

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai UTS 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 penelitian mempunyai varians yang homogen. Artinya, kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada tahap penelitian, kelas VA sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* dan kelas VB sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan *post tes* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari angket dan *post tes* tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan *SPSS.16.0* untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Pada penelitian ini terdapat tiga hipotesis dan akan dijabarkan satu per satu.

Uji hipotesis yang pertama untuk menguji pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pada hipotesis ini di uji menggunakan analisis data uji *Multivariate* dengan bantuan *SPSS 16.0*. Deskripsi motivasi dan hasil belajar peserta didik ditunjukkan pada tabel 5.1. Rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 85.50 dengan standar deviasi 7.026, sedangkan rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol sebesar 81.43 dengan standar deviasi 7.320. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 87.68 dengan standar deviasi 12.655, sedangkan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 73.39 dengan standar deviasi 15.218. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hasil dari analisis deskriptif motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut

Tabel 5.1 Analisis Deskriptif Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Mean	Std. Deviation	N
MotivasiBelajar	kelas eksperimen	85.50	7.026	28
	kelas kontrol	81.43	7.320	28
	Total	83.46	7.400	56
HasilBelajar	kelas eksperimen	87.68	12.655	28
	kelas kontrol	73.39	15.218	28
	Total	80.54	15.629	56

Berdasarkan analisis deskriptif motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang diberi

perlakuan menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis uji manova ke dalam tabel rekapitulasi. Pada tabel rekapitulasi akan disajikan rekapitan hasil penelitian yang akan menggambarkan ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa. Berdasarkan perbandingan tersebut lalu diambil suatu kesimpulan untuk menolak ataupun menerima suatu hipotesis. Hasil dari rekapitulasi uji manova adalah sebagai berikut.

Tabel 5.2 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji Manova

NO	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,002	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji manova di dapatkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,002. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks's Lamda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Jika nilai < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima dan dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang

signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar”.

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.¹ Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor psikologis yang meliputi kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

¹ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal.26

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Anisa Rahmawati yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan nilai $t_{tabel} = 2,00$. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ardian Saputra yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,738$ dan nilai $t_{tabel} = 1,686$. Dengan demikian berdasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Uji hipotesis kedua untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar Aqidah Akhlak siswa yang menggunakan metode *Role Playing*. Berdasarkan analisis deskriptif motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis uji *t-test* ke dalam tabel rekapitulasi. Hasil dari rekapitulasi uji *t-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 5.3 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji T-test

NO	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,038	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten Blitar.

Berdasarkan hasil Uji *t-test* terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil angket motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ($M=85.50$, $SD=7.026$) sedangkan kelas kontrol ($M= 81.43$, $SD=7.320$) dan didapatkan *Sig. (2-tailed)* adalah 0,038. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,038 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten Blitar.

Motivasi memiliki peran yang utama dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman bahwa salah satu fungsi motivasi adalah

mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi.² Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

Pada hipotesis kedua ini peneliti belum menemukan penelitian terdahulu yang sesuai dengan hipotesis ini. Hasil penelitian Anisa Rahmawati yang hampir sama dengan penelitian ini menyatakan bahwa metode *Role Playing* mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Tetapi pada penelitian tersebut tidak diketahui seberapa besar perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian berdasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten Blitar.

Uji hipotesis ketiga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang menggunakan metode *Role Playing*. Berdasarkan analisis deskriptif motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis uji *t-test* ke

² Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal.73

dalam tabel rekapitulasi. Hasil dari rekapitulasi uji *t-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 5.4 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian Uji T-test

NO	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.</i> adalah 0,001	Probability < 0,05	H_a diterima	Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten Blitar.

Berdasarkan hasil Uji *t-test* terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ($M=87.68$, $SD=12.655$) sedangkan kelas kontrol ($M= 73.39$, $SD=15.218$) dan didapatkan *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten 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.³

Hasil penelitian Khaerani Putri yang hampir sama dengan penelitian ini perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,61$ dan nilai $t_{tabel} = 1,99$ sehingga menyatakan bahwa metode *Role Playing* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Tetapi pada penelitian tersebut tidak diketahui seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian berdasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol MIN 14 Kabupaten Blitar.

³ Susanto, *Teori Belajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hal.5