

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Akhidah Akhlak Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen adalah 39,38 sedangkan pada kelas kontrol adalah 36,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket 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 *Asymp.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket kelas eksperimen sebesar 0,756 dan pada kelas kontrol sebesar 0,734. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,617 dan pada kelas kontrol sebesar 0,654. 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.* 0,438. Nilai *Sig.* 0,438 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,004. Nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap minat belajar Akhidah Akhlak peserta didik kelas III materi Membiasakan Akhlak Terpuji.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya metode pembelajaran role playing peserta didik menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dan memberikan motivasi kepada teman sekelompoknya. Hal ini sesuai dengan gagasan utama dalam Bermain Peran, yaitu memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik, memperlihatkan norma-norma bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan.¹

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis (H_a), yakni ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap minat belajar Akhidah Akhlak peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar.

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), Hal. 214

B. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Akhidah Akhlak Peserta Didik Kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen adalah 84.81 sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,88. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai 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 *Asymp.Sig* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 0,666 dan pada kelas kontrol sebesar 0,553. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,766 dan pada kelas kontrol sebesar 0,919. 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 *post test*. Hasil homogenitas data *post test* diperoleh nilai *Sig.* 0,817. Nilai *Sig.* 0,817 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample Test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *post test* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,022. Nilai *Sig.(2-tailed)*

< 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar Akhidah Akhlak peserta didik kelas III materi Membiasakan Akhlak Terpuji.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam metode pembelajaran role playing peserta didik diberi waktu untuk bekerja sama setelah pelajaran diberikan oleh guru, tetapi tidak saling membantu ketika menjalani drama, sehingga setiap peserta didik harus menguasai materi atau karakter itu (tanggung jawab perseorangan). Para peserta didik bekerja berkelompok, menampilkan drama, membantu satu sama lain atau mereka bisa saling memberikan pertanyaan tentang isi dari materi atau karakter yang mereka pelajari itu. Mereka mengajari teman sekelompok dan memahami karakter yang akan diperankan, bagi yang tidak bertugas drama diberi tugas untuk menaksir kelebihan dan kekurangan mereka yang sedang bermain drama.²

Dengan adanya metode pembelajaran role playing peserta didik menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara³ yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3*

² *Ibid*, Hal. 214

³ Ardian Biantara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*, (Magelang: Tidak Diterbitkan, 2014)

Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penerapan metode role playing terhadap hasil belajar IPS kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Achmad Zainudin⁴ yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V". Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Langkah-langkah penerapan Metode Bermain Peran (a) pemanasan. (b) Memilih pemain (c) Menata panggung. (d) Penunjukan pengamat. (e) Permainan dimulai. (f) Diskusi tentang permainan yang sudah berlangsung. (g) Evaluasi. (2) Prestasi belajar siswa meningkat dengan penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru kelas tahun ajaran 2016/ 2017.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar Akhidah Akhlak peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar.

C. Pengaruh Secara Bersama-sama Metode Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Akhidah Akhlak Peserta Didik Kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar

⁴Achmad Zainudin, *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas V MI Bendiljatiwetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan)

Berdasarkan hasil uji anova 2 jalur, menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$. Jadi ada perbedaan minat dan hasil belajar Akhidah Akhlak peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap minat dan hasil belajar Akhidah Akhlak peserta didik materi Membiasakan Akhlak Terpuji.

Dengan adanya metode pembelajaran role playing peserta didik menjadi lebih berminat sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Van Fleet menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.⁵

⁵ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta. 2007), hal.20-22

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap minat dan hasil belajar Akhidah Akhlak peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Bitar.