

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa disegala aspek kehidupan manusia. Dalam hal ini, definisi pendidikan menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat ,berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis”.<sup>1</sup>

Pernyataan diatas sangat jelas bahwa pendidikan mempunyai kedudukan sangat penting dalam membangun kualitas manusia ,dikarenakan dalam proses pendidikan semua potensi manusia akan tergali dan berkembang sehingga manusia akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai sebagai

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Sisdiknas. (Bandung; Fokusindo Mandiri.2012). h.6.

bekal untuk menjalani kehidupannya. Dalam konsep islam pendidikan dipandang sebagai hal yang penting yang harus dijalankan oleh manusia agar menghindarkan manusia dari kebodohan dan ketidaktahuan

Allah SWT berfirman dalam Alquran surat Al- Alaq ayat 1 sampai 5, yang berbunyi :

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
 ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya :”*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan , Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah,dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam , Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*<sup>2</sup>

Pengembangan potensi yang dimiliki manusia dalam proses pendidikan, yaitu dengan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Guru mempunyai peranan utam dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran.melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dalam suatu pendidikan, guru diharapkan mampu menggali dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didiknya.

---

<sup>2</sup> Depag RI Alqur’an dan Terjemahan.(Jakarta; Sari Agung,2005),h. 1256

Keberlangsungan proses pembelajaran yang efektif dan efisien tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan inisiatif dan kreativitasnya sebelum melaksanakan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan menarik dan menyenangkan.

Kesadaran guru terhadap pencapaian tujuan telah dirancang dalam suatu proses pembelajaran merupakan bagian dari semangat dan motivasi sehingga guru mampu mendesain keberlangsungan proses pembelajaran dengan sebaik mungkin. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan merupakan salah satu bentuk upaya guru untuk menjadikan keberlangsungan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran diharapkan yaitu siswa memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan yaitu di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode ceramah. Pada dasarnya semua penggunaan metode pembelajaran mempunyai tujuan yang baik. Namun penggunaan metode ceramah dalam transformasi bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam dirasakan kurang

tepat. Hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik serta menimbulkan rasa bosan pada diri siswa rata-rata hasil belajar siswa 75.

Oleh karena itu, sangat diperlukan dengan menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk Role Playing pada mata pelajaran Akidah akhlak dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan dari hal tersebut, penulis akan mengadakan penelitian dengan judul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Akidah Akhlak di MA Darul Masholeh Kota Cirebon*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan,
2. Kurangnya aktivitas dan kreativitas siswa dalam belajar.
3. Kurangnya tepatnya penggunaan metode pembelajaran
4. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah akhlak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas. Dengan kata lain pembahasan dalam penelitian ini lebih fokus dan terarah pada masalah yang diteliti. Pembahasan

masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran serta kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan permasalahan yang telah dipilih, sehingga dapat dirumuskan “Apakah Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon?”

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan di atas,

Langkah selanjutnya membuat beberapa pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut

1. Seberapa baik penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon?
2. Seberapa baik hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon?
3. Seberapa kuat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon?

### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sesuatu yang diperoleh atau dicapai dari sebuah kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Adapun tujuan yang diinginkan dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon.
3. Untuk mendeskripsikan seberapa kuat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon.

### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Untuk mendukung kebenaran teori penggunaan metode pembelajaran *Role playing* pada proses pembelajaran Akidah akhlak sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti serta meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis
  - a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai suatu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIK**

#### **A. Deskripsi Teoretik**

##### **1. Metode Pembelajaran**

Proses belajar yang berlangsung dalam dunia pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan untuk membuat siswa menjadi lebih meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta memiliki keterampilan yang nantinya dapat digunakan untuk bekal hidupnya setelah selesai pendidikan. namun untuk mencapai tujuan guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil, apabila siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Untuk mencapai semua itu guru menggunakan berbagai teknik dan cara untuk menyampaikan materi yang diajarkan dengan tujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau bahan belajar pada siswa dalam proses pembelajaran dinamakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran terdiri dari dua suku kata yaitu kata metode dan pembelajaran. Kedua kata tersebut mempunyai perbedaan makna tersendiri, akan tetapi jika disatukan maka akan membentuk kesatuan arti.



Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu”<sup>3</sup>sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya<sup>4</sup>

Metode pembelajaran dapat disimpulkan sebagai cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dapat juga disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **1.2 Fungsi dan Kedudukan Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pada dasarnya mempunyai fungsi tersendiri yaitu sebagai suatu alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan tujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh siswa.

Metode pembelajaran juga dapat difungsikan sebagai suatu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran . siswa akan termotivasi untuk belajar apabila metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Akan tetapi, siswa akan merasakan kejenuhan dan kebosanan dalam

---

<sup>3</sup> Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*,(Jakarta;Rineka Cipta,2013),h. 82.

<sup>4</sup> Gagne. *Model – model pengajaran dan pembelajaran* (miftahul huda ,2014:3)

belajar apabila metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi atau bahan pelajaran yang diajarkan.

Pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang disampaikan dapat berguna bagi dirinya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan menjadi hal yang sangat penting.

Selain pemaparan fungsi metode pembelajaran di atas, metode pembelajaran juga mempunyai kedudukan dalam keberlangsungan proses pembelajaran yaitu:

a) Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

Metode sebagai salah satu komponen pembelajaran menempati peranan yang tidak kalah penting dari komponen lainnya dalam proses pembelajaran. Tidak ada satu pun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pembelajaran. Ini berarti seorang guru memahami benar kedudukan metode pembelajaran sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam suatu proses pembelajaran.

b) Metode sebagai strategi pembelajaran

Proses pembelajaran tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap yang dimiliki oleh siswa terhadap pelajaran yang diberikan juga sangat bermacam-macam. Ada yang cepat,

sedang dan lambat, semua itu dikarenakan oleh faktor intelegensi yang mempengaruhi daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru.cepat atau lambatnya penerimaan siswa terhadap pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat tercapai.

c) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Tujuan merupakan suatu cita – cita yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan juga merupakan suatu pedoman yang memberi arah ke mana kegiatan pembelajaran yang akan dibawa.guru tidak bisa membawa kegiatan pembelajaran menurut kehendaknya sendiri dan mengabaikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu metode pembelajaran merupakan suatu alat yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran.**

Pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus difikirkan dengan sebaik mungkin. Metode pembelajaran yang efektif dapat menghindarkan peserta didik dari rasa kejenuhan dan kebosanan dalam keberlangsungan proses pembelajaran .oleh karena itu guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan sehingga diharapkn

dapat menumbuhkan dan membangkiykan keinginan dan minat siswa untuk belajar.

Pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran apabila didasarkan pada suatu pertimbangan yang baik dan mantap, akan melahirkan penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam suatu proses pembelajaran dalam rangka mencapai atau mewujudkan suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **2. Metode Pembelajaran *Role Playing***

### **2.1 Pengertian Metode *Role Playing***

Metode pembelajaran role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*.<sup>5</sup> Siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siwa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.pernmainan ini

---

<sup>5</sup> Miftahul Huda,*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* ,(Yogyakarta,:Pustaka Pelajar,2014),cet V, h.208

dilakukan pada umumnya lebih dari satu orang., bergantung pada apa yang diperankan.

Pada strategi Role Playing titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik- praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman temannya pada situasi tertentu.

Strategi Role Playing juga diorganisasi berdasarkan kelompok- kelompok siswa yang heterogen. Masing- masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas – batas skenario dari guru.

Beberapa tujuan dari penggunaan metode Role Playing atau bermain peran, diantaranya:

- a. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial tertentu.
- b. Menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial.
- c. Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
- d. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi- situasi sosial tertentu.

- e. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial di berbagai sudut pandang tertentu.<sup>6</sup>

Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran dalam bentuk Role Playing diatas, harus benar-benar diperhatikan dan dipahami oleh guru sehingga bukan hanya sekedar menggunakan saja, akan tetapi guru lebih mengarahkan dan membimbing siswa pada beberapa aspek yang menjadi tujuan dari penggunaan metode pembelajaran tersebut.

Adapun Faktor –Faktor yang mempengaruhi hasil sebagai berikut:

1. Guru

Guru tidak boleh bersikap apriori. Setiap individu akan menghayati situasi sosial menurut caranya sendiri. Apa yang ia akan lakukan keputusannya akan ia pilih jika ia berada dalam situasi sosial seperti itu, semua harus diserahkan kepada pemeran yang bersangkutan

2. Siswa

Dramatisasi ini akan berhasil kalau para siswa yang berperan dapat menjiwai situasinya, dapat menghayati situasinya, dapat bertindak laku dan bersikap seperti dalam situasi sosial yang sesungguhnya.<sup>7</sup>

## 2.2 Langkah – Langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

---

<sup>6</sup> Abu ahmad dan joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung; CV Pustaka Setia, 1997), h. 81.

<sup>7</sup> Abu ahmad dan joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung; CV Pustaka Setia, 1997), h. 81.

Metode pembelajaran dalam bentuk Role Playing pada prinsipnya dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan guru, dikarenakan metode tersebut mampu menyampaikan materi atau bahan pembelajaran secara jelas dan dapat mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian materi atau bahan pelajaran melalui suatu peran yang dimainkan oleh teman belajarnya sendiri dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan pada diri siswa.

Proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas atau partisipasi siswa dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru hanya sebagai fasilitator. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus memahami beberapa langkah dari penggunaan metode *Role Playing*.

Beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode *Role Playing*, yaitu:

- a. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggota 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melekonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberi penilaian atas masing- masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru mrmberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.<sup>8</sup>

Efektif dan tidaknya metode *Role Playing* atau bermain peran yang digunakan guru dalam suatu proses pembelajaran, tergantung pada penerapan beberapa lamhkah diatas yang sistematis dan terarah. Jika guru tidak memperhatikan beberapa langkah penggunaan metode *Role Playing* atau bermain peran diatas, maka proses pembelajaran akan menjadi kurang efektif dan efisien.

### **2.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing***

Pada hakekatnya semua jenis metode pembelajaran yang diciptakan untuk membantu guru dalam suatu proses pembelajaran tidak ada yang sempurna. Metode pembelajaran tentu ada suatu kelebihan dan kekurangan masing- masing. Metode *Role Playing* dalam cakupan cara atau teknik yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran dalam lingkup pendidikan memiliki kelebihan dan kelemahan. Dibawah ini diuraikan beberapa kelebihan dan kelemahan dari pengguna metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut :

---

<sup>8</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* ,(Yogyakarta, :Pustaka Pelajar, 2014), cet V . h 210.



### **2.3.1. Kelebihan Metode *Role Playing***

Kelebihan metode *Role Playing* bagi siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mempunyai bekerja sama dalam suatu kelompok.

Metode *Role Playing* beberapa keunggulan diantaranya yaitu :

- 1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.<sup>9</sup>

### **2.3.2. Kelemahan metode *Role Playing***

Metode pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Pada dasarnya semua metode pembelajaran mempunyai tujuan yang baik, yaitu sebagai alat bantu bagi

---

<sup>9</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* ,(Yogyakarta, :Pustaka Pelajar, 2014), cet V . h 210.

guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, perlu disadari masing-masing metode pembelajaran ada kelebihan dan kekurangannya.

Jika kita melihat Role Playing pada proses belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain mempunyai kelebihan dari penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam suatu proses pembelajaran, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
  - 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik
  - 3) Ketidakmungkinan menerapkan jika suasana kelas tidak kondusif
  - 4) Membutuhkan persiapan yang benar – benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
  - 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.<sup>10</sup>
3. Hasil Belajar Siswa

### 3.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku manusia sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu akibat adanya interaksi

---

<sup>10</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, :Pustaka Pelajar, 2014), cet V . h 211.

antara stimulus dan respon. Seseorang yang dianggap telah melakukan aktivitas belajar mengenai sesuatu hal yang telah dipelajari, apabila seseorang itu dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.<sup>11</sup>

Proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melalui bimbingan dan arahan dari seorang guru yang mengajar dalam suatu instansi pendidikan harus bisa mendapatkan hasil belajar pada diri siswa tersebut. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat beragam tergantung dari apa yang menjadi target tujuan pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh siswa salah satunya yaitu perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam diri siswa tersebut setelah melakukan serangkaian aktivitas belajarnya. Perubahan tingkah laku secara menyeluruh berarti adanya suatu perubahan dalam diri siswa dari berbagai aspek. Aspek – aspek tersebut meliputi kognitif, efektif dan psikomotorik.”Hasil belajar adalah perubahan

---

<sup>11</sup> Slameto. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,(Jakarta;Rineka Cipta,2013), h.2.

perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”<sup>12</sup>

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar pada diri siswa tersebut diharapkan sesuai dengan apa yang dinyatakan dalam perumusan tujuan instruksional yang tercantum pada kurikulum sekolah. Hal tersebut dikarenakan pencapaian tujuan pembelajaran harus menagacu pada tujuan yang tercantum pada kurikulum sehingga dapat menjadi suatu pedoman bagi guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan belajarnya juga sebagai penguasaan pengetahuan sekaligus keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Daya serap siswa terhadap materi pembelajaran merupakan salah satu indikator dari keberhasilan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Artinya, siswa yang memiliki daya serap yang baik akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang baik pula. Dengan semikian perubahan perilaku dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran merupakan suatu indikator keberhasilan proses pembelajaran.

### **3.2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah serangkaian aktivitas pembelajaran yang melahirkan

---

<sup>12</sup> Agus Suprijini *Cooperative Learning* (Yogyakarta : Pustaka Belajar,2014), h.7.

sejumlah penagalamn. Kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil belajar dalam proses pembelajaran mencakup beberapa aspek atau ranah kognitif (pengetahuan), efektif (sikap) dan psikomotor ( keterampilan).

Pencapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil banyak jenis dan ragamnya. Namun pada prinsipnya secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yang mendasar yaitu faktor internal siswa dan eksternal siswa.

“Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan “Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu”<sup>13</sup> kedua faktor tersebut (internal dan eksternal ) untuk lebih jelasnya yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah. Faktor psikologis, yaitu yang mendorong atau

---

<sup>13</sup> Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*,(Jakarta;Rineka Cipta,2013),h.54.

memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya: a) Adanya keinginan untuk tahu

b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain

c) Untuk memperbaiki kegagalan

d) Untuk mendapatkan rasa aman.

b. Faktor Eksternal Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

a) Faktor yang berasal dari orang tua Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya.

b) Faktor yang berasal dari sekolah Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain.

c) Faktor yang berasal dari masyarakat Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung

atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.<sup>14</sup>

Hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan dari dalam siswa itu sendiri sedangkan 30 %, dipengaruhi oleh lingkungan atau faktor yang berasal dari luar siswa.

### **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Diantara peneliti mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role play* , yaitu :

1. Agung Tri Wibowo, A510070154, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,(2011 ).Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan yang dilakukan dalam tiga siklus. Penelitian dilakukan dengan penilaian kognitif dan afektif dalam setiap siklusnya. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I sebesar 54,78 meningkat pada

---

<sup>14</sup> <http://digilib.uinsby.ac.id/2880/6.Bab%202.pdf> website *hasil belajar*, diakses pada tanggal 06 april 2018

siklus II menjadi 78,78 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 94,60; sedangkan nilai rata-rata afektif pada siklus I sebesar 11,08 (termasuk kategori cukup berminat), pada siklus II sebesar 14,13 (termasuk kategori cukup berminat), dan pada siklus III meningkat menjadi 16 (termasuk kategori berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri tahun ajaran 2011/2012. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Tri Wibowo tersebut memiliki kesamaan yaitu meningkatkan hasil belajar IPA dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Fuji Rahayu (2010), melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi Dengan Menggunakan Media Asli Pada Pokok Bahasan Bioteknologi Siswa Kelas IX B SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011, Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I meningkat menjadi 6,58 dari nilai awal sebesar 5,78, sedangkan nilai rata-rata afektif sebesar 14,44 (kurang berminat). Nilai rata-rata kognitif pada siklus II meningkat menjadi 6,76 dari siklus I yang hanya 6,58, sedangkan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 18,94 (cukup berminat). Nilai rata-rata kognitif pada siklus III meningkat menjadi 7,88; sedangkan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 21,08 (berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran



dengan menggunakan strategi *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IX B SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2010/2011. Penelitian yang dilakukan oleh Fuji Rahayu tersebut memiliki kesamaan yaitu tentang hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya beliau berkaitan dengan penggunaan media asli pada pokok bahasan bioteknologi, sementara penulis tentang materi kisah Abu Lahab dan Musalamatu Al Kazzab.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Proses pembelajaran yang berlangsung dalam suatu pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai keberlangsungan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan suatu teknik dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dengan sistematis dan terarah pada sasaran yang ingin dicapai.

Dalam keberlangsungan proses pembelajaran tidak terlepas dari beberapa komponen pembelajaran yang saling terintegrasi. “ Setidaknya ada lima komponen pembelajaran yang harus dipersiapkan yaitu tujuan mengajar, bahan

pelajaran, metode, perlengkapan dan fasilitas dan evaluasi”<sup>15</sup> komponen-komponen pembelajaran tersebut diatas, merupakan syarat mutlak untuk mencapai interaksi edukatif dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan salah satu dari berbagai komponen pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan dapat memudahkan siswa untuk menyerap sekaligus memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Allah SWT berfirman dalam Al Qur'an surat An-Nahl a

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “ Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Zainal Asri. *Op.cit*, h.2.

<sup>16</sup> Depag RI. *Alquran dan Terjemahan*,(Jakarta: Sari Agung,2005),hal.526.

Metode pembelajaran dapat meringankan peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Tanpa kehadiran suatu metode pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien . hal ini dikarenakan metode pembelajaran digunakan untuk merangsang keaktifan siswa, terutam menarik minat belajar siswa terhadap yang disampaikan.

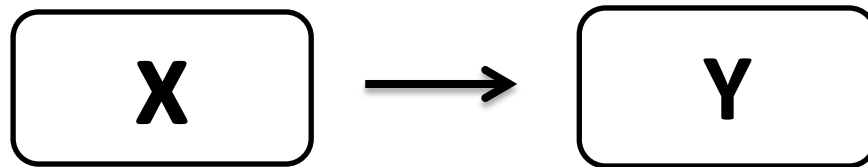
*Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu jenis dari sekian banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran. “ *Role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasidan penghayatan siswa”.<sup>17</sup>

Metode *Role Playing* sangat sesuai jika diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dapat merangsang siswa untuk aktif serta mengembangkan kretaitivitasnya dengan cara memainkan peran tokoh sesuai dengan materi yang diajarkannya, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan dipahami serta akan berdampak pada proses perolehan atau pencapaian hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

---

<sup>17</sup> Miftahul Huda .Model- Model pengajaran Dan Pembelajaran,(Yogyakarta, Pustaka Pelajar,2014),hal 209.

Berdasarkan uraian diatas, dapat digambarkan mengenai kerangka pemikiran dalam penelitian ini dalam bentuk bagan, yaitu sebagai berikut:



Keterangan :

X : Metode pembelajaran *Role Playing*

Y : Hasil belajar siswa

→ : Pengaruh antara variabel X dengan Y

Bagan 2.1

#### Skema Kerangka Pemikiran Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditentukan dan masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis mengemuka

pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan- hubungan antara variabel dalam penelitian. “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan”.<sup>18</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis jenis asosiatif yaitu sebagai berikut:

4. Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MA Darul Masholeh Kota Cirebon..
5. Ho :Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MA Darul Masholeh Kota Cirebon.

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung ; Alfabeta,2006) hal 96

### **BAB III(hal 28 bawah)**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di MA Darul Masholeh Cirebon, dengan objek penelitian yaitu siswa MA Darul Masholeh kelas X. Lokasi tempat penelitian di Kedung menjangan kota Cirebon pemilihan tempat tersebut dikarenakan atas pertimbangan dari beberapa hal yaitu :lokasi penelitian dekat dengan tempat tinggal sehingga mudah untuk dijangkau,efisien dari segi waktu, tenaga dan biaya serta mendapatkan izin dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.

#### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian perlu dicantumkan dalam kegiatan penelitian, dikarenakan waktu selalu berhubungan dengan keberlangsungan proses penelitian

secara keseluruhan. Proses penelitian ini membutuhkan waktu kurang lebih selama satu bulan , terhitung mulai bulan 3 Januari sampai 7 Maret

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandas pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random

pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/spesifik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>19</sup>

Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ini dipilih dikarenakan data yang diperoleh dari suatu instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan suatu data berupa angka- angka serta membutuhkan pengujian analisis statistik yang berbentuk deskriptif dan inferensial serta kemudian dilanjutkan dengan analisis korelasi *Pearson Product Moment (PPM)* untuk menguji ada dan tidaknya suatu pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Masholeh.

---

<sup>19</sup> Sugiyono. Metode Penelitian, (Bandung; Alfabeta 2006) hal 14

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi dan sampel merupakan salah satu unsur dari proses penelitian. Keduanya mempunyai kaitan yang sangat erat dalam proses penelitian.

#### **1. Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>20</sup>

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X MA Darul Masholeh 54 siswa.

#### **2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel juga merupakan bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibid.* h. 117.

<sup>21</sup> *Ibid.* h. 118.



Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Purposive Sainpling* atau pengambilan sampel dikarenakan pertimbangan tertentu yaitu kelas X MA Darul Masholeh.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian terdiri dari penyusunan instrumen pengumpulan data dan pengembangan instrumen pengumpulan data.

##### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu bentuk atau alat untuk memperoleh suatu data dari masing- masing variabel penelitian.

###### **a) Angket (kuesioner)**

Angket adalah alat pengumpulan data yang berbentuk kumpulan pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya dengan pilihan jawaban yang terstruktur atau terarahkan.<sup>22</sup> Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk menggali dan memperoleh data dari variabel X tentang penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PAI.

###### **b) Tes**

Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti yaitu menggunakan tes.<sup>23</sup> Instrumen berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Instrumen tes ini

---

<sup>22</sup> Casta. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. (Cirebon STAI Bunga Bangsa,2012) hal.11.

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta; Rineka Cipta,2010) .hal 266.

digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data dari variabel Y mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

## 2. Pengembangan Instrumen pengumpulan Data

### a) Instrumen angket atau koesioner

Sebelum dibuat pertanyaan atau pernyataan dalam sebuah angket, terlebih dahulu dibuat rancangan kisi – kisinya. Kisi – kisi angket atau kuesioner tersebut kemudian dibuat pertanyaan dalam sebuah angket dengan menyediakan opsi jawaban yang terbatas yaitu Selalu, Sering, Kadang–kadang dan Tidak pernah.

Tabel 3.1

Kisi- Kisi penyusunan angket variabel X

(Pwenggunaan Metode *Role Playing*)

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No. Item
Langkah – langkah penggunaan <i>role playing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan skenario <i>role playing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah guru menyusun dan menyiapkan skenario yang diperankan oleh siswa dalam pembelajaran <i>role playing</i>?</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembentukan kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah guru membentuk</li> </ul>	2

<p>Tujuan metode <i>role playing</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan keterampilan sosial</li> <li>• Mendapatkan kemampuan berpendapat</li> </ul>	<p>kelompok dalam proses pembelajaran menggunakan <i>role playing</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah siswa mendapatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran <i>role playing</i>?</li> <li>• Apakah siswa berani mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran <i>role playing</i>?</li> </ul>	<p>3</p> <p>4</p>
<p>Kelebihan metode <i>role playing</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik perhatian</li> <li>• Kerja sama kelompok</li> <li>• Aktif berdiskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa?</li> <li>• Apakah metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok?</li> <li>• Apakah siswa aktif berdiskusi dalam</li> </ul>	<p>5</p> <p>6</p> <p>7</p>

Kelemahan metode <i>role playing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Malu</li> </ul>	<p>proses pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah siswa malu memainkan peran dalam pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i>?</li> </ul>	8
Langkah-langkah penggunaan <i>role playing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyampaian kesimpulan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah siswa setiap kelompok menyampaikan kesimpulan dari materi yang diperankan?</li> </ul>	9
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah guru memberikan kesimpulan secara umum proses</li> </ul>	10

- b) Untuk memperoleh data dari variabel Y mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon yaitu menggunakan tes formatif dengan bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dan uraian (*Essay*) untuk mengukur materi Pendidikan

Agama Islam dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

## **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan melalui instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial kemudian dilanjutkan dengan analisis korelasi *Pearson Product Moment (PPM)*.

### **1. Teknik analisis deskriptif**

- a. Analisis presentase, dengan rumus :  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi data yang diamati

N : Jumlah data

Deskripsi tabel dilakukan dengan mengkonversikan persentase setiap jawaban angket dengan penafsiran kualitatif untyk skala presentase sebagai berikut:

Tabel 3.2

Presentase Jawaban Angket<sup>24</sup>

Presentase	Penafsiran
100%	Seluruhnya
90% - 99%	Hampir seluruhnya
60%-89%	Sebagian besar
51% - 59%	Lebih dari setengahnya
50 %	Setengahnya
40% - 49%	Hampir setengahnya
10% - 39%	Sebagian kecil
1 % - 9%	Sedikit sekali
0%	Tidak ada sama sekali

## b. Analisis Kriteria Skor Ideal

Analisis kriteria skor ideal digunakan untuk mengkuantitatifkan data kuantitatifkan suatu variabel. Hasil analisis kriteria skor ideal akan membagi keadaan suatu data menjadi tiga kategori yaitu : tinggi/kuat, sedang dan kurang/rendah. Ketiga kategori ini dapat digunakan untuk membuat kesimpulan sederhana dari keadaan suatu variabel. Rumus yang digunakan yaitu:

$$X \text{ ideal} + Z (\text{SD ideal})$$

<sup>24</sup> Casta, *op. Cit.* h.50.

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$ .
2. Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letraknya terentang 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$ .
3. Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan  $Z = -0,61$ .

Tabel 3.3<sup>25</sup>  
Kriteria Skor Ideal

<b>Kriteria</b>	<b>Penafsiran</b>
$X \geq X_{id} + 0,61s_d$	Tinggi / Baik / Kuat
$X_{id} - 0,61s_d < X < X_{id} + 0,61s_d$	Sedang / Cukup
$X \leq X_{id} - 0,61s_d$	Kurang / Rendah

Dengan ketentuan :

$$X_{id} = \frac{1}{2} \text{ Skor maksimal}$$

$$S_d = \frac{1}{3} X_{id}$$

---

<sup>25</sup> *ibid.*h.51

## 2. Analisis Uji Prasyarat

Analisis uji prasyarat merupakan suatu hal yang wajib dilakukan sebelum menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment (PPM)*. Analisis uji prasyarat ini dapat dilakukan dengan cara uji normalitas distribusi data yaitu data dari variabel X dan variabel Y, uji linearitas data dan mengubah skor menjadi skor baku. Apabila dalam melakukan penghitungan uji normalitas distribusi data hasilnya tidak normal, maka analisis korelasi *Pearson Product Moment (PPM)* tidak bisa dilanjutkan, sehingga harus dilakukan dengan cara uji *rank spearman*. Adapun uji prasyaratan ini meliputi:

### a. Uji Normalitas Distribusi Data

Untuk menguji normalitas distribusi data dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengurutkan data (nilai/ jumlah skor) dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah
- 2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus :  $R = \text{Skor terbesar} - \text{Skor terkecil}$
- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :  $K = 1 + 3,3 \log n$
- 4) Mencari nilai Panjang Kelas (P) dengan rumus :  $P = \frac{R}{K}$
- 5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong
- 6) Mencari rata – rata (mean) dengan rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum fx_i}{n} = \dots\dots\dots$



7) Mencari Simpangan baku, dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f x^2 - (\sum f x)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

8) Membuat daftar Frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor- skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

b) Mencari nilai Z – score untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \bar{x}}{s}$$

c) Mencari luas O-Z dari Tabel Kurva Normal dari O-Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas.

d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka – angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalihkan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

f) Mencari Chi-Kuadrat hitung

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

- g) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan :  $dk=k-1$  ( sampel kecil )  $dk=k-3$  ( sampel besar).

Kriteria pengujian :

Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal

Jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ , artinya data berdistribusi normal

- h) Membuat kesimpulan apakah berdistribusi normal atau tidak . jika data berdistribusi normal maka analisis korelasi *Pearson Product Moment* (*PPM*) dapat dilakukan, akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka analisis diganti dengan korelasi *Rank Spearman*”.

## b. Uji Linearitas Data

Langkah- langkah untuk melakukan uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut :

- 1) Mencari angka statistik:  $\sum X; \sum Y; \sum X^2 ; \sum Y^2 , \sum XY, s; a; b$ , dengan bantuan tabel penolong berikut :

No. Resp	X	Y	$X^2$	$Y^2$	XY
----------	---	---	-------	-------	----

1					
2					
3					
...					
Dst					
Jumlah					
Rata – rata					

- 2) Menghitung rata- rata skor variabel X dan rata – rata variabel Y:
- 3) Menghitung Koefisien regresi (b) berdasarkan hasil perhitungan tabel penolong diatas dengan rumus :

$$b = \frac{N \cdot (\sum XY) - \sum X \sum Y}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

- 4) Menghitung jumlah kuadrat regresi ( JK<sub>reg(a)</sub> )

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- 5) Menghitung jumlah kuadrat regresi  $b | a$  ( JK<sub>reg b | a</sub> )

$$JK_{reg b | a} = b \cdot \left( \sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right)$$

- 6) Menghitung jumlah kuadrat residu

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg(a)} - JK_{reg b | a}$$

- 7) Menghitung rata – rata jumlah kuadrat regresi

$$RJK_{\text{reg}(a)} = JK_{\text{reg}(a)}$$

- 8) Menghitung rata – rata jumlah kuadrat regresi

$$RJK_{\text{reg } b|a} = JK_{\text{reg } b|a}$$

- 9) Menghitung rata – rata jumlah kuadrat residu:

$$RJK_{\text{res}} = \frac{JK_{\text{res}}}{n-2}$$

- 10) Mencari Jumlah Kuadrat Error ( JK<sub>E</sub>) dengan rumus:

$$JK_E = \sum k = \left\{ \Sigma - \frac{(\Sigma Y)^2}{n} \right\}$$

- 11) Mencari Jumlah Kuadrat Tuna Cocok (JK<sub>TC</sub>) dengan rumus:

$$JK_{TC} = JK_{\text{Res}} - JK_E$$

- 12) Mencari rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok (RJK<sub>TC</sub>) dengan rumus:

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{k-2} \text{ Ket : } k = \text{jumlah kelompok}$$

- 13) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Error (RJK<sub>E</sub>) dengan rumus:

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n-k}$$

- 14) Menghitung F hitung, dengan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

- 15) Menentukan keputusan pengujian :

Jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ , artinya data berpola linier

Jika  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ , artinya data berpola tidak linier

16) Mencari F -tabel dengan rumus :

$$F \text{ tabel} = F_{(1 - \alpha) (dkE)}$$

$$F_{\text{tabel}} = F_{1 - 0,05} (dk = K - 2, dk = n - k)$$

Cara mencari F<sub>tabel</sub>: dk = k-2=sebagai angka pembilang

Dk = n-K=sebagai angka penyebut.

c. Mengubah Skor Mentah menjadi Skor Baku

Analisis korelasi Pearson Product Moment (PPM) menghendaki data bersifat interval atau ratio, jika data variabel X dan variabel Y adalah data ordinal, maka harus diubah menjadi skor baku terlebih dahulu (agar menjadi data interval) dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1) Mencari rata-rata (mean) diambil dari data ordinal yang didistribusikan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f X i}{n}$$

2) Mencari simpangan baku diambil dari data ordinal melalui data yang didistribusikan dengan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}}{n \cdot (n-1)}$$

3) Mengubah data ordinal menjadi data interval dengan rumus:

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{(X_i - \bar{x})}{s}$$

### 3. Analisis Statistik inferensial

Analisis statistik inferensial dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat statistik.
- b. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi PPM
- c. Mencari  $r_{hitung}$  dengan cara memasukkan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Membuat interpretasi atas nilai  $r$ . Nilai  $r$  tidak lebih dari harga  $(-1 \leq r \leq +1)$ . Apabila nilai  $r = -1$  artinya korelasinya negatif sempurna,  $r = 0$  artinya tidak ada korelasi; dan  $r = 1$  berarti korelasinya sangat kuat..

Nilai  $r$  yang telah diperoleh dari perhitungan diatas kemudian ditafsirkan atau dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai  $r$  sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai  $r$ <sup>26</sup>

No.	Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
1	0,80 – 1,000	Sangat Kuat
2	0,60 – 0,799	Kuat
3	0,40 – 0,599	Cukup Kuat

<sup>26</sup> Ridwan. *Belajar Masalah Penelitian untuk Guru Karyawan dan penelitian Pemula* (Bandung: Alfabeta 2005),h. 228.

4	0,20 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat Rendah

d. Menghitung koefisien Determinan (KD)

Perhitungan KD dilaksanakan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y. Koefisien Determinan rumusnya :  $KD = r^2 \times 100\%$ . Berdasarkan hasil perhitungan diatas, variabel X mempunyai kontribusi terhadap variabel Y sebesar .....%, sisanya .....% dipengaruhi oleh faktor lain.

e. Menguji signifikan variabel X dengan variabel Y

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Kaidah pengujian dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n-2$  : Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka tolak  $H_0$  artinya signifikan, dan jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan.

Jika  $dk$  tidak ditemukan pada tabel Distribusi t Student, maka perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$C = C_0 + \frac{(C_1 - C_0)}{(B_1 - B_0)} \cdot (\beta - \beta_0)$$

Keterangan :

- C = Nilai t- tabel yang dicari
- C I = Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada
- Co = Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada
- B = Nilai dk yang dicari
- Bo = Nilai dk pada awal nilai yang sudah ada
- B I = Nilai dk pada akhir yang sudah ada.

### F. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian diperlukan untuk menguji apakah hipotesis penelitian yang hanya diuji dengan data sampel itu dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak<sup>27</sup>. Hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan hipotesis statistik dua pihak

Tabel 3.5

#### Hipotesis Dua Pihak

Hipotesis Statistik Dua Pihak	
1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI	$H_a : r \neq 0$
2. Tidak terdapat pengaruh yang positif signifikan antara metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI	$H_o : r = 0$

<sup>27</sup> Sugiyono. *op. cit*, h. 98



Tabel 3.6

Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak MA Darul Masholeh

No	No. Responden	Nilai
1	001	90
2	002	95
3	003	85
4	004	80
5	005	95
6	006	80
7	007	85
8	008	85
9	009	90
10	010	95

11	011	90
12	012	85
13	013	85
14	014	80
15	015	75
16	016	90
17	017	95
18	018	80
19	019	80
20	020	85
21	021	95
22	022	90
23	023	85
24	024	80
$\Sigma Y$		3225
Rata- Rata		84,86
Skor Tertinggi		95
Skor terendah		70

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data**

Penelitian ini menjawab masalah tentang terdapatnya pengaruh siswa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MA Darul Masholeh di kelas X Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon.

Hasil penelitian ini diawali dengan deskripsi dari gambaran setiap variabel yaitu variabel X (penggunaan metode *Role Playing*) dan variabel Y (hasil belajar siswa) kemudian deskripsi tentang pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebagai hasil dari analisis data.

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian Variabel X .

Untuk memperoleh data dari variabel X mengenai penggunaan metode *Role Playing*, peneliti menggunakan instrumen penelitian menggunakan angket yang disebarkan kepada responden sebanyak 54 siswa yang ditetapkan sebagai sampel dalam penelitan dibawah ini dipaparkan data pemeriksaan hasil angket variabel X dalam bentuk tabel yaitu:

Tabel 4.1

Data hasil angket model pembelajaran *Role Playing*(variabel X)

No Urut	Kode Sampel	Skor
1	001	67
2	002	65
3	003	65

4	004	54
5	005	63
6	006	70
7	007	71
8	008	68
9	009	64
10	010	61
11	011	70
12	012	73
13	013	62
14	014	57
15	015	66
16	016	61
17	017	74
18	018	72
19	019	70
20	020	67
21	021	68
22	022	73
23	023	63
24	024	66

<b>Jumlah</b>	<b>1590</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>66,25</b>
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>74</b>
<b>Skor Terendah</b>	<b>54</b>

Guna untuk melihat lebih rinci gambaran dari setiap indikator dari variabel maka dilakukan analisis persentase setiap jawaban angket yang kemudian ditafsirkan, adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase adalah :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{65,18}{24} \times 100\%$$

$$= 2,76 \%$$

Hasil skor angket kemudian dikonversi dengan skor presentase, misalnya:

Tabel 4.2  
Tabel Konversi Persentase

<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik

60% - 75%	Cukup Baik
55% - 59%	Kurang Baik
<54%	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel konversi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis persentase jawaban setiap indikator angket diperoleh 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa di mata siswa model *Role Playing* adalah sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

## 2. Deskripsi Hasil Belajar

Gambaran variabel Y mengenai hasil belajar siswa pada pembahasan materi akhlak membesuk orang sakit dilihat melalui nilai siswa pada materi tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Hasil belajar siswa pada materi akhlak membesuk orang sakit

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rois	79
2	Ahmad Fatih Hidayat	90
3	Agung Priyatna	75

4	Ahmad Muzid	86
5	Ahmad Yani	84
6	Aji Gunawan	86
7	Alva Rizki	84
8	Anita	76
9	Azis Saputra	74
10	Bakri Syatta	80
11	Barokatul Jannah	75
12	Buang Dasuki	80
13	Cep Ucu	75
14	Durohman	74
15	Eka Lestari	76
16	Eti Fatmawati	85
17	Evipah Tunada	83
18	Ika Dewi Lestari	85
19	Ika Nurhayati	90
20	Siti Marwah	83
21	Siti Nurjanah	76
22	Wanisa	80
23	Wiwin winarti	77
24	Yusi	80



<b>Jumlah</b>	<b>4874</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>81,23</b>
<b>Nilai tertinggi</b>	<b>90</b>
<b>Nilai terendah</b>	<b>74</b>

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa diatas maka asumsi statistik untuk variabel Y perhitungannya adalah sebagai berikut

Skor ideal : 10 item x menjawab skor 10 = 100

$X_{id}$  :  $1/2 \times 100 = 50$

$Sd_{id}$  :  $1/3 \times 50 = 16,67$

Kategori dirasakan tinggi =  $x \geq 50 + 0,61(16,7) = x \geq 60,2$

Kategori cukup dirasakan =  $50 - 0,61(16,7) < x < 50 + 0,61(16,7)$   
 $= 39,8 < x < 60,2$

Kategori kurang dirasakan =  $x \leq 50 - 0,61(16,7) = x \leq 39,8$

Berdasarkan kategori diatas, maka gambaran variabel hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Kategori kriteria Skor Ideal

Kategori	Rentang Skor
Baik	$x \geq 60,2$
Sedang	$39,8 < x < 60,2$
Kurang	$x \leq 39,8$

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa 100% responden memiliki nilai hasil belajar dalam memahami materi akhlak membesuk orang sakit kategori baik. Apabila dilihat dari mean (rata-rata) dari variabel Y yang mencapai angka 81,3. Dengan demikian gambaran variabel Y adalah **tinggi**.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas Data

1) Uji Normalitas Data Variabel X adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah uji normalitas data variabel X adalah sebagai berikut:

- a) Mengurutkan data (Jumlah skor variabel X) dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah.

74	73	73	72	71	70	70	70	68	68
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

67	67	66	66	65	65	64	63	62	61
61	61	57	54						

b) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{Skor terkecil}$$

$$= 74 - 54$$

$$= 20$$

c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturges:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,38)$$

$$= 1 + 4.554$$

$$= 5.554$$

Jadi banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 6.

d) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{20}{6}$$

$$= 3,33 \text{ dibulatkan menjadi } 4.$$

e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.5  
Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Kelas Interval	F	Nilai tengah $X_i$	$X_i^2$	f. $x_i$	f. $x_i^2$
1	54 – 57	2	55,5	3080,25	111	12321
2	58 – 61	2	59,5	3540,25	119	14161
3	62 – 65	6	63,5	4032,25	381	241935
4	66 – 69	6	67,5	4556,25	405	6455625
5	70 – 73	7	71,5	5112,25	500,5	3578575
6	74 – 77	1	75,5	5700,25	75,5	570025
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>			<b>1,592</b>	<b>10872642</b>

f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum f x_i}{n}$$

$$= \frac{3970}{24}$$

$$= 66,1 \text{ dibulatkan menjadi } 66$$

g) Mencari simpangan baku, dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sqrt{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}}{n \cdot (n-1)} \\
 &= \sqrt{\frac{60.4905272 - (1592)^2}{24 \cdot (24-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{294316320 - 15760900}{24 \cdot (23)}} \\
 &= \sqrt{\frac{278555420}{3540}} \\
 &= 4,71
 \end{aligned}$$

h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

1. Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas pertama =  $54 - 0,5 = 53,5$
- Batas kelas kedua =  $57 + 0,5 = 57,5$
- Batas kelas ketiga =  $61 + 0,5 = 61,5$
- Batas kelas keempat =  $65 + 0,5 = 65,5$
- Batas kelas kelima =  $69 + 0,5 = 69,5$
- Batas kelas keenam =  $73 + 0,5 = 73,5$

- Batas kelas ketujuh  $= 77 + 0,5 = 77,5$

2. Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval

dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{x}}{S}$$

$$Z_1 = \frac{53,5 - 66}{4,71} = -2,65$$

$$Z_2 = \frac{57,5 - 66}{4,71} = -1,80$$

$$Z_3 = \frac{61,5 - 66}{4,71} = -0,95$$

$$Z_4 = \frac{65,5 - 66}{4,71} = -0,10$$

$$Z_5 = \frac{69,5 - 66}{4,71} = 0,74$$

$$Z_6 = \frac{73,5 - 66}{4,71} = 1,59$$

$$Z_7 = \frac{77,5 - 66}{4,71} = 2,44$$

3. Mencari luas O-Z dari tabel kurve normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.
4. Mencari luas kelas tiap interval dengan cara mengurangi O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya berikutnya.
5. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n$ ).

Tabel 4.6  
Luas O-Z dari Tabel Kurva Normal

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
1	53,5	-2,65	0,4946	0,0305	1,83	2
2	57,5	1,80	0,4641	0,1352	8,11	2
3	61,5	0,95	0,3289	0,2891	17,34	6
4	65,5	0,10	0,0398	0,3132	18,79	6

5	69,5	0,75	0,2734	0,1707	10,24	7
6	73,5	1,59	0,4441	0,0486	2,91	1
	77,5	2,44	0,4927			
<b>Jumlah</b>						<b>24</b>

6. Mencari Chi Kuadrat Hitung, dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Tabel 4.7

Tabel Penolong mencari Chi Kuadrat Hitung

N o	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(Fo - Fe)	$f_o - f_e^2$	$\frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$
1	53,5	-2,65	0,494	0,0305	1,83	2	-0,17	0,02	0,01
			6						
2	57,5	1,80	0,464	0,1352	8,11	2	-6,11	37,33	4,60
			1						
3	61,5	0,95	0,328	0,2891	17,34	6	4,66	21,71	1,25
			9						
4	65,5	0,10	0,039	0,3132	18,79	6	4,21	17,72	0,94



			8						
5	69,5	0,75	0,273	0,1707	10,24	7	-0,24	0,05	0,004
			4						
6	73,5	1,59	0,444	0,0486	2,91	1	-1,91	3,64	1,25
			1						
	77,5	2,44	0,492						
			7						
Jumlah					59,22	24			8,054
$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$									0,136

7. Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi

Kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan (dk) =  $k-3 = 6 - 3 = 3$

Maka Chi Kuadrat tabel  $X^2 = 7,815$

Kriteria pengujian :

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal.

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ , artinya distribusi data normal.

Ternyata  $X^2_{hitung} (0,136) \leq X^2_{tabel} (7,815)$ , artinya data berdistribusi normal.

**Kesimpulan : Data Variabel X berdistribusi normal.**

2) Uji Normalitas Data Variabel Y adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah uji normalitas data variabel Y adalah sebagai berikut:

a) Mengurutkan data (Jumlah skor variabel Y) dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah.

90	86	86	85	85	84	84	83	83	80
80	80	80	79	77	76	76	75	75	75
74	74	74	74						

b) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor terbesar} - \text{Skor terkecil} \\
 &= 90 - 74 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,38)$$

$$= 1 + 4,554$$

$$= 5,554$$

Jadi banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 6.

d) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{6}$$

= 2,6 dibulatkan menjadi 3

e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.8  
Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Kelas Interval	F	Nilai tengah $X_i$	$X_i^2$	f. $x_i$	f. $x_i^2$
1	74 - 76	8	75	5625	600	950625
2	77 - 79	2	78	6084	156	608400
3	80 - 82	4	81	6561	324	944784
4	83 - 85	6	84	7056	504	1192464

5	86 - 88	2	87	7569	174	189225
6	89 - 91	2	90	8100	180	396900
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>			<b>1958</b>	<b>42823986</b>

f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum fxi}{n}$$

$$= \frac{1938}{24}$$

= 80,75 dibulatkan menjadi 81.

g) Mencari simpangan baku, dengan rumus:

$$s = \frac{\sqrt{n \cdot \sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}}{n \cdot (n - 1)}$$

$$= \sqrt{\frac{24 \cdot 42823986 - (1938)^2}{24 \cdot (24 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{2569439160 - 3,755,844}{24 \cdot (23)}}$$

$$= \sqrt{\frac{2565683329}{552}}$$

$$= 91,7$$

h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

1. Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas pertama =  $74 - 0,5 = 73,5$
- Batas kelas kedua =  $76 + 0,5 = 76,5$
- Batas kelas ketiga =  $79 + 0,5 = 79,5$
- Batas kelas keempat =  $82 + 0,5 = 82,5$
- Batas kelas kelima =  $85 + 0,5 = 85,5$
- Batas kelas keenam =  $88 + 0,5 = 88,5$
- Batas kelas ketujuh =  $91 + 0,5 = 91,5$

2. Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{x}}{S}$$

$$Z_1 = \frac{73,5 - 81}{14,25} = -0,52$$

$$Z_2 = \frac{76,5 - 81}{91,76} = -0,08$$

$$Z_3 = \frac{79,5-81}{91,76} = -0,04$$

$$Z_4 = \frac{82,5-81}{91,76} = 0,016$$

$$Z_5 = \frac{85,5-81}{91,76} = 0,05$$

$$Z_6 = \frac{88,5-81}{91,76} = 0,08$$

$$Z_7 = \frac{91,5-81}{14,25} = 0,7$$

3. Mencari luas O-Z dari tabel kurve normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.
4. Mencari luas kelas tiap interval dengan cara mengurangi O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya berikutnya.
5. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $fe$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n$ ).

Tabel 4.9  
Luas O-Z dari Tabel Kurva Normal

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
1	73,5	-0,52	0,1985	0,0768	4,60	8
2	76,5	-0,31	0,1217	0,0819	4,91	2
3	79,5	-0,10	0,0398	0	0	4
4	82,5	0,10	0,0398	0,2769	16,6	6
5	85,5	0,31	0,1217	0,0768	4,60	2
6	88,5	0,52	0,1985	0,0688	4,12	2
	91,5	0,73	0,2673			
<b>Jumlah</b>						<b>24</b>

a) Mencari Chi Kuadrat Hitung, dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Tabel 4.10

Tabel Penolong mencari Chi Kuadrat Hitung

No	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(Fo - Fe)	$f_o - fe^2$	$\frac{(f_o - fe)^2}{fe}$
1	73,5	-0,52	0,1985	0,0768	4,60	8	8,4	70,56	15,33
2	76,5	-0,31	0,1217	0,0819	4,91	2	5,09	25,90	5,27
3	79,5	-0,10	0,0398	0	0	4	12	144	144
4	82,5	0,10	0,0398	0,2769	16,6	6	-3,6	12,96	0,78
5	85,5	0,31	0,1217	0,0768	4,60	2	0,4	0,16	0,03
6	88,5	0,52	0,1985	0,0688	4,12	2	2,88	8,29	2,01
	91,5	0,73	0,2673						
<b>Jumlah</b>					34,83	<b>24</b>			167,42
$X^2 = \sum \frac{(f_o - fe)^2}{fe}$									4,80



b) Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan (dk) =  $k-3 = 6 - 3 = 3$

Maka Chi Kuadrat tabel  $X^2 = 7,815$

Kriteria pengujian :

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal.

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ , artinya distribusi data normal.

Ternyata  $X^2_{hitung} (4,80) \leq X^2_{tabel} (7,815)$ , artinya data berdistribusi normal.

**Kesimpulan : Data Variabel Y berdistribusi normal**

b. Uji Linieritas Regresi

Uji Linearitas Regresi dilakukan untuk mengetahui apakah data linear atau tidak. Analisis dilakukan sebagai prasyarat analisis apabila ingin menggunakan analisis korelasi PPM.

Langkah-langkah analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun tabel kelompok data variabel X dan Y.

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	67	79	4489	6241	5293
2	65	90	4225	8100	5850
3	65	75	4225	5625	4875
4	54	86	2916	7396	4644
5	63	84	3969	7056	5292
6	70	86	4900	7396	6020
7	71	84	5041	7056	5964
8	68	76	4624	5776	5168
9	64	74	4096	5476	4736
10	61	80	3721	6400	4880
11	70	75	4900	5625	5250
12	73	80	5329	6400	5840
13	62	75	3844	5625	4650
14	57	74	3249	5476	4218
15	66	76	4356	5776	5061
16	61	85	3721	7225	5185
17	74	83	5476	6889	6142

18	72	85	5184	7225	6120
19	70	90	4900	8100	6300
20	67	83	4489	6889	5561
21	68	76	4624	5776	5168
22	73	80	5329	6400	5840
23	63	77	3969	5929	4851
24	66	80	4356	6400	5280
	<b><math>\sum X=3911</math></b>	<b><math>\sum Y=4874</math></b>	<b><math>\sum X^2=257949</math></b>	<b><math>\sum Y^2=403238</math></b>	<b><math>\sum XY=319297</math></b>

Menghitung jumlah kuadrat regresi ( $JK_{\text{reg}(a)}$ )

$$JK_{\text{reg}(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$= \frac{403238}{24}$$

$$= 16,801$$

2. Menghitung jumlah kuadrat regresi b | a ( $JK_{\text{reg } b|a}$ )

Mencari b dengan rumus:

$$b = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{24 \cdot (19062214) - (19062214)}{24 \cdot 257949 - 257949}$$

$$= \frac{1143732840 - 19062214}{15476940 - 257949}$$

$$= \frac{1124670626}{15218991}$$

$$= 73,89$$

Maka diperoleh  $b = 73,89$

$$\begin{aligned} (\text{JK}_{\text{reg b|a}}) &= b \cdot \left( \sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right) \\ &= 73,89 \left( 19062214 - \frac{19062214}{24} \right) \\ &= 73,89 (19062214 - 317703,6) \\ &= 73,89 (18744510) \\ &= 138503,9 \end{aligned}$$

3. Menghitung jumlah kuadrat residu ( $\text{JK}_{\text{res}}$ )

$$\begin{aligned} \text{JK}_{\text{res}} &= \sum Y^2 - \text{JK}_{\text{reg (a)}} - \text{JK}_{\text{reg b|a}} \\ &= 403238 - 6720,6 - 138503,9 \\ &= 258013,5 \end{aligned}$$

4. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b|a ( $\text{RJK}_{\text{reg(a)}}$ )

$$(\text{RJK}_{\text{reg(a)}}) = \text{JK}_{\text{reg(a)}} = 6720,6$$

5. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b|a ( $\text{RJK}_{\text{reg b|a}}$ )

$$(\text{RJK}_{\text{reg b|a}}) = (\text{JK}_{\text{reg b|a}}) = 138503,9$$

6. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu

$$\begin{aligned}
 RJK_{\text{res}} &= \frac{JK_{\text{res}}}{n-2} \\
 &= \frac{258013,5}{24-2} \\
 &= \frac{258013,5}{22} \\
 &= 117,278
 \end{aligned}$$

7. Mencari jumlah kuadrat error ( $JK_E$ ) dengan rumus:

$$JK_E = \sum_{k=1}^k Y^2 - \left\{ \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

8. Mencari Jumlah Kuadrat Tuna Cocok ( $JT_{TC}$ ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 JK_{TC} &= JK_{\text{Res}} - JK_E \\
 &= 258013,5 - 74722 = 183291,5
 \end{aligned}$$

9. Mencari rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok ( $RJK_{TC}$ ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 RJK_{TC} &= \frac{JK_{TC}}{\text{jumlah kelompok } (k) - 2} \\
 &= \frac{183291,5}{16-2} \\
 &= \frac{183291,5}{14} = 13092,25
 \end{aligned}$$

10. Mencari rata – rata Jumlah Kuadrat Error ( $RJK_E$ ) dengan

rumus:

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n-k}$$

$$= \frac{74722}{24-16}$$

$$= \frac{74722}{24} = 3,113$$

11. Menghitung  $F_{hitung}$ , dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJKTC}{RJKE}$$

$$= \frac{1392,25}{1383,7}$$

$$= 1,006$$

12. Menentukan keputusan pengujian

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  artinya data berpola linear

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  artinya data berpola tidak linear

13. Mencari  $F_{tabel}$  dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dk\ Tc, dkE)}$$

$$= F_{(1-0,05)(dk = k-2, dk = n-k)}$$

$dk = k - 2 =$  sebagai angka pembilang

$dk = n - k =$  sebagai angka penyebut

Diketahui:

Jumlah kelompok = 16

Jumlah  $n = 24$

Maka:  $F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dk\ Tc, dkE)}$

$$= F_{(1-\alpha)(16-2, 24-16)}$$

$$= F_{(95\%)(14, 44)}$$

Diperoleh  $F_{\text{tabel}} : 1,92$

Kesimpulan: Diperoleh  $F_{\text{hitung}} = 1,006$  dan  $F_{\text{tabel}} = 1,92$

**Maka  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  artinya data berpola linear.**

#### **4. Analisis Statistik Korelasi PPM**

Analisis Statistik Korelasi PPM dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Merumuskan Hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Darul Masholeh kecamatan Harjamukti Kota Cirebon

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Darul Masholeh kecamatan Harjamukti Kota Cirebon

Merumuskan Hipotesis secara statistik

$H_a : r \neq 0$

$H_o : r = 0$

b. Menentukan harga

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	67	79	4489	6241	5293
2	65	90	4225	8100	5850
3	65	75	4225	5625	4875
4	54	86	2916	7396	4644
5	63	84	3969	7056	5292
6	70	86	4900	7396	6020
7	71	84	5041	7056	5964
8	68	76	4624	5776	5168
9	64	74	4096	5476	4736
10	61	80	3721	6400	4880
11	70	75	4900	5625	5250
12	73	80	5329	6400	5840
13	62	75	3844	5625	4650
14	57	74	3249	5476	4218
15	66	76	4356	5776	5061
16	61	85	3721	7225	5185
17	74	83	5476	6889	6142
18	72	85	5184	7225	6120
19	70	90	4900	8100	6300



20	67	83	4489	6889	5561
21	68	76	4624	5776	5168
22	73	80	5329	6400	5840
23	63	77	3969	5929	4851
24	66	80	4356	6400	5280
	<b><math>\Sigma X=3911</math></b>	<b><math>\Sigma Y=4874</math></b>	<b><math>\Sigma X^2=257949</math></b>	<b><math>\Sigma Y^2=403238</math></b>	<b><math>\Sigma XY=319297</math></b>
<b><math>(\Sigma X)^2 = 15295921, (\Sigma Y)^2 = 23755876</math></b>					

c. Mencari  $r_{hitung}$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x) \cdot (\Sigma y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \cdot \{n \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}} \\
 &= \frac{24(319297) - (3911) \cdot (4874)}{\sqrt{\{24 \cdot 257949 - 15295921\} \cdot \{24 \cdot 403238 - 23755876\}}} \\
 &= \frac{19157820 - 19062214}{\sqrt{\{15476940 - 15295921\} \cdot \{24194280 - 23755876\}}} \\
 &= \frac{95606}{\sqrt{\{181019\} \cdot \{438404\}}} \\
 &= \frac{95606}{\sqrt{79359453676}} \\
 &= \frac{95606}{281708,1}
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = 0,33$$

d. Menentukan koefisien Determinan

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,33^2 \times 100\% \\
 &= 0,1089 \times 100\% \\
 &= 10,89
 \end{aligned}$$

Artinya, variabel Y dapat dijelaskan oleh variabel X sebesar 10,89%, sisanya 89,11% dijelaskan oleh faktor yang tidak diteliti.

## 5. Uji Hipotesis

a. Menguji signifikansi dengan rumus t-hitung

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,33 \sqrt{24-2}}{1-0,1089} \\
 &= \frac{0,33 \cdot 7,61}{\sqrt{0,8911}} \\
 &= \frac{2,51}{0,94} \\
 &= 2,670
 \end{aligned}$$

b. Mencari  $t_{tabel}$  (uji dua pihak)

$$\alpha : 0,05$$

$$db : n-2 = 24 - 2 = 22$$

maka diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 2,002

c. Menguji tingkat signifikansi

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka tolak  $H_0$  artinya signifikan

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka terima  $H_0$  artinya tidak signifikan

$t_{hitung} (2,670) > t_{tabel} (2,002)$ , maka tolak  $H_0$  artinya signifikan

d. Membuat kesimpulan

Ternyata  $t_{hitung} (2,670) > t_{tabel} (2,002)$ , maka tolak  $H_0$  artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

## B. Pembahasan Penelitian

1. Variabel X mengenai angket penerapan Model *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata yaitu 65,18, untuk melihat lebih rinci gambaran dari setiap indikator dari variabel maka dilakukan analisis persentase setiap jawaban angket, maka diperoleh dari perhitungan persentase adalah 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa di mata siswa Model *Role Playing* adalah **sangat baik** untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
2. Variabel Y Mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak dalam membesuk orang sakit diperoleh nilai rata-rata adalah 81,6. Berdasarkan perhitungan skor ideal maka dapat disimpulkan bahwa 100% responden memiliki nilai dalam kategori

baik. Apabila dilihat dari mean (rata-rata) dari variabel Y yang mencapai angka 81,3. Dengan demikian gambaran variabel Y adalah **tinggi**.

3. Pengaruh Model *Role Playong* terhadap Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini menggunakan analisis korelasi PPM, sebelum melakukan analisis korelasi PPM harus dilakukan uji normalitas data dan uji linearitas data. Uji normalitas data untuk variabel X yaitu dengan menggunakan uji chi kuadrat yang harus dihitung terlebih dahulu, berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai sebesar 0,136, selanjutnya mencari chi kuadrat tabel dengan menggunakan perhitungan dan didapatkan nilai sebesar 7,815. Setelah perhitungan chi kuadrat hitung dan chi kuadrat tabel dilakukan maka langkah selanjutnya dilakukan perbandingan antara keduanya. Hasil perbandingan tersebut yaitu chi kuadrat hitung  $(0,136) <$  dari chi kuadrat tabel  $(7,815)$  artinya data variabel X berdistribusi normal. Uji normalitas data variabel Y perhitungannya sama dengan perhitungan variabel X, akan tetapi untuk data variabel Y nilai chi kuadrat hitung sebesar 4,80 dan nilai chi kuadrat tabel sebesar 7,815. Jika diperbandingkan keduanya maka chi kuadrat hitung  $(4,80) <$  dari chi kuadrat tabel  $(7,815)$  artinya data untuk variabel Y berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya yaitu uji linearitas data antara keduanya. Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berpola linear atau tidak. Analisis dilakukan sebagai prasyarat analisis apabila ingin menggunakan analisis korelasi PPM. Setelah dilakukan perhitungan maka diperoleh untuk  $F_{hitung} = 1,006$  dan  $F_{tabel} = 1,92$ , artinya  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data berpola linear. Langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kedua variabel maka dilakukan uji analisis korelasi PPM. Ternyata diperoleh  $t_{hitung} (2,670) > t_{tabel} (2,002)$ , maka tolak  $H_0$  artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Masholeh Kota Cirebon, peneliti dapat mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu:

4. Variabel X mengenai angket penerapan Model *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata yaitu 65,18, untuk melihat lebih rinci gambaran dari setiap indikator dari variabel maka dilakukan analisis persentase setiap jawaban angket, maka diperoleh dari perhitungan persentase adalah 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa di mata siswa Model *Role Playing* adalah **sangat baik** untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
5. Variabel Y Mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak dalam membesuk orang sakit diperoleh nilai rata-rata adalah 81,6. Berdasarkan perhitungan skor ideal maka dapat disimpulkan bahwa 100% responden memiliki nilai dalam kategori baik. Apabila dilihat dari mean (rata-rata) dari variabel Y yang mencapai angka 81,3. Dengan demikian gambaran variabel Y adalah **tinggi**.

#### 6. Pengaruh Model *Role Playong* terhadap Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini menggunakan analisis korelasi PPM, sebelum melakukan analisis korelasi PPM harus dilakukan uji normalitas data dan uji linearitas data. Uji normalitas data untuk variabel X yaitu dengan menggunakan uji chi kuadrat yang harus dihitung terlebih dahulu, berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai sebesar 0,136, selanjutnya mencari chi kuadrat tabel dengan menggunakan perhitungan dan didapatkan nilai sebesar 7,815. Setelah perhitungan chi kuadrat hitung dan chi kuadrat tabel dilakukan maka langkah selanjutnya dilakukan perbandingan antara keduanya. Hasil perbandingan tersebut yaitu chi kuadrat hitung ( $0,136$ ) < dari chi kuadrat tabel ( $7,815$ ) artinya data variabel X berdistribusi normal. Uji normalitas data variabel Y perhitungannya sama dengan perhitungan variabel X, akan tetapi untuk data variabel Y nilai chi kuadrat hitung sebesar 4,80 dan nilai chi kuadrat tabel sebesar 7,815. Jika diperbandingkan keduanya maka chi kuadrat hitung ( $4,80$ ) < dari chi kuadrat tabel ( $7,815$ ) artinya data untuk variabel Y berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu uji linearitas data antara keduanya. Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berpola

linear atau tidak. Analisis dilakukan sebagai prasyarat analisis apabila ingin menggunakan analisis korelasi PPM. Setelah dilakukan perhitungan maka diperoleh untuk  $F_{hitung} = 1,006$  dan  $F_{tabel} = 1,92$ , artinya  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data berpola linear. Langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kedua variabel maka dilakukan uji analisis korelasi PPM. Ternyata diperoleh  $t_{hitung} (2,670) > t_{tabel} (2,002)$ , maka tolak  $H_0$  artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak.



## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, berikut ini disampaikan saran-saran dalam menerapkan metode *role playing*, yaitu kepada :

### 1. Siswa

Selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memahami materi pembelajaran dan hasil belajar dapat meningkat.

### 2. Guru

Lebih kreatif menggunakan media Lembar Kerja Siswa dengan menerapkan metode

*role playing* yang berkualitas, memperbaiki kekurangan-kekurangan penyusunan LKS dan penerapan metode pembelajaran yang dipilih.

### 3. Sekolah

Agar menyediakan atau melengkapi fasilitas sarana dan prasarana yang diperlukan supaya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

### 4. Peneliti berikut

Penelitian ini mengkaji tentang perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, untuk itu kepada peneliti berikutnya, dapat melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan metode *role playing* pada tema dan subtema lainnya.