

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kognitif Akidah Akhlak kelas kontrol adalah 77,80, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 84,58. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kognitif Akidah Akhlak pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kognitif Akidah Akhlak kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya yaitu pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data, dimana jika 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 akidah akhlak dengan signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,759, 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. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya

adalah uji homogenitas data tes soal akidah akhlak. Hasil data homogenitas diperoleh nilai Sig. 0,361. Nilai Sig. 0,361 > 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 uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA). Berdasarkan hasil *output* uji Multivariate menunjukkan bahwa hubungan antara metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikansi 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*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh pendapat dari Djamarah yang mengemukakan bahwa metode *role playing* (bermain peran) diartikan sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa

masalah yang ditemukan untuk melengkapai partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya meningkatkan pemahaman mereka. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.¹

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ismail A.Y tentang metode bermain peran terhadap hasil belajar IPS di SD. Hasil penelitiannya menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah siswa diberi pelajaran dengan metode bermain peran.² Penelitian Ismania tentang pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS juga membuktikan bahwa kemampuan IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* memiliki rerata 74,78 lebih tinggi dibanding dengan metode ceramah dengan rerata 65,56.³ Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena sesuai dengan salah satu kelebihanannya, yaitu metode bermain peran ini mampu melatih peserta didik memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Hal itu akan melatih ingatan dan pemahaman peserta

¹ Djamarah, *Guru Dan Anak...*, hal. 237

² Ismail Asep Yusuf, *Penerapan Metode Sociodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SD*. (<http://www.jurnal.upi.edu/md/Vol.6 No.2>), Januari 2012, diakses 25 Maret 2019

³ Ismainia Nur Aqliyah, *Pengaruh Penerapan Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Pada Pembelajaran IPS*, (<http://www.jurnal.upi.edu/md/Vol.1 No.23>), September 2015, diakses 10 April 2019

didik untuk belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini metode bermain peran (*role playing*) telah memberi kesan yang kuat dan ingatan yang tahan lama bagi siswa terutama untuk materi pelajaran yang akan memiliki kebermaknaan apabila dibelajarkan secara interaktif.

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah kognitif. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

B. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Afektif Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar afektif Akidah Akhlak kelas kontrol adalah 75,00, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 87,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar afektif Akidah Akhlak pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar afektif Akidah Akhlak kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya yaitu 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 angket dengan signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,548 , sedangkan untuk kelas kontrol 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. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas diperoleh nilai Sig. 0,415. Nilai Sig. $0,415 > 0,05$ 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 uji *multivariate analysis of variance* (MANOVA). Berdasarkan hasil *output* uji Multivariate menunjukkan bahwa hubungan antara metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikansi 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*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Destik M. dalam penelitiannya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah

afektif pada siswa kelas VII menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji t pada peningkatan nilai rata-rata menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,764 > 1,67469$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima oleh kedua kelas. Metode bermain peran lebih efektif dalam peningkatan perolehan hasil belajar terutama pada ranah afektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode diskusi.⁴

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Siska Y. dalam penelitiannya terhadap anak TK di Bandar Lampung, juga menemukan penerapan metode bermain peran memberikan peningkatan yang cukup besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak yang diteliti. Berpijak pada hasil analisis data dalam penelitian ini dan temuan terdahulu, terbukti bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.⁵ Hal ini mengingat metode bermain peran (*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 peserta didik terpujuk karena dalam bermain peran peserta didik dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi juga berimprovisasi dalam mengemukakan pendapatnya atau memerankan perannya dengan waktu yang tersedia. Karena tidak jarang,

⁴ Destik Meliyanti, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas VII di MTs An-Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah*, (Lampung : Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

⁵ Siska Y., *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (<http://www.jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan>), 2011, diakses 7 Mei 2019

scenario yang telah dipersiapkan sebelum melaksanakan drama, berubah ketika peserta didik memainkan perannya di depan kelas. Pada saat itulah diperlukan inisiatif untuk berkreasi dan melanjutkan cerita sehingga drama tidak berhenti 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 bermain peran 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 peserta didik aktif belajar pengetahuan, keterampilan, sikap dan mampu mengembangkan daya fantasinya.

Menurut Zuhairini salah satu kelebihan dari metode bermain peran mampu menarik perhatian anak sehingga suasana kelas semakin hidup. Dengan ketertarikan anak terhadap suatu proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mana hal itu pula berdampak pada hasil belajar peserta didik dan apabila motivasi peserta didik itu tumbuh secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁶

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta

⁶ Tien Kartini, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, (www.today-pdf.net).2007, diakses pada 6 Mei 2019

didik khususnya pada ranah afektif. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar afektif peserta didik.

C. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak kelas kontrol adalah 71,16, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 81,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya yaitu 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 angket hasil belajar psikomotorik dengan signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,348, sedangkan untuk kelas kontrol 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.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas diperoleh nilai Sig. 0,640. Nilai Sig. $0,640 > 0,05$ 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 uji *multivariate analysis of variance* (MANOVA). Berdasarkan hasil *output* uji Multivariate menunjukkan bahwa hubungan antara metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak peserta didik memiliki tingkat signifikansi 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*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

Hal ini tidak lepas dari pendapat Jill Hadfield yang berpendapat bahwa metode *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Sedangkan *role playing* menurut Fogg adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment. Selain itu *role playing* juga disebut sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembanagn

imajinasi dan penghayatan.⁷ Tidak hanya itu, menurut Djamarah pengalaman belajar yang diperoleh dari metode bermain peran ini meliputi, kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁸

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Ismaniya dkk, dalam penelitiannya yang menunjukkan hasil yang signifikan. Siswa yang menggunakan metode *Role Playing* hasil belajarnya meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa.⁹

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah psikomotorik. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik.

⁷ Jumanta Handayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014), hal. 189

⁸ Djamarah, *Guru Dan Anak ...*, hal.238

⁹ Ismania Nur Aqliyah dkk, *Penerapan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran IPS*, (Jurnal Pendidikan, Vol.1, No.3. 2015), diakses 7 Mei 2019