig (2-failed)* sebesar 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_α diterima. Dengan demikian ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungangung.

Berdasarkan tabel 4.19 yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 3 mengenai hasil belajar psikomotorik dengan uji manova, diperoleh nilai *Sig (2-failed)* sebesar 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_α diterima. Dengan demikian ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungangung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) lebih baik dibandingkan metode konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Adab Bertamu dan Berteman.