BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-B sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai dari soal pretest 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 penelitian mempunyai varians yang homogen. Artinya, kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada tahap penelitian, kelas XI-A sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* dan kelas XI-B 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 postest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari angket dan *post-test* tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan *SPSS* 16.0 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 Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

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.[93] Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.

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 0,554 sedangkan untuk kelas kontrol 0,375. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,554 > 0,05 dan 0,375 > 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.* 0,458. Nilai *Sig.* 0,458 > 0,05 sehingga dapat dinyatakan data itu homogen.

---

[93] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* …, hal. 61.

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} 3,291 dan nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,002. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus db = N-2 karena jumlah jumlah sampel yang diteliti 55 siswa maka db 55 – 2 = 53 pada taraf signifikansi 5% diperoleh ttabel 2,006. karena thitung > ttabel atau 3,291 > 2,006. dan *sig.(2-tailed)* 0,002 < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Adanya perbedaan motivasi belajar Al-Quran Hadis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bukanlah suatu hal yang kebetulan, akan tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perbedaan perlakukan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen guru memberikan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol guru memberikan model pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, motivasi belajar dapat tumbuh sebab adanya pemberian rangsangan atau dorogan dari luar seperti penerapan model pembelajaran. Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh rangsangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Pada kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam

diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[94]

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika metode yang digunakan menyenangkan, tentunya siswa juga akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan yang dimiliki oleh siswa juga bisa berkembang melalui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno bahwa salah satu tujuan metode Role Playing untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.[95]

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Nila Rukmana Sari dalam skripsinya yang berjudul, "Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung) kesimpulan ini diperolah berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi belajar yang diperoleh nilai t_{hitung} 3,5559 dengan *sig.(2tailed)* 0.000 dan *sig.(2-tailed)* 0.000.

---

[94] Aris Soimin, *Model Pembelajaran Inovatif* dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 108

[95] Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal.26

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Mustafid Alfaruki, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018." Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi belajar yang diperoleh nilai t_{hitung} 4.237 dan *sig.(2-tailed)* 0.000.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Rizqi Amalia, dalam skrispsinya yang berjudul, "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi belajar yang diperoleh nilai hasil *sig.(2-tailed)* adalah 0,038 <0,05.

Jadi berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Al-Quran Hadis Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. 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.

B. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.[96] Penggunaan metode *Role Playing* akan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

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 *post-tes* signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,320 sedangkan untuk kelas kontrol 0,284. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,320 > 0,05 dan 0,284 > 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

[96] Susanto, *Teori Belajar*…, hal.8

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post-test*. Hasil homogenitas data diperoleh nilai *Sig.* 0,964. Nilai *Sig.* 0,964 > 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 *post-test* diperoleh nilai t_{hitung} 5,172 dan nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 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 jumlah sampel yang diteliti 55 siswa maka db 55 – 2 = 53 pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} 2,006. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 5,172 > 2,006. dan *sig.(2tailed)* 0,000 < 0,05. Maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Adanya perbedaan hasil belajar Al-Quran Hadis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bukanlah suatu hal yang kebetulan, akan tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perbedaan perlakukan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen guru memberikan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol guru memberikan model pembelajaran konvensional.

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir. Salah satu kelebihannya, 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. Pemahaman peserta

didik dapat dilihat dari perolehan hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang berupa nilai atau angka yang diberikan oleh guru dari masing-masing bidang studi setelah diadakan evaluasi.[97]

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Nila Rukmana Sari dalam skripsinya yang berjudul, "Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung) kesimpulan ini diperolah berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap hasil belajar dengan hasil thitung 4,509 dan *sig.(2-tailed)* 0.000.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Mustafid Alfaruki, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018." Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap hasil belajar t_{hitung} 5.097 dan *sig.(2-tailed)* 0.000.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Rizqi Amalia, dalam skrispsinya yang berjudul, "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap hasil belajar *sig.(2-tailed)* adalah 0,000 <0.05.

[97] Nana Sudjana, *Penelitian Hasil*…, hal.3

Jadi berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Al-Quran Hadis Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar. Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dapat diukur dengan kegiatan evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut bisa dinyatakan dalam bentuk skor untuk mengetahui tingkat keberhasilan setelah dilakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat Susanto hasil belajar dapat dimaknai dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar[98]

C. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan uji MANOVA yaitu *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 signifkan. Hal tersebut Dengan demikian H_O ditolak dan H_a diterima.

Makna dari hasil uji hipotesis tersebut menyatakan penggunakan metode *role playing* memiliki pengaruh dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar pada materi etos kerja pribadi muslim. Dengan adanya metode *role*

[98] Susanto, *Teori Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2007), hal.5

playing memberikan kesempatan yang lebih bagi peserta didik untuk belajar secara interaktif dan komunikatif serta percaya diri. Selain menyenangkan karena dalam suasana permainan, kreativitas peserta didik terpupuk dalam metode *role playing* peserta didik dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi dalam memerankan perannya.

Seorang pendidik harus dapat menciptakan pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.[99]

Dengan adanya seorang pendidik yang merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang efektif dan efisien seperti metode *role playing* dapat memicu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap suatu proses pembelajaran hal itu pula akan berdampak pada hasil belajar peserta yang akan mempengaruhi hasil belajar yang maksimal.

Model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

[99] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013), hal.147

belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.[100]

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Nila Rukmana Sari dalam skripsinya yang berjudul, "Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung) kesimpulan ini diperolah berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.000.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Mustafid Alfaruki, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018." Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.000.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Rizqi Amalia, dalam skrispsinya yang berjudul, "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.002<0,05.

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran hadis peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berupa hasil belajar

[100] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,…* hal.127

kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berfikir. Secara empiris telah terbukti bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar Al-Quran hadis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Motivasi dan hasil belajar Al-Quran hadis 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 *role playing* lebih baik di banding pembelajaran konvensional.