

## **PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SMA AL-AZHAR MENGANTI GRESIK**

Ismi Firdaus Aliyah<sup>1</sup>, Sholehuddin Al Ayubi<sup>2</sup>, Mustain<sup>3</sup>

e-mail: [ismialiyah02@gmail.com](mailto:ismialiyah02@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup>Institut Al Azhar Menganti Gresik, Indonesia

### **ABSTRAK**

Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peran siswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran kooperatif lebih menitik beratkan pada belajar kelompok. Dalam metode pembelajaran tersebut melatih siswa menemukan atau membangun pemahaman dari materi tersebut. Metode pembelajaran Role Playing suatu metode pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar siswa juga bisa bermain. Dalam metode ini siswa akan berusaha memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru dengan bermain peran secara kelompok. Adapun tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan yaitu : Bagaimana penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik, Bagaimana hasil belajar siswa kelas XII setelah diterapkannya metode Role Playing pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik, Adakah pengaruh metode Role Playing terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Akidah Akhlak, Seberapa besar pengaruh metode Role Playing terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti menggunakan beberapa pengumpulan data yaitu : Angket dan Tes. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penerapan Metode Role Playing (X) memperoleh kategori Baik (4,4) hasil belajar menghasilkan ketuntasan mencapai 100 % dan melebihi ketentuan klasikal yaitu 85% sedangkan perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 2.907 dan nilai Sig. sebesar 0,000. Sehingga, karena nilai t hitung > t tabel yaitu 2.907 > 2,024 dan nilai Sig. yaitu 0,000 < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, yang berarti bahwa secara parsial terdapat pengaruh antara Penerapan Metode Role Playing (X) dengan Hasil Belajar (Y). Maka dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa Penerapan Metode Role Playing (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

**Kata kunci : *Role Playing* dan Hasil Belajar**

### **ABSTRACT**

*One learning method that involves the role of students is the cooperative learning method. The cooperative learning method focuses more on group learning. This learning method trains students to discover or build understanding of the material. Role Playing learning method is a fun learning method where students can learn and play. In this method students will try to understand each material taught by the teacher by playing roles in groups. The aim of this research is in accordance with the problem formulation, namely: How to apply the Role Playing method to the Akidah Akhlak subject at SMA Al-Azhar Menganti Gresik, What are the learning outcomes of class XII students after applying the Role Playing method to the subject Akidah Akhlak at SMA Al-Azhar Menganti Gresik, Is there an influence of the Role Playing method on improving the learning outcomes of class XII in the subject of Akidah Akhlak. To obtain the data needed, researchers used several data collections, namely: Questionnaires and Tests. The results of the research concluded that the application of the Role Playing Method (X) obtained a Good category (4.4). The learning results resulted in completeness reaching 100% and exceeding the classical requirements, namely 85%, while the hypothesis calculation obtained a calculated t value of 2,907 and a Sig value. of 0.000. So, because the calculated t value > t table is 2.907 > 2.024 and the Sig. namely 0.000 < 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, which means that partially there is an influence between the application of the Role Playing Method (X) and Learning Outcomes (Y). So in this research it can be said that the application of the Role Playing Method (X) has an effect on Learning Outcomes (Y).*

**Keywords: *Role Playing* and Learning Outcomes**

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha vital yang akan menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Namun, pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya secara langsung, tetapi memerlukan waktu untuk dapat menikmati hasilnya. Untuk itu diperlukan usaha dan penerapan sistem yang tetap, cermat dan sistematis agar dapat menampakkan hasil yang optimal. Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya. Untuk mengolah akal pikirannya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran (Mu'in, 2011)

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. secara umum pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar juga sekaligus proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Kristin, 2018).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial.

Pada dasarnya mata pelajaran aqidah akhlak merupakan bagian dari ajaran Islam karena di dalamnya akan dipelajari hal-hal yang pokok, seperti masalah aqidah atau keyakinan yang benar dan contoh-contoh akhlak yang terpuji yang harus dimiliki, serta akhlak yang tercela yang harus di jauhi dan ditinggalkan.

Aqidah akhlak di lembaga pendidikan merupakan salah satu implementasi dari jiwa pendidikan islam dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Pendidikan Agama Islam terutama dalam pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena aqidah akhlak sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif di era globalisasi dan krisis multidimensional bangsa dan negara Indonesia (Kemenag RI, 2008). Dalam memberikan prioritas pendidikan agama islam khususnya aqidah akhlak, kepada siswa memperhatikan pada factor-faktor keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran, untuk dapat membekali ilmu agama yang lengkap dan sempurna dalam materi pokok aqidah, ibadah dan muamalah.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya agama Islam adalah kurangnya perhatian pendidik agama terhadap penggunaan metode mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang pada akhirnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik, siswa kurang aktif dalam belajar baik bertanya atau mengajukan pertanyaan, tidak efektif dalam setiap pembentukan kelompok kerja keras. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan.

Pengetahuan yang didapat oleh siswa terbatas pada pengalaman yang diketahui atau dikuasai oleh guru, metode ceramah yang dilakukan oleh guru memiliki kecenderungan tersebut, terutama untuk guru yang hanya menjelaskan didepan kelas tanpa dibantu oleh media karena apa yang disampaikan oleh guru hanya berdasarkan ingatan guru tersebut. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pengalaman belajar yang didapatkan siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam membantu guru yang menggunakan metode ceramah memberikan pengalaman tidak langsung kepada siswa dimana seorang guru hanya menjelaskan materi menggunakan suara cenderung optimal bagi siswa yang dominan dengan gaya belajar auditori, siswa yang dominan memiliki gaya belajar yang lain atau lebih mengarah pada gaya belajar aktif akan kurang optimal jika menggunakan metode ceramah dalam belajarnya.

Pendidik sangat berperan penting dalam membimbing peserta didik ke arah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, pendidik agama pada mata pelajaran Akidah tertantang untuk bisa menyampaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Amin, 1997). Agar pembelajaran aqidah akhlak berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode Role playing (bermain peran).

Bermain peran (Role Playing) adalah salah satu metode pembelajaran, yaitu peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapat pengalaman yang baru, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya (Huda, 2013). Metode ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai social, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu juga metode ini digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan social, mengembangkan empati

terhadap orang lain, dan berupaya untuk memperbaiki keterampilan social. Sebagai model mengajar, metode ini mencoba membantu individu untuk menentukan makna pribadi dalam dunia social dan berupaya memecahkan dilemadilema social dengan bantuan kelompok.

Alasan memilih metode Role playing karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik kemudian dengan menggunakan metode Role playing ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran aqidah akhlak. Dalam penerapan metode Role playing peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses belajar. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Dari hasil observasi awal di SMA Al-Azhar Menganti Gresik Menemukan berbagai masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran Aqidah Akhlak Di SMA Al-Azhar Menganti Gresik Penulis mencatat berbagai masalah. *Pertama* yaitu Metode pembelajaran yang monoton atau tidak bervariasi. Kita kerap sekali menemui guru yang menjelaskan pelajaran dengan metode penjelasan yang membosankan, salah satunya adalah guru yang hanya berceramah dari awal sampai jam pelajaran berakhir. Metode tersebut terbilang monoton, karena interaksi antara guru dan murid cenderung sepihak dan tidak ada feedback dari siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. *Kedua* yaitu Siswa cepat bosan dan tidur dikelas. Saat siswa merasa bosan, mereka tidak akan bisa lagi menyerap pembelajaran dengan baik, Siswa juga bisa bermalas malasan atau tidur didalam kelas. dan *Ketiga* yaitu Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Masalah-masalah yang terjadi karena tidak efektifnya metode pembelajaran menjadikan suasana kelas kaku dan membuat tidak adanya interaksi timbal balik antara guru dan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu pembelajaran yang dianggap mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan juga menyenangkan adalah menggunakan metode pembelajaran Role Playing. Strategi pembelajaran Role Playing ini pembelajaran dimana seorang guru menugaskan siswa siswi untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang kurang bisa difahami siswa serta dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini dikatakan penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa angka, mulai dari kegiatan perolehan data, penganalisisan data, dan hasil penyajiannya berupa angka.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mencari pengaruh Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Azhar Menganti Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XII SMA Al-Azhar Menganti Gresik yang berjumlah 40 anak. Menurut Suharsimi Arikunto Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Arikunto mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Namun jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%. Berdasarkan pernyataan Arikunto maka sampel pada penelitian ini merupakan sampel populasi. Karena subjek penelitian kurang dari 100.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu angket tertutup yang digunakan menggali data terkait dengan pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa, serta teknik tes sebagai alat ukur untuk mendapatkan data hasil belajar siswa setelah pemberian Tindakan. Sedangkan teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan bantuan perhitungan software SPSS versi 23. Untuk pemeriksaan keabsahan data, peneliti menggunakan uji instrument, uji prasyarat, uji deskriptif dan uji hipotesis.

Hal ini bertujuan untuk memastikan keabsahan dan kevalidan data yang dihasilkan. Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat dan sesuai serta memperhatikan keabsahan data, diharapkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini akan memberikan gambaran yang tepat dan akurat mengenai pengaruh penerapan metode *Role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Azhar yang berada di Menganti Gresik pada kelas XII. Jumlah seluruh siswa sebagai sampel adalah 40 anak sebagai sampel penelitian. Penelitian ini ada dua tahap dalam pengambilan data yaitu memberikan test sebelum perlakuan dan pemberian tes setelah perlakuan. Adapun tahap Analisa data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### Uji Validitas

Untuk mengukur validitasnya dalam penelitian ini menggunakan program Aplikasi SPSS for windows 23.0. Adapun kriterianya adalah:

Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  maka dinyatakan valid

jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$  maka dinyatakan tidak valid.

Nilai  $r \text{ tabel}$  dengan jumlah 40 responden, pada signifikansi 5% maka diketahui  $r \text{ hitung}$  adalah 0,40. Sehingga, apabila  $r \text{ hitung} > 0,40$  maka dinyatakan valid.

Dibawah ini adalah hasil validitas angket kepada 40 responden dan diperoleh uji validitas sebagai berikut;

Tabel 4.6 Hasil Validitas Metode Pembelajaran Role Playing

No	R hitung	R tabel $\alpha=0,05 : n=40$	Keputusan
1	0,666	$>0.220$	Valid
2	0,666	$>0.220$	Valid
3	0,749	$>0.220$	Valid
4	0,668	$>0.220$	Valid
5	0,611	$>0.220$	Valid
6	0,707	$>0.220$	Valid
7	0,749	$>0.220$	Valid
8	0,753	$>0.220$	Valid
9	0,759	$>0.220$	Valid
10	0,783	$>0.220$	Valid

Dari hasil uji validitas terdapat butir pertanyaan variabel Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing, diketahui bahwa semua pertanyaan nilai dari  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  maka semua pernyataan valid dan dapat digunakan dalam penelitian ini

### Uji Realibilitas

Reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode *Internal Consistency* dengan teknik *Alpha Cranchbach*.

Pengujian Reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS For Windows 23.0.

Suatu variable dikatakan reliable (handal) jika memiliki *Cronchbach Alpha*  $> 0.60$ . Dalam penelitian ini, penguji reliabilitas dilakukan terhadap responden dengan ketentuan jika nilai Alpha melebihi 0,60, maka pernyataan variable tersebut reliable dan sebaliknya.

Berikut hasil uji Reliabilitas angket kepada 40 responden diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Variabel Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	10

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas data kelas eksperimen yang dilakukan dengan SPSS versi 23.0, diketahui nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar  $0,888 > 0,06$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa, data tersebut berdistribusi Reliabel pada variabel.

### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk menentukan apakah variable berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Jika tingkat signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> \alpha = 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal, dan apabila tingkat signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< \alpha = 0,05$  maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0

Tabel 4.8 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.12070771
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.148
	Negative	-.114
Test Statistic		.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.028 <sup>c</sup>

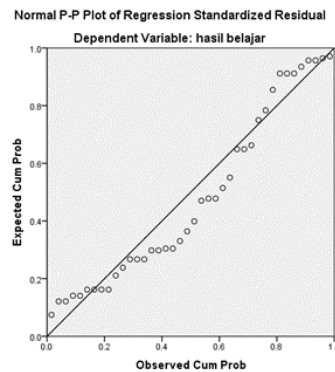
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat dilihat bahwa Asymp sig. (2-tailed) sebesar 0,028 dengan probabilitas  $< 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal.

Disamping menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, Uji normalitas ini juga didukung dari hasil gambar normal probability plot



Berdasarkan gambar 4.1 titik-titik mendekati garis diagonal yang berarti bahwa model regresi berdistribusi normal.

### Uji Linieritas

Linieritas adalah sebuah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Proses pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0. dengan Test For Linearity pada taraf signifikansi 0,05.

Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05 dan bila signifikansi (Sig. deviation from linearity) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji linieritas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0. adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas**  
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar * hasil angket model pembelajaran role playing	Between Groups	(Combined)	86.457	13	6.651	1.351	.248
		Linearity	39.001	1	39.001	7.926	.009
		Deviation from	47.456	12	3.955	.804	.644
		Linearity					
	Within Groups		127.943	26	4.921		
Total			214.400	39			

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui nilai signifikansi pada linearity sebesar 0.018 lebih kecil dari 0,009 yang artinya variabel Penerapan Metode Role Playing (X) berbanding tepat digaris lurus. Sedangkan nilai pada signifikansi deviation from linearity sebesar 0,664 lebih besar dari 0,05 yang artinya data kedua variabel tersebut linear secara signifikan.

### c. Uji Statistik Deskriptif



Uji analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang ada pada penelitian ini yang terdiri dari penggunaan Pengaruh Penerapan Metode Role Playing (X) dan Hasil Belajar (Y). Statistik deskriptif juga memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi, varian, maksimum, sum, range, kurtois (puncak distribusi), skewness minimum, (kemencengan distribusi).

Dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0. tabel output nantinya akan menunjukkan jumlah pengukuran (N), nilai minimum (Minimum), nilai maksimum (Maximum), nilai rata-rata (Mean), standar deviasi (Std.), Skewness, dan Kurtosis dari masing-masing variabel

- Nilai skewness merupakan ukuran kesimetrisan histogram.
- Nilai kurtosis merupakan ukuran datar atau runcingnya histogram.
- Nilai skewness dan kurtosis pada distribusi normal adalah mendekati nol.
- Adapun hasil uji statistic diskriptif dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics													
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Varian	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
hasil angket model pembelajaran role playing	40	0,2	0,3	0,5	1735	4.4	.807	5.102	26.035	-.844	.374	.670	.733
hasil belajar	40	6	88	94	3592	0,100	.371	2.345	5.497	.907	.374	-.768	.733
Valid N (listwise)	40												

Variabel Penerapan Metode Role Playing (X)

Dari output tampilan SPSS menunjukkan jumlah responden (N) ada 40. Dari hasil angket ini didapatkan nilai terkecil (minimum) adalah 3, dan nilai maksimum adalah 5. Untuk nilai rata-rata dari 40 responden adalah 4,4 dengan standar deviasi sebesar 5,102. Dengan rata-rata 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

Variabel Hasil Belajar

Dari output tampilan SPSS menunjukkan jumlah responden (N) ada 40. Dari 40 responden ini didapatkan nilai terkecil (minimum) adalah 88, dan nilai maksimum adalah 94. Untuk nilai rata-rata dari 40 responden adalah 100 dengan standar deviasi sebesar 2.345.

Dengan rata-rata 100 termasuk dalam kategori Tuntas. Dari jumlah siswa dengan tuntas sebanyak 40 siswa. Di ketahui dengan ketuntasan klasikal dengan cara  $40/40 \times 100 = 100$

### Uji Hipotesis

#### Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis ini untuk mengetahui apakah masing-masing variable independen berhubungan positif atau negatif.

Uji ini bertujuan menunjukkan hubungan matematis antara variable independen yaitu kualitas pelayanan dan variable dependen yaitu kunjungan wisatawan, Sedangkan, rumus analisis regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Dimana:

X = Kualitas Pelayanan

Y = Kunjungan Wisatawan

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

Berdasarkan hasil bantuan dari aplikasi SPSS For Windows 23.0 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Coefficients Regresi Linier Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	81.299	2.944		.006
	hasil angket model pembelajaran role playing	.196	.067	.427	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar

Pada tabel 4.11 diatas diketahui nilai konstanta = 81.299 dan variable Penerapan Metode Role Playing (X) adalah 0,196 sehingga diperoleh persamaan perhitungan regresi yang diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 81.299 + 0,196 X$$

Dimana:

X = Penerapan Metode Role Playing

Y = Hasil Belajar

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

Angka konstan dari Unstandarized Coefficients. Dalam kasus ini nilainya sebesar 81.229. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika ada Penerapan Metode Role Playing (X) maka nilai konsisten Hasil Belajar (Y) sebesar 81.229.

Angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,196 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan Penerapan Metode Role Playing (X), maka Hasil Belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,196 dengan anggapan nilai konstan sebesar 81.229.

### Uji T (Parsial)

Uji T digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya.

Ketentuan dalam uji T parsial yaitu dengan tingkat signifikansi atau kepercayaan (a) sebesar 5% atau 0,05. Kemudian ditentukan t tabel dengan rumus sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = (a/2:n-k-1)$$

Keterangan :

n = Jumlah Responden

k = Jumlah variable bebas

Sehingga, apabila dimasukan nilainya pada rumus t tabel adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} T \text{ tabel} &= (a/2:n-k-1) \\ &= (0,25/2:40-1-1) \\ &= (0,025 : 38) \end{aligned}$$

Maka, dengan pengujian 2 sisi diperoleh angka (0,025 : 38) dapat dicari pada tabel distribusi T sehingga diperoleh nilai untuk t tabel sebesar 2,024. Hipotesis (dugaan sementara) dalam uji t dapat ditentukan sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik.

H1; Terdapat Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik.

Kriteria pengujian dapat dijabarkan sebagai berikut:

H0 diterima dan H1 ditolak apabila t hitung < t tabel atau nilai sig. > 0,05

H0 ditolak dan H1 diterima apabila t hitung > t tabel atau nilai sig. < 0,05

Adapun hasil uji analisis regresi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows 23.0. Sebagai berikut dari uji analisis regresi dapat dilihat melalui output tabel Coefficients sebagai berikut:

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	81.299	2.944		27.614	.006
hasil angket model pembelajaran role playing	.196	.067	.427	2.907	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar

Berdasarkan tabel 4.13 tersebut dapat dilakukan perbandingan *t* hitung dengan *t* tabel serta nilai Sig. untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu sebagai berikut. Hasil uji *t* diatas adalah sebagai berikut:

Pada variabel Penerapan Metode Role Playing (X) diperoleh nilai *t* hitung sebesar 2.907 dan nilai Sig. sebesar 0,000. Sehingga, karena nilai *t* hitung > *t* tabel yaitu  $2.907 > 2,024$  dan nilai Sig. yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti bahwa secara parsial terdapat pengaruh antara Penerapan Metode Role Playing (X) dengan Hasil Belajar (Y). Maka dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa Penerapan Metode Role Playing (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

e.Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana ketepatan atau kecocokan garis regresi yang terbentuk dalam mewakili kelompok dan data hasil observasi.

Analisis determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel independent (X) secara serentak terhadap variabel dependent (Y). Nilai *R* berkisar antara 0-1, nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent semakin kuat. Sebaliknya, nilai semakin mendekati 0, maka hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent semakin lemah.

Tabel 4.14 Tabel Model Summary Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.800 <sup>a</sup>	.628	.622	5.71

a. Predictors: (Constant), hasil angket model pembelajaran role playing

b. Dependent Variable: hasil belajar

Berdasarkan hasil pengelolaan data diatas diperoleh hasil analisis nilai *R* Square sebesar 0,628 Nilai ini menunjukkan bahwa Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing

Terhadap Hasil Belajar adalah sebesar 62,8% sedangkan 38,2% Hasil Belajar Akidah Akhlak dipengaruhi oleh variable yang lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dari hasil uji hipotesis data diatas diperoleh temuan-temuan yang merupakan jawaban atas masalah-masalah penelitian. Masalah pokok penelitian telah terjawab yaitu Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Azhar Menganti Gresik.

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing ini dilakukan dengan sangat baik, bisa di lihat dari indikator pada saat pelaksanaan pembelajaran yang dipersepsikan oleh siswa yaitu pada indikator nomer 7, 8 dan 10.

Indikator 7 : Siswa mulai memainkan peran yang sudah diberikan oleh guru

Indikator 8 : Siswa memerankan peran dengan baik dan sopan

Indikator 10 : Siswa mengerjakan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing

Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain

Bahwa pembelajaran Role Playing itu sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penerapan Metode Role Playing (X) memperoleh kategori Baik (4,4) sedangkan hasil belajar menghasilkan ketuntasan mencapai 100 % dan melebihi ketentuan klasikal yaitu 85%. termasuk dalam kategori Tuntas. Dari jumlah siswa dengan tuntas sebanyak 40 siswa. Di ketahui dengan ketuntasan klasikal dengan cara  $40/40 \times 100 = 100$ . sedangkan perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 2.907 dan nilai Sig. sebesar 0,000. Sehingga, karena nilai t hitung > t tabel yaitu  $2.907 > 1,99$  dan nilai Sig. yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa secara parsial terdapat pengaruh antara Penerapan Metode Role Playing (X) dengan Hasil Belajar (Y).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran akidah akhlak di Sma Al-Azhar Menganti Gresik, dapat diperoleh data kesimpulan bahwa penerapan Metode pembelajaran Role Playing termasuk dalam kategori Baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil indikator angket pada saat pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan hasil belajarnya dalam kategori tuntas secara klasikal sebesar 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa Ada pengaruh dari Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII dengan t hitung sebesar 2.907 dan nilai Sig. sebesar 0,000. Sehingga, karena nilai t hitung > t tabel yaitu  $2.907 > 2,024$  dan nilai Sig. yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Metode

pembelajaran Role Playing mempengaruhi hasil belajar sebesar 62,8% sedangkan 38,2% Hasil Belajar Akidah Akhlak dipengaruhi oleh variable yang lain..

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alexon, Baniah Barizah. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berbicara Siswa." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2 (2018): 8.
- Basri, Hasan. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang." *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1, no. 1 (7 September 2017): 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- B Hamzah Uno. (2008). "Model Pembelajaran." Jakarta: Bumi Aksara. Hlmn 26
- Buchari Alma, dkk, Guru Profesional: Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80
- Dr. Imam Machali, M.Pd "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa ." *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1, no. 1 (7 September 2017): 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- Daniar Paramita, S.E.,M.M., Ratna Wijayanti. *Metode Penelitian kuantitatif*, 2015.
- Deni Darmawan , *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 37
- Etin Solihatin, Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hal. 4
- firdaus, wildan. "Pengaruh Metode Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," t.t.
- Hakim Lukman, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 54.
- Hamdani. (2011). "Strategi Belajar Mengajar." Bandung: CV Pustaka Setia. Hlmn 87
- Kristin, Firosalia. "Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356>.
- Machali, M.Pd, Dr. Imam. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Vol. 254 halaman. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Makarao Nurul Ramdhani.(2009). "Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan." Bandung:Alfabeta 2009. Hlm 121
- Mardalena, Dwi. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (26 April 2018): 128. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5345>.
- Moedjiono & Moh. Dimiyati. (1992). "Strategi Belajar Mengajar." Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hlm 81
- Mu'in, Fatchul. *Pendidikan karakter*. Scripta Cendekia, 2011. <https://repositori.ulm.ac.id/handle/123456789/31327>.

- Isjoni, Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta didik, (Yogyakarta: Pelajar, 2012), hal. 23
- RAFINDRA. "PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR," t.t. Diakses 24 Mei 2024.
- Ramajuna, Rimbang Tantomo. "Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran." Mei 2017 01 (t.t.): 01.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). "Strategi Belajar Mengajar." Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 101
- Suharsimi, Arikunto Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta 134, 2006), 109.
- Sumiati & Asra. (2009). "Metode Pembelajaran." Bandung: CV Wacana Prima hlm 100
- Sugihartono, dkk. (2007). "Psikologi Pendidikan". Yogyakarta: UNY Press. Hlmn 83
- SUPRIYANTO, TELO. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS (," 2015.
- Taniredja Tukiran, dkk, Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif, (Bandung: Alfabeta hal 81
- Trianto. "Metodologi penelitian." Depdikbud, 2015, 241. hlmn 143
- Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama , 2012), 194-196.
- Zuriah, Nurul Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). Hlmn 23