

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon yang terletak di Desa Mertapada Kulon, Kecamatan Astanajapura, Kabupaten Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X IPA yang berjumlah 72 siswa. Dalam hal ini, penelitian menggunakan jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Post test only control* dimana terdapat dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas X IPA 1 dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), adapun kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Materi yang diberikan pada penelitian ini adalah perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin.

#### 1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

##### a. Kelas Eksperimen

##### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu 7 Januari 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah Khalifah Abu Bakar ash- Shiddiq. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan apersepsi dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Kelas sudah dibagi menjadi 4 kelompok yang berjumlah 9 siswa perkelompok dan ada 1 kelompok dengan jumlah 10 siswa.

Kegiatan inti pada pembelajaran yaitu siswa memainkan peran drama pada masa Khalifah Abu Bakar yang diperankan oleh kelompok 1. Selama siswa memainkan peran peneliti mengawasi dan memberikan dorongan serta motivasi. Setelah permainan

selesai diadakan diskusi mengenai jalannya *Role Playing* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, peneliti membagikan naskah drama dan memberikan pengarahan kepada kelompok 2 untuk memainkan peran pada pertemuan kedua.

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 10 januari 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah Khalifah Umar bin Khattab. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan apersepsi dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi.

Kegiatan inti pada pembelajaran yaitu siswa memainkan peran drama pada masa Khalifah Umar bin Khattab yang diperankan oleh kelompok 2. Selama siswa memainkan peran peneliti mengawasi dan memberikan dorongan serta motivasi. Setelah permainan selesai diadakan diskusi mengenai jalannya *Role Playing* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, peneliti membagikan naskah drama dan memberikan pengarahan kepada kelompok 3 untuk memainkan peran pada pertemuan ketiga.

## 3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 12 januari 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh

peneliti. Materi yang digunakan adalah Khalifah Usman bin Affan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan apersepsi dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi.

Kegiatan inti pada pembelajaran yaitu siswa memainkan peran drama pada masa Khalifah Usman bin Affan yang diperankan oleh kelompok 3. Selama siswa memainkan peran peneliti mengawasi dan memberikan dorongan serta motivasi. Setelah permainan selesai diadakan diskusi mengenai jalannya *Role Playing* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, peneliti membagikan naskah drama dan memberikan pengarahannya kepada kelompok 4 untuk memainkan peran pada pertemuan keempat.

#### 4) Pertemuan Keempat dan Pemberian *Post Test*

Pertemuan keempat dilaksanakan pada 16 Januari 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah Khalifah Ali bin Abi Thalib. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan apersepsi dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi.

Kegiatan inti pada pembelajaran yaitu siswa memainkan peran drama pada masa Khalifah Ali bin Abi Thalib yang diperankan oleh kelompok 4. Selama siswa memainkan peran peneliti mengawasi dan memberikan dorongan serta motivasi. Setelah permainan selesai diadakan diskusi mengenai jalannya *Role Playing* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti memberikan tindak lanjut berupa

evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pemberian *Post Test* untuk kelas eksperimen menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. *Post Test* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

b. Kelas Kontrol

1) Pertemuan Pertama

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu 7 Januari 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol adalah Khalifah Abu Bakar ash- Shiddiq. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti peneliti bercerita mengenai Khalifah Abu Bakar. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

2) Pertemuan Kedua

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada 10 Januari 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol adalah Khalifah Umar bin Khattab. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti peneliti bercerita mengenai Khalifah Umar bin Khattab. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

### 3) Pertemuan Ketiga

Pembelajaran pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada 12 Januari 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol adalah Khalifah Usman bin Affan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti peneliti bercerita mengenai Khalifah Usman bin Affan. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

### 4) Pertemuan Keempat dan Pemberian *Post Test*

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada 15 Januari 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol adalah Khalifah Ali bin Abi Thalib. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti peneliti bercerita mengenai Khalifah Ali bin Abi Thalib. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

Pemberian *Post Test* untuk kelas kontrol menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. *Post Test* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Data Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada materi perkembangan Islam masa Khulafaurrasyidin mata pelajaran

SKI kelas X IPA 1 di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon. Pada instrument angket ini peneliti menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Adapun jumlah pernyataan pada angket ini adalah 25 pernyataan dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**

**Data Skor Angket Metode Pembelajaran *Role Playing***

<b>NO</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Skor</b>
1	Abdul Rahman Setia Budi	90
2	Afril Deni Setiawan	85
3	Ahmad Huda Sabily Putra	83
4	Ainur Rasul	80
5	Akhmad Fauzan Musyafa	78
6	Asykar Fatii Amrullah	77
7	Azmi Zainul Farikh	79
8	Dafa Muzaki	83
9	Erlandoe Aditya Yz	92
10	Farenza Syidik	75
11	Farhan Hidayat	95
12	Fasih Arya Utama	82
13	Febiyan Maulana Bukit	93
14	Fikri Nasywa Musyaffa Bahri	86
15	Hadi Mustofa	85
16	Ilham Mizani	98
17	Iqbal Mizani	76
18	Kamandaka Khairan Hasim	89
19	Kyko Raditya	76
20	M. Fadlan Amani	80
21	Miftah Hardiansah	98
22	Moh. Shobik Zuhri	81
23	Moh. Zidhan Ramadhan	83

24	Mohammad Hafiz Al Daffa	86
25	Muhamad Fahri Mulani	82
26	Muhammad Fadli Shidiq	77
27	Muhammad Fahd Al Arven	81
28	Muhammad Galih Pratama	78
29	Muhammad Nawawi Sholeh	93
30	Muhammad Rizal	100
31	Muhammad Shidqon Muqorrobin	100
32	Muhammad Wildan Mubarak	97
33	Nur Wahyu Hidayat	80
34	Raafi Nur Hadi	79
35	Rohman Nur Rozak	96
36	Sahrul Fath	94
37	Zaki	78
<b>JUMLAH</b>		3165
<b>RATA - RATA</b>		85,5

Pada tabel diatas terdapat 37 siswa yang menjawab pernyataan angket metode pembelajaran *role playing* dengan jumlah skor 3165 dan rata-rata 85,5.

Hasil angket dengan menggunakan *skala likert* metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dianalisis dengan cara mencari persentase. Pada penelitian ini perhitungan persentase angket menggunakan rumus persentase Arikunto dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

**Tabel 4. 17**  
**Kriteria Interpretasi Skor Persentase**

Skor	Keterangan
0% - 40%	Sangat Kurang
41% - 54%	Kurang
55% - 69%	Cukup
70% - 84%	Baik

85% - 100%	Sangat Baik
------------	-------------

Adapun hasil persentase penelitian ini pada angket metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

Jumlah skor : 3.165

Jumlah responden : 37 siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\% = \frac{3.165}{37} = 85,5\%$$

Dapat disimpulkan dari persentase angket diperoleh nilai 85,5% hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon dikategorikan Sangat Baik.

b. Data Hasil Belajar

1) Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dengan jumlah 37 siswa. Tes dilakukan pada kelas eksperimen dengan jumlah 20 soal pilihan ganda. Adapun nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2**

**Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

NO	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Rahman Setia Budi	65
2	Afril Deni Setiawan	55
3	Ahmad Huda Sabily Putra	55
4	Ainur Rasul	80
5	Akhmad Fauzan Musyafa	65
6	Asykar Fatii Amrullah	80
7	Azmi Zainul Farikh	65
8	Dafa Muzaki	65
9	Erlandoe Aditya Yz	65
10	Farenza Syidik	65
11	Farhan Hidayat	70

12	Fasih Arya Utama	70
13	Febiyan Maulana Bukit	85
14	Fikri Nasywa Musyaffa Bahri	60
15	Hadi Mustofa	90
16	Ilham Mizani	40
17	Iqbal Mizani	55
18	Kamandaka Khairan Hasim	75
19	Kyko Raditya	85
20	M. Fadlan Amani	95
21	Miftah Hardiansah	90
22	Moh. Shobik Zuhri	65
23	Moh. Zidhan Ramadhan	70
24	Mohammad Hafiz Al Daffa	70
25	Muhamad Fahri Mulani	85
26	Muhammad Fadli Shidiq	80
27	Muhammad Fahd Al Arven	80
28	Muhammad Galih Pratama	85
29	Muhammad Nawawi Sholeh	75
30	Muhammad Rizal	90
31	Muhammad Shidqon Muqorrobin	70
32	Muhammad Wildan Mubarak	95
33	Nur Wahyu Hidayat	80
34	Raafi Nur Hadi	75
35	Rohman Nur Rozak	80
36	Sahrul Fath	80
37	Zaki	85

Tabel 4. 3

### Statistika Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistika Deskriptif	Nilai
Nilai Max	95
Nilai Min	40

Mean	74,05
Median	75
Modus	65
Standar Deviasi	12,46
Varians	155,33

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai terbesar yang didapatkan siswa kelas eksperimen adalah 95 dengan nilai terkecil adalah 40, *mean* 74,05, *median* 75, modus 65, standar deviasi 12,46, dan varians 155,33.

## 2) Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan jumlah 35 siswa. Tes dilakukan pada kelas kontrol dengan jumlah 20 soal pilihan ganda. Adapun nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdullah Bambang Muhdori	70
2	Achmad Syihabuddin Alwan	60
3	Afrizal Murtadho	50
4	Ahmad Farouq Al Hadrowi Zaki	80
5	Ahmad Tajul Arifin	45
6	Ahmad Zidhan Al-Iman	50
7	Alviko Pratama Ramadhan	55
8	Dani Gilang Ramadan	75
9	Dian Algi Maulana	45
10	Erick Septian Daya Saputra	75
11	I Gede Rakha Wisnu	50
12	Khoirul Faturrahman	30
13	Lutfi Kamal	45

14	Mohamad Ibnu Hafidz	50
15	Mohammad Fadli Asyifa	70
16	Muhamad Iqbal	70
17	Muhamad Muzaki Am	85
18	Muhammad Fajar Sidik	50
19	Muhammad Ghalib Zibran	60
20	Muhammad Labib Kamil	65
21	Muhammad Raka Al Hadi	80
22	Muhammad Risky	45
23	Muhammad Rizki Royandi	70
24	Muhammed Azzam Mujahed	45
25	Najib Anwar Jagad Samudra	50
26	Oktoraldy Ramadhan	70
27	Ricko Perdi Ispandiar	45
28	Rif'an Samsudin	40
29	Riyan Hidayat	40
30	Rizky Akbar Hidayat	55
31	Sandy Sheridan	65
32	Syahrul Mubarak	50
33	Syehan Hadzami	55
34	Tohari	65
35	Kaisar	70

Tabel 4. 5

## Statistika Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistika Deskriptif	Nilai
Nilai Max	85
Nilai Min	30
Mean	57,86
Median	55
Modus	50

Standar Deviasi	13,51
Varians	182,77

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai terbesar yang didapatkan siswa kelas eksperimen adalah 85 dengan nilai terkecil adalah 30, *mean* 57,86, *median* 55, modus 50, standar deviasi 13,51, dan varians 182,77.

## B. Hasil Uji Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. (Arnita, 2018)

Didalam uji validitas ini peneliti menetapkan kelas X IPA 1 MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon sebagai validator untuk memvalidkan instrument penelitian angket metode pembelajaran *role playing* dan tes hasil belajar mata pelajaran SKI. Instrument ini diujikan kepada 37 siswa kelas X IPA I, selain diujikan kepada siswa instrumen tersebut divalidasi oleh dosen pembimbing. Hasil perhitungan validitas instrumen menggunakan *IBM SPSS Statistics 29* dengan kriteria pengujian validitas instrumen dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Berikut hasil uji coba instrumen angket metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada kelas X IPA 1 MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon:

**Tabel 4. 6**

### Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X)

No Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,361	0,325	Valid
2	0,905	0,325	Valid
3	0,329	0,325	Valid

4	0,905	0,325	Valid
5	0,394	0,325	Valid
6	0,329	0,325	Valid
7	0,357	0,325	Valid
8	0,905	0,325	Valid
9	0,420	0,325	Valid
10	0,905	0,325	Valid
11	0,402	0,325	Valid
12	0,431	0,325	Valid
13	0,905	0,325	Valid
14	0,905	0,325	Valid
15	0,357	0,325	Valid
16	0,329	0,325	Valid
17	0,431	0,325	Valid
18	0,905	0,325	Valid
19	0,407	0,325	Valid
20	0,905	0,325	Valid
21	0,905	0,325	Valid
22	0,905	0,325	Valid
23	0,431	0,325	Valid
24	0,905	0,325	Valid
25	0,905	0,325	Valid

Hasil pada tabel diatas menunjukka bahwa 25 item pernyataan angket metode pembelajaran *role playing* kepada responden siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 37 siswa. Apabila  $r_{hitung}$  dalam setiap item kurang dari  $r_{tabel}$  (0,325) maka instrumen dinyatakan tidak valid, tetapi jika  $r_{hitung}$  dalam setiap item lebih dari  $r_{tabel}$  (0,325) maka instrumen dinyatakan valid. Dari tabel *output* hasil uji validitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 29* yang dinyatakan valid yaitu, No item 1, No item 2, No item 3, No item 4, No item 5, No item 6, No item 7, No item 8, No item 9, No item 10, No item 11, No item 12, No item 13, No item 14, No item 15, No item 16, No

item 17, No item 18, No item 19, No item 20, No item 21, No item 22, No item 23, No item 24, dan No item 25. Butir item yang tidak valid tidak ada, sehingga semua item pernyataan angket metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk penelitian.

Adapun hasil uji instrumen tes pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Hasil Uji Validitas Butir Soal (Variabel Y)**

No Item Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,606	0,325	Valid
2	0,475	0,325	Valid
3	0,691	0,325	Valid
4	0,606	0,325	Valid
5	0,409	0,325	Valid
6	0,679	0,325	Valid
7	0,507	0,325	Valid
8	0,668	0,325	Valid
9	0,679	0,325	Valid
10	0,408	0,325	Valid
11	0,715	0,325	Valid
12	0,575	0,325	Valid
13	0,606	0,325	Valid
14	0,599	0,325	Valid
15	0,612	0,325	Valid
16	0,667	0,325	Valid
17	0,594	0,325	Valid
18	0,637	0,325	Valid
19	0,693	0,325	Valid
20	0,709	0,325	Valid

Hasil pada tabel diatas menunjukka bahwa 20 item butir soal tes kepada responden siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 37 siswa. Apabila

$r_{hitung}$  dalam setiap item kurang dari  $r_{tabel}$  (0,325) maka instrumen dinyatakan tidak valid, tetapi jika  $r_{hitung}$  dalam setiap item lebih dari  $r_{tabel}$  (0,325) maka instrumen dinyatakan valid. Dari tabel *output* hasil uji validitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 29* yang dinyatakan semua butir soal tes dinyatakan valid. Butir item yang tidak valid tidak ada, sehingga semua item pernyataan angket metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas instrumen. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Dengan kata lain, realibitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam pengukur gejala yang sama. (Amanda et al., 2019)

Uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai *Cronbach Alpha*, jika nilai  $\alpha > 0,60$  maka kontruk pertanyaan yang merupakan dimensi variabel adalah reliabel. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai  $\alpha > 0,60$  maka instrumen dinyatakan reliabel
2. Jika nilai  $\alpha < 0,60$  maka instrumen dinyatakan tidak reliabel

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 29* dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Uji penentuan uji reliabilitas ini memakai acuan sebuah kategori sebagai berikut.;

**Tabel 4. 8**

### **Tingkat Reliabilitas Instrumen**

<b>Parameter Angka</b>	<b>Kategori Reliabilitas</b>
0,0 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi

0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
-------------	---------------

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen angket dan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Uji Reliabilitas Angket**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.935	25

Tabel uji reliabilitas angket tersebut didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,935 dengan *N of Item* sebanyak 25 item, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan Reliabel dengan tingkat reliabilitas Sangat Tinggi.

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Uji Reliabilitas Tes**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.909	20

Tabel uji reliabilitas tes tersebut didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,909 dengan *N of Item* sebanyak 20 item, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan Reliabel dengan tingkat reliabilitas Sangat Tinggi.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Asumsi yang digunakan untuk memperoleh kualitas yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas adalah daya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksudkan adalah adanya soal-soal yang termasuk mudah, sedang dan sukar secara proporsional. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau

kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari segi guru dalam melakukan analisis pembuat soal. (Susanto et al., 2015)

**Tabel 4. 11**  
**Tingkat Kesukaran Soal**

Besar P (nilai)	Interpretasi
0,00 – 0,15	Sangat Sukar
0,16 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 0,85	Mudah
0,86 – 1,00	Sangat Mudah

Uji tingkat kesukaran soal tes pada penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 29* dengan nilai hasil belajar yang dilakukan kepada 37 siswa kelas X IPA 1 MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon. Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal tes adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 12**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal**

No Item Soal	Nilai Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,68	Sedang
2	0,70	Sedang
3	0,54	Sedang
4	0,68	Sedang
5	0,68	Sedang
6	0,62	Sedang
7	0,81	Mudah
8	0,78	Mudah
9	0,62	Sedang
10	0,65	Sedang
11	0,78	Mudah
12	0,68	Sedang

13	0,68	Sedang
14	0,59	Sedang
15	0,65	Sedang
16	0,73	Mudah
17	0,81	Mudah
18	0,68	Sedang
19	0,65	Sedang
20	0,70	Sedang

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal Tes

Salah satu tujuan analisis kuantitatif soal adalah untuk menentukan dapat tidaknya suatu soal membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Indeks yang di gunakan dalam membedakan peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah adalah indeks daya pembeda. Indeks ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan (Imania & Bariah, 2019). Dengan demikian validitas soal ini sama dengan daya pembeda soal yaitu daya yang membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Adapun tabel kategori uji daya pembeda adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 13**

#### **Tingkat Indeks Daya Beda Soal**

<b>Indeks Daya Beda</b>	<b>Kategori</b>
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Hasil uji daya pembeda pada penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 29*, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 14**

### Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No Item	Corrected Item-total Correlation	Kategori
1	0,606	Baik
2	0,475	Baik
3	0,691	Baik
4	0,606	Baik
5	0,409	Baik
6	0,679	Baik
7	0,507	Baik
8	0,668	Baik
9	0,679	Baik
10	0,408	Baik
11	0,715	Baik Sekali
12	0,575	Baik
13	0,606	Baik
14	0,599	Baik
15	0,612	Baik
16	0,667	Baik
17	0,594	Baik
18	0,637	Baik
19	0,693	Baik
20	0,709	Baik Sekali

### C. Hasil Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan teknik *Shapiro Wilk* dilakukan dengan perhitungan *IBM SPSS Statistics 29*. Adapun taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.
2. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 15**  
**Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>			
	KELAS	Shapiro-Wilk <sup>a</sup>	
		df	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	KELAS EKSPERIMEN	37	.216
	KELAS KONTROL	35	.135

Berdasarkan hasil dari pengujian normalitas tersebut didapatkan hasil data tes kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 0,216 maka diperoleh hasil  $0,216 > 0,05$ , sehingga data tes kelas eksperimen berdistribusi normal. Adapun hasil tes kelas kontrol didapatkan taraf signifikansi 0,135 maka diperoleh hasil  $0,135 > 0,05$ , sehingga data kelas kontrol berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Dalam pengujian peneliti menggunakan IBM SPSS Statistics 29 dengan signifikansi nilai  $\alpha = 0,5$ . Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

1. Jika signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen).
2. Jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$ , maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

Hasil yang diperoleh pada uji homogenitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 16**  
**Hasil Uji Homogenitas**

<b>Tests of Homogeneity of Variances</b>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.846	1	70	.361

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi (sig.) adalah 0,361 maka hasil perhitungannya adalah  $0,361 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa bersifat homogen.

#### **D. Hasil Uji Hipotesis**

Data hasil penelitian yang dianalisis merupakan data yang diperoleh dari hasil setelah diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis penelitian. Analisis data dalam penelitian merupakan bagian dalam penelitian yang sangat penting, karena dengan analisa inilah data yang akan ada manfaatnya, terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian (Nurlan, 2019). Data yang dianalisis berupa data angket dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dalam melakukan uji hipotesis peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji perhitungan besar pengaruh (*Effect Size*).

##### **1. Uji Independent Sample T-Test**

*Independent Sample t-test* adalah uji statistik yang membandingkan rata - rata dari dua kelompok sampel yang saling bebas (*independent*). *Independent sample t-test* digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok tersebut (ditinjau dari rata-rata) (Yudhira, 2021). Pada penelitian ini perhitungan menggunakan *IBM SPSS Statistics 29*, adapun dasar pengambilan keputusannya adalah:

H<sub>0</sub> diterima apabila: Nilai Sig. (2-tailed) lebih dari  $\alpha$  (0,05)

H<sub>1</sub> ditolak apabila : Nilai Sig. (2-tailed) kurang dari  $\alpha$  (0,05)

Adapun hipotesis yang diuji yaitu:

1.  $H_1$  Terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.
2.  $H_0$  Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

**Tabel 4. 18**  
**Hasil Uji *Independent Sample T-Test***

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR SISWA	Equal variances assumed	.846	.361	5.289	70	.000	16.197	3.062	10.089	22.304

Equal varian ces not assu med			5.2 77	68. 704	.00 0	16.19 7	3.069	10.0 73	22. 320
--	--	--	-----------	------------	----------	------------	-------	------------	------------

Hasil *output* uji *Independent Sample T-Test* hasil belajar siswa memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,00. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan didapatkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

## 2. Uji Perhitungan Besar Pengaruh (*Effect Size*)

Setelah didapatkan pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon. Kemudian peneliti akan menghitung besar pengaruh pada penelitian ini, dalam hal ini perhitungan menggunakan *IBM SPSS Statistics 29*.

**Tabel 4. 19**  
**Hasil Uji Perhitungan Besar Pengaruh (*Effect Size*)**

Independent Samples Effect Sizes					
		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
HASIL BELAJAR SISWA	Cohen's d	12.987	<b>1.247</b>	.737	1.749
	Hedges' correction	13.128	1.234	.729	1.731
	Glass's delta	13.519	1.198	.649	1.734

- 
- a. The denominator used in estimating the effect sizes. Cohen's  $d$  uses the pooled standard deviation. Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor. Glass's delta uses the sample standard deviation of the control group.

Hasil perhitungan besar pengaruh (*Effect Size*) diperoleh nilai *Cohen's* dengan nilai  $d = 1,247$ . Sehingga berdasarkan kriteria interpretasi *Cohen's*  $d = 1,247$  tergolong tinggi dengan interpretasi sebesar 88 %. Sehingga disimpulkan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) mempunyai pengaruh tinggi terhadap hasil belajar sebesar 88 %.

#### **E. Pembahasan Penelitian**

1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas X IPA di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon

Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon dilaksanakan pada kelas eksperimen, yaitu kelas X IPA 1. Pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun peneliti pada 4 (empat) pertemuan, adapun materi yang diajarkan adalah perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin. Dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada pertemuan pertama peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok dalam bermain peran, kelompok pertama mendapatkan materi Khalifah Abu Bakar, Kelompok kedua mendapat materi Khalifah Umar bin Khattab, kelompok ketiga materi Khalifah dan kelompok keempat mendapatkan materi Khalifah Ali bin Abi Thalib.

Instrumen variabel metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada penelitian ini menggunakan angket dengan 25 pernyataan yang sudah di uji validitas dan reliabilitas terhadap kelas eksperimen sebanyak 37 siswa. Angket tersebut berisikan langkah – langkah dalam pembelajaran bermain peran menggunakan *skala likert* dengan kategori

Selalu (mendapatkan skor 4), Sering (mendapatkan skor 3), Kadang-kadang (mendapatkan skor 2) dan Tidak Pernah (mendapatkan skor 1). Sehingga didapatkan skor 3.165 dan rata-rata 85,5, perhitungan angket pada penelitian ini menggunakan rumus persentase dan mendapatkan hasil persentase angket 85,5 %.

Hasil penelitian ini didukung penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Windri Antika dengan judul “Pengaruh Strategi Bermain Peran terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat”. Pada Penelitian tersebut menghasilkan nilai angket strategi bermain peran dari 37 siswa mendapatkan nilai rata-rata 79,89.

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 1 MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon diperoleh hasil persentase angket sebesar 85,5 %, maka pembelajaran tersebut dilakukan secara efektif dan sesuai dengan tabel interpretasi persentase angket metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dikategorikan sangat baik.

## 2. Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon

Hasil belajar siswa pada penelitian yang telah dilaksanakan di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon menggunakan instrumen tes soal kepada kelas eksperimen (Kelas X IPA 1) dan kelas kontrol (Kelas X IPA 2). Soal tes tersebut sudah dilakukan uji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda untuk membuktikan bahwa instrumen penelitian pada variabel hasil belajar sudah valid dan reliabel berikur dengan tingkat kesukaran dan daya pembeda pada setiap soal. Kemudian soal tersebut diujikan kepada siswa pada pertemuan keempat untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

Sebelum melakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas

pada penelitian ini dilihat dari nilai sig., jika nilai signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$  (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro Wilk*, hasil pengujian normalitas untuk data nilai hasil belajar kelas eksperimen adalah sig. 0,216 dan nilai hasil kelas kontrol adalah sig. 0,135. Nilai sig. kedua kelas tersebut  $> 0,05$  maka data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan normal dan homogen.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) tes hasil belajar kelas eksperimen adalah 74,05, adapun nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar pada kelas kontrol ialah 57,8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada hasil belajar siswa kelas X di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon lebih besar kelas eksperimen dibandingkan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol.

Data yang sudah normal dan homogen, maka pada penelitian ini dilakukan analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*. Jika nilai sig. (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Disimpulkan bahwa pada penelitian ini memperoleh hasil nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,00 berarti  $0,00 < 0,05$ . Maka dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

3. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menggunakan uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai sig. (*2-tailed*) 0,00. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan didapatkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

Penelitian dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan, kemudian dilakukan analisis menggunakan perhitungan besar pengaruh (*effect size*). Diperoleh nilai dari hasil perhitungan besar pengaruh (*effect size*)  $d = 1,247$ , sehingga interpretasi *cohen`s* menyatakan bahwa penelitian ini dikategorikan tinggi dengan presentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan metode *role playing*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin kelas X IPA di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon, memperoleh persentase besar pengaruh 88%. Maka pada penelitian ini hasil belajar siswa 88% dipengaruhi oleh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dan 12% dipengaruhi oleh faktor lain.

