

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai UAS semester satu Aqidah Akhlak pada kelas sampel untuk mengetahui bahwa kedua kelas tersebut homogen yang dibuktikan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel mempunyai varians yang homogen. Artinya, kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada tahap penelitian, kelas V-A sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan berupa metode *role playing* dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan berupa metode konvensional. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket hasil belajar afektif untuk mengetahui hasil belajar afektif peserta didik dan *pos test* untuk mengetahui hasil belajar kognitif. Adapun pengujian angket hasil belajar afektif dan *pos test* serta uji hipotesis dijabarkan sebagai berikut :

A. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak Siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata – rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen adalah 77,00 sedangkan pada kelas kontrol 65,25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata – rata (*mean*) *post test* kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp. Sig.* Jika nilai *Asymp. Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas data nilai tes kelas eksperimen sebesar 0,162 dan pada kelas kontrol 0,140. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp. Sig* kelas eksperimen 0,175 dan pada kelas kontrol 0,200. Karena nilai *Asymp. Sig* kedua kelas $> 0,05$, maka data tes kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data tes. Hasil homogenitas data tes diperoleh *Sig.* adalah 0,685. Nilai *Sig.* $0,685 > 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal serta homogen,

maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample test*.

Berikut adalah rekapitulasi uji t hasil belajar kognitif siswa :

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji t Hasil Belajar Kognitif

No	Hipotesis Penelitian	Hasil penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	<i>H_a</i> : adanya pengaruh yang signifikan pembelajaran metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar kognitif akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,019	Probability < 0,05	<i>H_a</i> diterima	Adanya pengaruh yang signifikan pembelajaran metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar kognitif akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung

Hasilnya untuk penghitungan antara nilai *post test* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,019. Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Untuk hasil yang lebih meyakinkan peneliti juga melakukan uji *t-test* terhadap *pre test* dan *pos test* kelas eksperimen. Hasilnya diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar kognitif Aqidah Akhlak siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. sesuai dengan definisi Metode *role playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.¹ Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif. Bloom berpendapat segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.²

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Amalia dengan judul skripsi “Pengaruh Metode *Role Playing*

¹ Nana Sudjana, Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar...,61

² Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan . . .*

Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar”. dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis (*Ha*), yakni ada pengaruh positif dan signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar kognitif aqidah Akhlak siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Berdasarkan paparan diatas bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Karena dengan menggunakan metode tersebut siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu siswa juga bisa berbagi pengetahuan serta pemahaman dengan teman satu kelas. Dan dengan penggunaan metode pembelajaran tersebut berdampak kepada siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.

B. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Afektif Aqidah Akhlak Siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata – rata (*mean*) angket kelas eksperimen adalah 84,00 sedangkan pada kelas kontrol 78,25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata (*mean*)

angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata – rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari *Asymp. Sig.* Jika nilai *Asymp. Sig.* $> 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data angket kelas eksperimen sebesar 0,179 dan pada kelas kontrol sebesar 0,106 Karena nilai *Asymp. Sig* kedua kelas $> 0,05$, maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,079 Nilai *Sig.* $0,079 > 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal serta homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample T-test*. Adapun rekapitulasi uji t hasil belajar adalah sebagai berikut :

5.2 Tabel Hasil Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji t Hasil Belajar

Afektif

No	Hipotesis Penelitian	Hasil penelitian	Kriteria Inter pretasi	Inter Pretasi	Kesimpulan
1.	H_a : adanya pengaruh yang	Signifikansi pada tabel	Probability $< 0,05$	H_a diterima	adanya pengaruh yang

signifikan	<i>Sig.(2-</i>			signifikan
pembelajaran	<i>tailed)</i>			pembelajaran
metode <i>role</i>	adalah			metode <i>role</i>
<i>playing</i> terhadap	0,021			<i>playing</i>
hasil belajar				terhadap hasil
afektif aqidah				belajar afektif
akhlak peserta				aqidah akhlak
didik di MI				peserta didik
Miftahul Falah				di MI Miftahul
Sukorejo				Falah
Karangrejo				Sukorejo
Tulungagung				Karangrejo
				Tulungagung

Hasilnya untuk penghitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,021. Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar afektif aqidah Akhlak siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Belajar menggunakan metode ini karena Peserta didik akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa

yang dipelajari serta memudahkan guru untuk mengontrol dan dapat membedakan peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik disaat berlangsungnya pengajaran.³ Hal ini sesuai dengan definisi *Role playing* adalah aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bloom berpendapat hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.⁴

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustafidz Alfaruki dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”. dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (*Ha*), yaitu ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar afektif Aqidah Akhlak siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung..

Berdasarkan paparan diatas bahwa dengan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa. Karena dengan menggunakan metode tersebut siswa lebih bisa berperilaku baik saat pembelajaran berlangsung. Dan dengan penggunaan metode

³ Usman, *Metodologi Pembelajaran*. . .57

⁴ Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan . . .*

pembelajaran tersebut berdampak kepada siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar afektif yaitu pada tingkah laku yang kearah yang lebih baik.

C. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Aqidah Akhlak Siswa Di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Sebelum dilakukan uji Manova, pertama adalah dilakukan uji homogenitas bersama-sama menggunakan *Box's M* yang menghasilkan angka 3,147 dengan taraf signifikansi 0,397. Kedua adalah uji Levene's yang menghasilkan nilai signifikansi untuk angket 0,079 dan soal tes 0,685. Semua angka menunjukkan signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen. Adapun rekapitulasi uji manova terhadap hasil belajar kognitif dan afektif adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3 Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji MANOVA Hasil Belajar Kognitif dan Afektif

No	Hipotesis Penelitian	Hasil penelitian	Kriteria Inter Pretasi	Inter pretasi	Kesimpulan

1.	<i>H_a</i> : adanya yang signifikan pembelajaran metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar kognitif dan afektif aqidah akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,011	Probability < 0,05	<i>H_a</i> diterima	adanya yang signifikan pembelajaran metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar kognitif dan afektif aqidah akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.
----	---	--	--------------------	-------------------------------	--

Berdasarkan uji Anova 2 jalur (Manova), menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,011. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,011 < 0,05$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan hasil belajar kognitif dan afektif Aqidah Akhlak peserta didik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode *role playing*. Dengan adanya metode *role playing* peserta didik semakin terampil dan mahir sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Sesuai dengan definisi

metode *Role Playing* merupakan metode yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan tentang situasi sosial.

Metode ini yaitu dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para peserta didik yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus.⁵ hal ini berkaitan dengan pendapat hasil belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bloom yaitu segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.⁶ Juga pendapat Bloom tentang hasil belajar afektif yaitu hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.⁷

Berdasarkan hal tersebut diatas, metode pembelajaran *role plaiyng* merupakan metode yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkat kan hasil belajar kognitif dan afektif melalui latihan mengerjakan soal-soal latihan untuk mengembangkan kemahiran dan ketrampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardian Saputra dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Bendo Blitar”.

⁵ Usman, *Metodologi Pembelajaran*. . . . 57

⁶ Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan . . .*

⁷ Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan . . .*

dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (*Ha*), ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar kognitif dan afektif aqidah Akhlak siswa di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif serta afektif sehingga pola pikir siswa dapat meningkat dan tingkah laku siswa yang menuju kearah lebih baik.