

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022. Sebelum penelitian dilakukan peneliti mengajukan permohonan izin penelitian secara langsung kepada selaku kepala sekolah di MTsN 2 Blitar. Setelah diberikan izin oleh pihak sekolah, peneliti menindaklanjuti dengan mengajukan surat permohonan izin penelitian di BAK Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

Peneliti menggunakan seluruh peserta didik kelas 7 di MTsN 2 Blitar kelas 7 sebagai populasi penelitian yang berjumlah 297 peserta didik. Setelah mendapatkan izin dan membawa surat pengantar dari IAIN Tulungagung (BAK FTIK), peneliti menemui wali kelas 7A dan 7B. Peneliti menggunakan kelas 7A sebagai kelas yang menerapkan model *role playing* dan kelas 7B sebagai kelas model konvensional (ceramah).

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 19-20 Februari 2021. Penelitian yang pertama dilakukan di kelas model *role playing* pada tanggal 19 Februari 2021 dengan 1 kali pertemuan (2 x 30 menit) dan penelitian kedua dilakukan di kelas konvensional (ceramah) pada tanggal 20 Februari 2021 dengan 1 kali pertemuan (2 x 30 menit). Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah membuat RPP (rancangan

pelaksanaan pembelajaran), dan instrumen angket motivasi belajar. Instrumen angket motivasi belajar tersebut akan di sebarakan kepada responden. Sebelum disebarakan peneliti melakukan uji instrumen dengan melakukan validasi oleh ahli. Validasi ahli dalam penelitian ini ada dua orang yaitu dari dosen IAIN Tulungagung dan salah satu guru yang mengajar di MTsN 2 Blitar dalam pengujian angket instrumen motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik peneliti meminta bantuan Dr.Hj.RetnoIndayati, MSi (Dosen FTIK IAIN Tulungagung) sebagai dosen validator sedangkan untuk yang *post-test* hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik, peneliti meminta bantuan Dr.Hj.RetnoIndayati, MSi(Dosen FTIK IAIN Tulungagung) dan ColasatulWafiyah(Guru MTsN 2 Blitar). Hasil uji instrumen oleh beberapa validator ahli yaitu instrumen dinyatakan valid serta layak untuk diujikan sebagaimana telah terlampir.

Setelah adanya hasil keputusan tersebut yang menyatakan instrumen valid oleh validasi ahli dan layak di uji cobakan kepada responden, peneliti melakukan uji coba instrumen kepada seluruh kelas 7A yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas 7B yang berjumlah 30 peserta didik. Peneliti menggunakan 60 peserta didik untuk mengisi angket motivasi belajar aqidah akhlaq dan untuk mengerjakan instrumen *post-test* hasil belajar akidah akhlaq pada tanggal 19 dan 20 Februari 2021. Instrumen angket motivasi belajar akidah akhlaq

sebanyak 20 item dan soal *post test* hasil belajar akidah akhlaq peserta didik berjumlah 5 soal. Berikut ini hasil penelitian.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Penelitian Kelas 7A**  
**Menggunakan Model *Role Playing***

No	Nama Peserta Didik	KODE
1	Abdus Shomad Ramadhan	ASR
2	Adinda Farikhatus Sholikhah	AFS
3	Aisy Azzahra	AA
4	Aliya Putri Az Zahra	APAZ
5	Anggun Herlina Wulandari	AHW
6	Arinal Hikmah	AH
7	Asna Khumairo' Anjana	AKA
8	Aulia Qurotal A'yunin	AQA
9	Az Zahra Putri Erwinda Zunaida	AZPEZ
10	Fadhul Wafi Abyan Dhiya'ulhaq	FWAD
11	Faizatur Rosyidah	FR
12	Farel Apriliano Syahputra	FAS
13	Fasyila Aza Agusta	FAA
14	Fitrotul Afiyah	FA
15	Gisela Gitafreya Putri Jefrina	GGPJ
16	Intan Febri Andani	IFA
17	Kafilatul Dwi Rahayu	KDR
18	Miftahul Hafid Alhami	MHA
19	Mochamad Chozin Al Anwar	MCAA
20	Mochammad Farel Al-Hafish	MFA
21	Moh. Badrun Nasr Syawaludin	MBNS
22	Mohammad Ardatila Rafiqi	MAR
23	Muhammad Azhar Nabilly Arifianto	MANA
24	Muhammad Erwin Setyawan	MES
25	Muhammad Haizun Fawaida	MHF
26	Nayla Ananda Putri	NAP
27	Novita Lailatul Nikmah	NLN
28	Ramadhani Isrin Muhammad	RIM
29	Rasya Wahyudinata	RW
30	Rizaldy Aulia Rahmat	RAR

**Tabel 4.2**  
**Hasil Penelitian Kelas 7B**  
**Menggunakan Model Konvensional**

<b>No</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>KODE</b>
1	Abi Ramadhani	AR
2	Ahmad Zidny Alqurby	AZA
3	Amalia Sabila Anjani	ASA
4	Annisa Rohmatul Azizah	ARA
5	Asyfa Putri Riandani	APR
6	Cipta Ningsih	CN
7	Della Calysta Azzahra	DCA
8	Della Selviana	DS
9	Desi Eriani	DE
10	Ellen Astriliya Syafitri	EAS
11	Ghania Parsa Sabia	GPS
12	Intan Permatasari	IP
13	Kahfi Adha Fatahillah Mazaib	KAFM
14	Kiara Purwanto	KP
15	Laila Qurotul Aini	LQA
16	M.Dafa Firdaus Ramadani	MDFR
17	Moch.Raditya Eka Widyanto	MREW
18	Mochammad Rezza Mahendra	MRM
19	Moh Faizal Alfarizi	MFA
20	Moh. Abi Ridho Saputro	MARS
21	Mohammad Fadhli Abdul Munir	MFAM
22	Muhamad Khilmi Firdaus	MKF
23	Muhammad Aris Mahera Putra	MAMP
24	Muhammad Irfan Gunawan	MIG
25	Muhammad Yasfiy Assabiqiy	MYA
26	Naura Iffana Dewi	NID
27	Nazara Amarani	NA
28	Nurul Kholifah	NK
29	Revania Ardiva	RA
30	Riani Rahma Wati	RRW

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penelitian Instrumen Kelas 7A**

No	KODE	Hasil Angket Motivasi	Hasil <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Model <i>Role Playing</i>
1	ASR	49	95
2	AFS	54	100
3	AA	55	95
4	APAZ	51	90
5	AHW	54	95
6	AH	55	95
7	AKA	49	90
8	AQA	54	85
9	AZPEZ	54	85
10	FWAD	50	95
11	FR	54	85
12	FAS	53	95
13	FAA	53	95
14	FA	51	95
15	GGPJ	53	85
16	IFA	53	90
17	KDR	56	100
18	MHA	54	85
19	MCAA	50	85
20	MFA	54	90
21	MBNS	55	95
22	MAR	54	90
23	MANA	51	100
24	MES	55	85
25	MHF	52	90
26	NAP	56	85
27	NLN	60	95
28	RIM	57	85
29	RW	52	90
30	RAR	55	90
<b>Rata-rata</b>		1603	2.735
		53,43	91,2

Berdasarkan hasil angket dan hasil post test yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq menggunakan model *role playing* pada kelas 7A, menunjukkan bahwa hasil angket motivasi yang memiliki jumlah skor terendah yaitu 49 dengan kode ASR dan AK dan hasil post test yang memiliki jumlah skor terendah yaitu 85 dengan kode NAP dan RIM.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Penelitian Instrumen Kelas 7B**

No	Kode	Hasil Angket Motivasi	Hasil <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Model Konvensional
1	AR	57	80
2	AZA	59	85
3	ASA	59	95
4	ARA	56	75
5	APR	57	85
6	CN	57	80
7	DCA	55	90
8	DS	56	80
9	DE	55	85
10	EAS	62	80
11	GPS	61	80
12	IP	59	85
13	KAFM	60	85
14	KP	56	90
15	LQA	58	70
16	MDFR	56	60
17	MREW	58	65
18	MRM	57	80
19	MFA	56	70
20	MARS	55	70
21	MFAM	53	75
22	MKF	55	70
23	MAMP	46	75
24	MIG	56	85
25	MYA	48	75
26	NID	51	70
27	NA	53	70
28	NK	50	80
29	RA	52	75
30	RRW	57	75
<b>Rata-rata</b>		1670	2.340
		55,67	78

Berdasarkan hasil angket dan hasil post test yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq menggunakan model role *palying* pada kelas 7B, menunjukkan bahwa hasil angket motivasi yang memiliki jumlah skor terendah yaitu 46 dengan kode MAMP dan hasil post test yang memiliki jumlah skor terendah yaitu 60 dengan kode MDFR.

## B. Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berdistribusi normal. Untuk mempermudah penghitungan normalitas data, peneliti menggunakan program SPSS 16.0, untuk melakukan uji *kolmogorov-smirnov* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Asymp.sig* (2-tailed)  $> 0,05$  maka dikatakan data tersebut normal.
- b. Jika nilai *Asymp.sig* (2-tailed)  $< 0,05$  maka dikatakan data tersebut tidak normal.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas Angket**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kelas Model <i>Role Playing</i>	Kelas Model Konvensional
N		30	30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	83.08	81.08
	Std. Deviation	13.496	5.782
Most Extreme Differences	Absolute	.206	.112
	Positive	.206	.112
	Negative	-.203	-.072
Kolmogorov-Smirnov Z		1.048	.573
Asymp. Sig. (2-tailed)		.222	.898

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari perhitungan pada tabel 4.9 menggunakan *kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan SPSS 16.0 dapat

disimpulkan bahwa data angket motivasi kelas yang menggunakan model *role playing* dan kelas model konvensional berdistribusi normal karena *Asymp.sig* > 0,05 sebagaimana dapat dilihat *Asymp.sig* pada kelas yang menerapkan model *role playing* adalah 0,222 dan *Asymp.sig* pada kelas model konvensional adalah 0,898 yang artinya  $0,222 > 0,05$  dan  $0,898 > 0,05$ .

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Normalitas *Post-Test***  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Kelas Model Role Playing	Kelas Model Konvensional
N	30	30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	64.58
	Std. Deviation	12.847
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.181
	Negative	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z	.887	.758
Asymp. Sig. (2-tailed)	.411	.613

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari perhitungan pada tabel 4.10 menggunakan *kolmogrov-smirnov* dengan bantuan SPSS 16.0 dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas model *role playing* dan kelas model konvensional berdistribusi normal karena *Asymp.sig* > 0,05. Sebagaimana dapat dilihat *Asymp.sig* pada kelas model *role playing* adalah 0,411 dan *Asymp.sig* pada kelas model konvensional adalah 0,613 yang artinya  $0,411 > 0,05$  dan  $0,613 > 0,05$ .



## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kedua data penelitian model *role playing* dan model konvensional tersebut homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua variasinya. Untuk mempermudah penghitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed)  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan homogen
- b. Jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed)  $< 0,05$  maka data tersebut dikatakan tidak homogen.

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul untuk uji homogenitas berupa angket motivasi belajar Aqidah akhlaq dan *post-test* hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik.

### a. Data Angket

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Homogenitas Angket**

**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5,340	1	58	,124

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa signifikansi uji homogenitas data angket motivasi adalah 0,124 sehingga data angket motivasi untuk kelas model *role playing*

dan kelas model konvensional dinyatakan homogen, karena signifikansinya  $0,124 > 0,05$ .

**b. Data *Post-test***

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Homogenitas *Post-Test***  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,140	1	58	,114

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa signifikansi uji homogenitas data *post test* hasil belajar adalah 0,114 sehingga data *post-test* hasil belajar untuk kelas model *role playing* dan model konvensional dinyatakan homogen, , karena signifikansinya  $0,114 > 0,05$ .

**C. Pengujian Hipotesis**

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan melakukan uji *t-test* dan Anova 2 jalur (MANOVA).

**a. Uji *t-test***

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi belajar Aqidah Akhlaq peserta didik dan pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlaq peserta didik MTsN 2 Blitar. Uji ini dilakukan dengan program SPSS 16.0.

a) Pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar

Aqidah Akhlak peserta didik kelas 7 MTsN 2 Blitar.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji T-Test Motivasi Belajar**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
motivasi Equal variances assumed	8.933	.001	4.750	58	.000	8.458	1.837	3.765	10.352
variances not assumed			3.903	44.347	.000	8.458	1.811	3.676	10.341

Dari tabel 4.13 hasil uji t-test motivasi belajar aqidah akhlak peserta didik diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000 yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 7 di MTsN 2 Blitar.

b) Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar  
aqidah akhlaq peserta didik kelas 7 MTsN 2 Blitar

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji T-Test Hasil Belajar**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	6.433	.005	3.440	58	.000	7.158	1.847	3.795	11.852
variances not assumed			4.703	54.247	.000	7.358	1.821	3.106	11.211

Dari tabel 4.14 hasil uji t-test peserta didik diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000 yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik kelas 7 MTsN 2 Blitar.

**b. Uji Anova 2 jalur dengan jenis Manova**

Uji anova dua jalur dengan jenis uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA) digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlaq peserta didik MTsN 2 Blitar. Uji ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

a) Pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlaq peserta didik MTsN 2 Blitar.

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji Manova Motivasi dan Hasil belajar**

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept Pillai's Trace	.992	3.434E3 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Wilks' Lambda	.008	3.385E3 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Hotelling's Trace	130.609	3.435E3 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Roy's Largest Root	130.609	3.535E3 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Kelas Pillai's Trace	.477	14.504 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Wilks' Lambda	.523	14.504 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Hotelling's Trace	.504	14.504 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000
Roy's Largest Root	.404	14.504 <sup>a</sup>	3.000	58.000	.000

Dari tabel 4.15 hasil uji manova motivasi dan hasil belajar peserta didik diketahui bahwa harga nilai F untuk *Pillai Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* pada kelas memiliki *Sig.* Sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,000 < 0,05$  maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ad apengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik kelas 7 di MTsN 2 Blitar.

#### D. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data selesai, selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menunjukkan adanya pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq di MTsN 2 Blitar. Adapun tabel rekapitulasi hasil penelitian adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.16**  
**Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	<i>Ha</i> : Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 BLITAR.	Signifikansi pada tabel <i>Sig. Source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi adalah sebesar 0,000	<i>Probability</i> < 0,05	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.
2	<i>Ha</i> : Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.	Signifikansi pada tabel <i>Sig. Source</i> kelas <i>dependent variabel</i> hasil belajar adalah sebesar 0,000	<i>Probability</i> < 0,05	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.
3	<i>Ha</i> : Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di MTsN 2 Blitar.	Signifikansi pada tabel <i>Sig. source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi dan hasil belajar adalah sebesar 0,000	<i>Probability</i> < 0,05	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq di MTsN 2 Blitar.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar aqidah akhlaq, pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik, dan pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.

Berdasarkan tabel 4.16, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom hasil penelitian nomor 1 mengenai motivasi belajar uji t-test, diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig.(2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  maka *Ha* diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik MTsN 2 Blitar.

Berdasarkan tabel yang sama, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom hasil penelitian di nomor 2 mengenai hasil belajar dengan menggunakan uji t-test, diperoleh *Sig.(2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  maka *Ha* diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.

Berdasarkan tabel yang sama, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom hasil penelitian di nomor 3 mengenai motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan uji MANOVA, diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig.(2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  maka *Ha* diterima. Dengan demikian ada pengaruh metode *role*



*playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih baik dibandingkan menggunakan media lainnya.