

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini, merupakan penyajian hasil penelitian. Tahap ini dilakukan setelah pengumpulan data dan analisis data telah dilakukan. Sampel penelitian pada penelitian ini adalah kelas 7A dan 7B di MTsN 2 Blitar. Kelas 7A sebagai kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas 7B menggunakan metode konvensional (ceramah). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2 hari. Kelas 7A sebagai kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan model *role playing* dan kelas 7B sebagai kelas yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Namun kedua kelas sama-sama diberikan evaluasi yang sama berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik.

Hasil dari data angket dan *post test* tersebut di uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0 untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh peneliti merupakan data yang valid, reliabel, berdistribusi normal serta homogen dan memiliki kemampuan yang sama. Selain itu uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya adalah uji hipotesis data dan MANOVA. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang akan dijelaskan satu persatu.

A. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik di MTsN 2 Blitar.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data, nilai rata-rata angket motivasi belajar peserta didik untuk kelas yang menerapkan metode *role playing* adalah 53,43 dan untuk kelas yang menerapkan metode konvensional adalah 55,67. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket motivasi belajar peserta didik kelas metode konvensional lebih besar dibandingkan nilai rata-rata angket motivasi belajar peserta didik di kelas yang menerapkan metode *role playing*.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Dilihat dari *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig.* > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian uji normalitas untuk angket motivasi belajar kelas 7A sebesar 0,222 dan angket motivasi belajar kelas 7B sebesar 0,898. Sehingga *Asymp.Sig.* kedua kelas lebih dari 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah dinyatakan normal, selanjutnya adalah uji homogenitas data angket motivasi belajar kelas 7A dan 7B sebesar 0,124. Karena $0,124 > 0,05$ kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Data angket motivasi belajar yang telah dinyatakan berdistribusi normal serta homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang berikutnya yaitu analisis data uji hipotesis. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket motivasi belajar dengan uji MANOVA :

Tabel 5.1
Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi

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.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai angket motivasi belajar diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Anisa Rahmawati bahwasannya *metode role playing berpengaruh* terhadap motivasi belajar ips peserta didik kelas v sdn srengat blitar dengan Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai *t hitung* = 4,66 dan nilai *t tabel* = 2,00. Dengan demikian *t hitung* > *t tabel*, sehingga disimpulkan bahwa *Ho* ditolak dan *Ha* diterima.¹

Model *role playing* suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan

¹ Anisa Rahmawati, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V SDN Srengat Blitar*, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

kegiatan pembelajaran model *role playing*, yaitu menentukan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan dialog singkat, dan pelaksanaan bermain peran.² Model *role playing*, suatu model pembelajaran yang mempunyai kreativitas tersendiri yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dengan suasana belajar yang monoton. Pembelajaran ini tidak hanya menyangkut teori saja, namun juga diimbangi dengan praktek. Penerapan model ini bisa merefresh sejenak peserta didik agar peserta didik memiliki pemikiran yang positif terhadap pembelajaran. Tentunya para guru tidak asing dengan model *role playing* ini, karena sejak di bangku perkuliahan mereka sudah diberikan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk menggunakan model *role playing* dengan memanfaatkan apa yang ada di sekitar. Sehingga terciptalah keadaan belajar mengajar yang dapat memiliki kesan tersendiri bagi peserta didik.³

Motivasi belajar adalah daya upaya dalam diri siswa yang mendorongnya untuk menguasai pengetahuan demi keberhasilan yang dicita-citakan. Motivasi belajar dapat timbul karena adanya beberapa faktor yaitu, motivasi intrinsik yang merupakan hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita. Yang kedua motivasi ekstrinsik yang merupakan adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.⁴ Dengan adanya

²Anisa Rahmawati, *Model Pembelajaran.....*, hal.26

³ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), hal. 98.

⁴Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi.....*, hal.23.

model *role playing* yang dihadirkan pada sela-sela pembelajaran dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena pada pembelajaran model *role playing* dapat menciptakan trobosan baru antara lain peserta didik dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Jadi model *role playing* tidak hanya teori saja namun ada prakteknya. Banyak kriteria peserta didik apabila dijelaskan dengan praktek para peserta didik cepat tanggap. Motivasi atau biasa disebut dengan keinginan (*desire*) yang mendorong seseorang untuk bertindak. Motivasi menjadi faktor yang sangat penting dalam mendukung prestasi kerja.⁵ Oleh karena itu, pemimpin atau guru harus memahami motivasi semua anak buahnya atau siswanya sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.⁶ Motivasi sendiri adalah faktor-faktor yang ada dalam diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan seseorang mencapai satu tujuan.⁷ Sumber motivasi itu sendiri adalah minat. Minat yang kuat akan memotivasi seseorang untuk mencapai satu tujuan yang mereka inginkan.

B. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik di MTsN 2 Blitar

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata *post-test* hasil belajar siswa untuk kelas metode *role playing* (7A) adalah sebesar

⁵ Fahriani, Dian, *Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi untuk Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi (PPAk)*. *Jurnal Ilmu & Riset Akuntansi*, Vol. 1, No. 12, 1-22. 2012

⁶ Ula shoimatul, "*Buku Pintar Teori-Teori Manajemen Pendidikan Efektif*", (Yogyakarta: Berlian, 2013), hlm. 20-21.

⁷ Prasetyo, Eko., Pranoto, Soeparlan., dan Anwar, Saiful, *Persepsi Terhadap Minat Karir Di Perpajakan Dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening*, *Syariah Paper Accounting FEB UMS*, 641-650, 2016.

91,2 dan kelas metode konvensional (7B) adalah sebesar 78. Sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik metode *role playing* lebih besar dari *post-test* hasil belajar metode konvensional.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig.* > 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian uji normalitas untuk *post test* hasil belajar kelas 7A sebesar 0,411 dan pada kelas 7B sebesar 0,613. Sehingga *Asymp.Sig.* kedua kelas tersebut lebih dari 0,05 maka data *post test* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah uji homogenitas data *post test* hasil belajar kelas. Hasil pengujian homogenitas data *post test* hasil belajar kelas 7A dan 7B sebesar 0,114. Karena $0,114 > 0,05$ kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Data *post test* belajar yang telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang berikutnya yaitu analisis data uji hipotesisi. Berikut adalah rekapitulasi *post test* hasil belajar dengan uji MANOVA:

Tabel 5.2
Rekapitulasi *Post Test* Hasil Belajar

NO	HIPOTESIS PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	KRITERIA INTERPRETASI	INTERPRETASI	KESIMPULAN
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>Porabability</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.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *post test* hasil belajar diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik dibandingkan dengan tidak adanya media visual.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang merupakan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁸ Dengan adanya pembelajaran model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena metode ini dilakukan dengan beberapa tahap antara lain melakukan persiapan serta pengintruksian setelah itu tindakan dramatik dan diskusi yang terakhir adalah pengevaluasian. Hal ini dapat melatih

⁸Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi.....*,hal.3-4.

konsetrasi pada peserta didik, sehingga peserta didik lebih bisa konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.⁹ Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.¹⁰ Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Khaerani Putri dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan” dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan

⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 37-38.

¹⁰ Dimiyati, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 3.

adanya metode *role playing* di dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa semakin meningkat.¹¹

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sejalur dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.

C. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik di MTsN 2 Blitar

Pengujian hipotesisi yang terakhir adalah pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi angket motivasi dan *post test* hasil belajar dengan uji MANOVA :

Tabel 5.3
Rekapitulasi Data Angket Motivasi dan *Post Test* Hasil Belajar

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	H_a : Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di MTsN 2 Blitar.	Signifakansi pada tabel <i>Sig. source dependent variable</i> motivasi dan hasil belajar adalah sebesar 0,000	<i>Probabili ty</i> < 0,05	H_a diterima	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq di MTsN 2 Blitar.

¹¹*Ibid*, Khaerani Putri, *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*.

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian nilai angket motivasi dan *post test* hasil belajar diperoleh harga nilai F untuk *Pilla's Trace Wilk's Lamda, Hotteling's Trace, Ray's Largest Root* pada kelas memiliki *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Penerapan model *role playing* ini dapat mendorong peserta didik untuk mempunyai keberanian, menghayati suatu peristiwa, mengekspresikan perasaan, dan komunikasi dengan baik.¹² Metode ini juga dapat menarik perhatian pada peserta didik. Ketika peserta didik sudah tertarik dan bisa menempatkan diri, hal ini dapat mendorong motivasi belajar peserta didik yang akhirnya dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik secara terus menerus.¹³

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Moh. Malik Amirudin dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung” dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan metode *role*

213 ¹² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: PT Alfabeta, 2011), hal

¹³Dimiyati, Midjiono. *Belajar dan Pembelajaran.....*, hal 9

playing terhadap motivasi dan hasil belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung secara simultan.¹⁴

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sejalur dengan Hipotesis (H_a) yaitu adanya pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar aqidah akhlaq peserta didik di MTsN 2 Blitar.

¹⁴ Moh.Malik Amirudin,*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulunagung*,(Ngunut:Skripsi,2019)