

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah merupakan sebuah lembaga pendidikan dasar (Madrasah Ibtidaiyah) swasta yang berlokasi di Jalan Pesantren, Kampun Baru, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan. Madrasah ini berada di kawasan yang strategis karena mudah diakses dari jalan utama serta dikelilingi permukiman warga dan fasilitas umum pendukung kegiatan pendidikan. Madrasah ini didirikan sejak tahun 1991 dan berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Nurul Islam NU. Status akreditasi terakhir yang tercatat adalah C dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah. Lingkungan sekitar sekolah cukup representatif sebagai lokasi kegiatan belajar mengajar. Di sekitar madrasah terdapat fasilitas seperti permukiman warga, akses, serta tempat umum lain yang mendukung kegiatan peserta didik selain di lingkungan sekolah.

Berdasarkan data profil lembaga, MI Nurul Nurul Hidayah memiliki beberapa ruang yang mendukung proses pembelajaran dan kegiatan administrasi, antara lain: ruang kelas sejumlah 6 (enam) ruang belajar, masing-masing digunakan untuk kelas I sampai kelas VI. Selain ruang kelas, madrasah juga memiliki ruang penunjang seperti

ruang Kepala Madrasah, ruang guru, perpustakaan/area belajar tambahan, serta fasilitas lain seperti musholla, lapangan olahraga, dan toilet.

Total jumlah siswa di MI Nurul Islam Km. 5 adalah 113 siswa, terdiri dari 55 siswa laki-laki dan 58 siswa perempuan yang tersebar dari kelas I sampai kelas VI.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

a. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Berikut di bawah ini jadwal penelitian kelas eksperimen dalam bentuk tabel:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Materi
1.	Senin, 26 Januari 2026	Pretest dan Menyampaikan Materi Mengenai Adab Bertamu Dan Menerima Tamu	Pengertian Adab Bertamu Dan Menerima Tamu
2.	Senin, 9 Februari 2026	Penyampaian Materi Adab Bertamu Dan Menerima Tamu Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> dengan <i>media smart card</i>	Menyampaikan Materi Adab Bertamu Dan Menerima Tamu dan Contohnya Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Dengan Media <i>Smart Card</i>
3.	Jumat, 13 Februari 2026	Penyampaian Materi Adab Bertamu Dan Menerima Tamu dan tata caranya Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> dengan <i>media smart card</i>	Menyampaikan tata cara Adab Bertamu Dan Menerima Tamu menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Dengan Media <i>Smart Card</i>
4.	Jumat, 27 Februari 2026	<i>Posttest</i>	Evaluasi Pemahaman Terkait Materi Adab Bertamu Dan Menerima Tamu Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Dengan Media <i>Smart card</i>

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Media *Smart Card*. Penelitian ini berlangsung sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* kepada siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan Media *Smart Card* sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan dan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai guru. Materi yang disampaikan kepada siswa selama penelitian adalah materi adab bertamu dan menerima tamu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media *Smart Card*. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan seluruh keperluan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi penyusunan materi, pembuatan modul ajar yang berisi langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing* dengan Media *Smart Card*, serta menyiapkan instrumen penilaian kinerja dan format penilaian yang digunakan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap awal pembelajaran, guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Selanjutnya, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, serta memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi duduk agar sesuai. Untuk memfokuskan perhatian peserta didik, guru mengajukan pertanyaan dan melakukan

tepuk konsentrasi. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik dengan menanyakan tempat tinggal peserta didik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu materi adab bertamu dan menerima tamu.

Pada tahap kegiatan inti pembelajaran, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati media pembelajaran yang berkaitan dengan materi adab bertamu dan menerima tamu, seperti gambar atau kartu situasi yang menampilkan berbagai jenis adab bertamu dan menerima tamu (misalnya minta izin, jaga ucapan & sikap, terima hidangan, sambut dengan ramah, dengerin baik- baik, antar sampe pintu) melalui kegiatan bermain peran (*role playing*) dengan *Media Smart Card*. Selanjutnya, guru menjelaskan pengertian adab bertamu dan menerima tamu secara umum serta contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari, kemudian memaparkan langkah-langkah dalam metode pembelajaran *role playing* dengan *Media Smart Card*.

Guru kemudian mengajak siswa untuk memahami situasi tertentu dengan cara memerankan tokoh sebagai tamu dan menerima tamu upaya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan nyata. siswa selanjutnya dibimbing untuk duduk secara berkelompok, kemudian guru membagikan skenario sederhana kepada masing-masing kelompok untuk diperankan sesuai dengan jenis adab bertamu dan menerima tamu yang telah ditentukan.

Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam bermain peran, seperti pembagian peran, cara mengekspresikan emosi, dan penyampaian cerita. Setelah itu, siswa mulai mempraktikkan *role playing* dengan *Media Smart Card* sesuai dengan skenario yang

diberikan, sementara guru mengamati dan memantau keterlibatan setiap anggota kelompok dalam kegiatan tersebut.

Perwakilan dari setiap kelompok kemudian menampilkan hasil *role playing* dengan Media *Smart Card* mereka di depan kelas dengan memerankan situasi yang menggambarkan bertamu dan menerima tamu tertentu, serta menjelaskan bagaimana cara menghadapi sebagai tamu atau meenerima tamu.

Pada pertemuan berikutnya, siswa melanjutkan pembelajaran dengan variasi skenario yang berbeda namun masih menggunakan metode *role playing* dengan Media *Smart Card*. Proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan karena siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, serta kerja sama tim dalam setiap kelompok.

Pada tahap akhir kegiatan penutup pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. siswa kemudian diberikan latihan soal yang telah disiapkan oleh guru sebagai bentuk evaluasi dan penguatan pemahaman materi. Sebelum pembelajaran di akhiri, guru mengingatkan siswa untuk terus belajar secara mandiri di rumah mengenai materi yang telah disampaikan serta menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya agar dapat dipelajari terlebih dahulu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah secara bersama-sama dan diakhiri dengan salam penutup.

3. Penyajian Data Penelitian

a. Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil pretest yang telah dilaksanakan dapat dilihat secara lebih jelas melalui tabel perolehan nilai pretest hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* siswa sebelum efektivitas

No	Nama	<i>Pretest</i>
1.	AF	53
2.	ANR	87
3.	MFM	80
4.	RNF	80
5.	MNA	93
6.	MABM	86
7.	HNA	93
8.	SH	93
9.	ZPRJ	100
10.	KMR	100
11.	SS	100
12.	NR	100
13.	AM	100
14.	MH	100
15.	ZI	100
16.	MKA	93
17.	AL	86
18.	AP	100
19.	ASK	60
20.	AN	60
21.	MH	75
22.	NAS	86

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai pretest keseluruhan siswa yang berjumlah 22 orang pada mata pelajaran akidah akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu sebelum efektivitas metode *role playing* dengan berbantuan media

smart card. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 53 dan nilai tertinggi yaitu 100. Terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai 53, 2 siswa memperoleh nilai 60, 1 siswa memperoleh nilai 75, 2 siswa memperoleh nilai 80, 3 siswa memperoleh nilai 86, 4 siswa memperoleh nilai 93, dan 9 siswa memperoleh nilai 100. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Kualifikasi Nilai Pretest Siswa

Rentang Nilai	Kualifikasi	F	%
85–100	Sangat Tinggi	16	72,73%
64–84	Tinggi	3	13,64%
43–63	Cukup	3	13,64%
22–42	Rendah	0	0%
0–21	Sangat Rendah	0	0%
Total		22	100%

Berdasarkan tabel di atas mengenai pengelompokan kualifikasi nilai pretest, terdapat 16 peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 85–100 yang tergolong dalam kualifikasi “sangat tinggi” dengan persentase 72,73%. Selanjutnya, terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 64–84 yang tergolong dalam kualifikasi “tinggi” dengan persentase 13,64%. Selain itu, terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 43–63 yang tergolong dalam kualifikasi “cukup” dengan persentase 13,64%. Sementara itu, tidak terdapat peserta didik yang berada pada kualifikasi “rendah” maupun “sangat rendah”.

Berdasarkan hasil pretest yang telah dipaparkan, diketahui bahwa kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu tergolong tinggi, namun belum merata karena masih terdapat peserta

didik yang berada pada kualifikasi “cukup”. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh, yaitu melalui efektivitas metode role playing berbantuan media smart card. Setelah proses pembelajaran berlangsung, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil nilai posttest peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil *Posttest* siswa sesudah efektivitas

No	Nama	<i>Posttest</i>
1.	AF	80
2.	ANR	93
3.	MFM	86
4.	RNF	80
5.	MNA	93
6.	MABM	93
7.	HNA	100
8.	SH	100
9.	ZPRJ	100
10.	KMR	100
11.	SS	100
12.	NR	100
13.	AM	100
14.	MH	100
15.	ZI	100
16.	MKA	100
17.	AL	100
18.	AP	100
19.	ASK	93
20.	AN	86
21.	MH	100
22.	NAS	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai posttest keseluruhan siswa yang berjumlah 22 orang pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan

menerima tamu setelah efektivitas metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card*, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 100, dengan rincian terdapat 2 siswa memperoleh nilai 80, 2 siswa memperoleh nilai 86, 4 siswa memperoleh nilai 93, dan 14 siswa memperoleh nilai 100, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori sangat baik bahkan nilai sempurna setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Kualifikasi Nilai *Posttest* Siswa

Rentang Nilai	Kualifikasi	F	%
85–100	Sangat Tinggi	20	90,91%
64–84	Tinggi	2	9,09%
43–63	Cukup	0	0%
22–42	Rendah	0	0%
0–21	Sangat Rendah	0	0%
Total		22	100%

Berdasarkan tabel kualifikasi nilai posttest siswa di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu setelah efektivitas metode *role playing* berbantuan media *smart card* mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari 22 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik atau sebesar 90,91% berada pada kualifikasi “sangat tinggi” dengan rentang nilai 85–100. Sementara itu, sebanyak 2 peserta didik atau sebesar 9,09% berada pada kualifikasi “tinggi” dengan rentang nilai 64–84. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kualifikasi “cukup”, “rendah”, maupun “sangat rendah”.

Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai hasil belajar yang optimal setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode role playing berbantuan media smart card efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu, terlihat adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu. Pada hasil pretest, masih terdapat 3 peserta didik (13,64%) yang berada pada kualifikasi “cukup”, sedangkan peserta didik yang mencapai kualifikasi “sangat tinggi” sebanyak 16 orang (72,73%). Adapun pada hasil posttest, tidak terdapat lagi peserta didik yang berada pada kualifikasi “cukup” maupun kategori di bawahnya, dan hampir seluruh peserta didik telah mencapai kualifikasi “sangat tinggi” sebanyak 20 orang (90,91%), sementara sisanya berada pada kualifikasi “tinggi” sebanyak 2 orang (9,09%).

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa setelah efektivitas metode role playing berbantuan media smart card, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik dari segi peningkatan jumlah peserta didik pada kualifikasi sangat tinggi maupun tidak ditemukannya lagi peserta didik pada kualifikasi rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role playing berbantuan media smart card efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik secara menyeluruh.

b. Penggunaan Metode *Role Playing* Dengan Berbantuan Media *Smart Card* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Bertamu dan Menerima Tamu Kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing berbantuan media smart card dilaksanakan di kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas, sedangkan observer bertugas mengamati keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yang terdiri atas satu kali pertemuan untuk pelaksanaan pretest, dua kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing berbantuan media smart card, serta satu kali pertemuan untuk pelaksanaan posttest.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi penyusunan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar yang memuat langkah-langkah metode role playing dengan media smart card, serta penyiapan instrumen penilaian berupa soal pretest dan posttest serta lembar penilaian kinerja peserta didik. Adapun materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah adab bertamu dan menerima tamu pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Selanjutnya, guru menyapa peserta

didik, menanyakan kabar, serta memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik. Dalam rangka memusatkan perhatian peserta didik, guru memberikan pertanyaan pemantik serta melakukan kegiatan konsentrasi. Guru kemudian menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati media pembelajaran berupa smart card yang berisi gambar dan situasi yang berkaitan dengan adab bertamu dan menerima tamu, seperti meminta izin, menjaga ucapan dan sikap, menerima hidangan dengan baik, menyambut tamu dengan ramah, mendengarkan dengan baik, serta mengantarkan tamu hingga ke pintu. Selanjutnya, guru menjelaskan pengertian adab bertamu dan menerima tamu beserta contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari, serta memaparkan langkah-langkah pelaksanaan metode role playing.

Pada tahap berikutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan smart card yang berisi skenario sederhana untuk diperankan. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan dan langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran, seperti pembagian peran, cara mengekspresikan emosi, serta penyampaian alur cerita. Peserta didik kemudian mempraktikkan kegiatan role playing sesuai dengan skenario yang diberikan, sementara guru mengamati, membimbing, serta memastikan keterlibatan seluruh anggota kelompok.

Setelah kegiatan bermain peran selesai, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil role playing di depan kelas. Dalam kegiatan tersebut,

peserta didik memerankan situasi yang menggambarkan adab bertamu dan menerima tamu serta menjelaskan sikap yang seharusnya dilakukan. Guru kemudian memberikan umpan balik serta melakukan diskusi bersama untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Pada pertemuan selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan variasi skenario yang berbeda, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Selanjutnya, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari serta memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam adab bertamu dan menerima tamu. Guru juga memberikan latihan soal sebagai bentuk evaluasi dan penguatan pemahaman peserta didik. Sebelum pembelajaran diakhiri, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya serta mengingatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam penutup.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui bahwa penggunaan metode role playing dengan berbantuan media smart card mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, aktif dalam kegiatan bermain peran, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, pemahaman peserta didik terhadap materi juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mempraktikkan adab bertamu dan

menerima tamu dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

c. Efektivitas Metode Role Playing Berbantuan Media Smart Card Belajar Akidah Akhlak Murid Kelas 5 MI Nurul Hidayah Tanah Bumbu

1) Statistik Deskriptif

Berdasarkan gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tengah, nilai yang paling sering muncul, serta penyebaran data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card. Adapun hasil analisis statistik deskriptif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Statistics			
		Nilai Pretest	Nilai Posttest
Kelas	Valid	22	22
Nilai	Missing	0	0
Mean		87,50	95,64
Std. Error of Mean		3,068	1,448
Median		93,00	100,00
Mode		100	100
Std. Deviation		14,392	6,793
Variance		207,119	46,147
Range		47	20
Minimum		53	80

Maximum	100	100
Sum	1925	2104

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 87,50 meningkat menjadi 95,64 pada posttest. Nilai median juga meningkat dari 93,00 menjadi 100,00, dengan modus pada kedua data sebesar 100. Selain itu, standar deviasi menurun dari 14,392 menjadi 6,793, yang menunjukkan bahwa variasi nilai peserta didik semakin kecil. Rentang nilai juga menurun dari 47 menjadi 20, dengan nilai minimum meningkat dari 53 menjadi 80 dan nilai maksimum tetap 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah efektivitas metode *role playing* berbantuan media *smart card*.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik pada nilai pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	,194	22	,030	,819	22	,001
Nilai Posttest	,76	22	,000	,684	22	,000
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada pretest sebesar 0,030 dan pada posttest sebesar 0,000. Sementara itu, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada pretest sebesar 0,001 dan pada posttest sebesar 0,000. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest tidak berdistribusi normal.

Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar peserta didik tidak memenuhi asumsi normalitas, baik sebelum maupun setelah perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan uji statistik parametrik tidak dapat dilakukan. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya menggunakan uji statistik nonparametrik yang sesuai, yaitu uji Wilcoxon, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan.

3) Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon Signed Ranks Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara nilai pretest dan posttest. Uji ini digunakan karena data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi

(Asymp. Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Adapun hasil uji Wilcoxon disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Wilcoxon *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Test Statistics ^a	
	Nilai Posttest - Nilai Pretest
Z	-3,074 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	-
b. Based on negative ranks.	-

Berdasarkan tabel hasil uji Wilcoxon di atas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Nilai Z sebesar -3,074 juga menunjukkan adanya perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode role playing dengan berbantuan media smart card. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode role playing dengan berbantuan media smart card. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, peningkatan yang diperoleh telah menunjukkan adanya efektivitas dalam proses pembelajaran. Variasi nilai N-Gain yang

cukup beragam juga mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar setiap peserta didik tidak sama, yang dipengaruhi oleh kemampuan awal dan tingkat pemahaman masing-masing.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing dengan berbantuan media smart card efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu.

B. Pembahasan

1. Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 MI Nurul Hidayah Tanah Bumbu Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Sebelum Efektivitas Metode *Role Playing* dengan Berbantuan Media *Smart Card*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik sebelum efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card menunjukkan hasil yang bervariasi. Nilai pretest yang diperoleh peserta didik berada pada rentang 53 hingga 100, yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat penguasaan materi di antara peserta didik. Sebagian peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi adab bertamu dan menerima tamu, namun masih terdapat peserta didik yang menunjukkan hasil belajar yang relatif rendah.

Ditinjau berdasarkan kualifikasi nilai, sebagian besar peserta didik berada pada kategori “sangat baik”, yaitu sebanyak 13 siswa atau sebesar 59,09%. Namun demikian, masih terdapat peserta didik yang berada pada kategori “baik”, “cukup”, dan “perlu bimbingan”. Keberadaan peserta didik pada kategori “cukup” dan “perlu

bimbingan” menunjukkan bahwa tidak seluruh peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelum efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh peserta didik. Perbedaan kemampuan awal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat pemahaman individu, minat belajar, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang cenderung masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik secara optimal.

Selain itu, materi adab bertamu dan menerima tamu merupakan materi yang tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga memerlukan kemampuan dalam mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, apabila pembelajaran hanya disampaikan secara teoritis tanpa adanya keterlibatan aktif peserta didik, maka pemahaman yang diperoleh cenderung kurang mendalam dan tidak merata.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pretest dapat disimpulkan bahwa meskipun sebagian peserta didik telah menunjukkan prestasi belajar yang tinggi, secara keseluruhan kemampuan awal peserta didik masih belum merata. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti metode role playing dengan berbantuan media smart card, guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

2. Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 MI Nurul Hidayah Tanah Bumbu Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Setelah Efektivitas Metode *Role Playing* dengan Berbantuan Media *Smart Card*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik setelah efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan bahwa nilai peserta didik berada pada rentang 80 hingga 100, yang mengindikasikan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai hasil belajar yang tinggi.

Ditinjau berdasarkan kualifikasi nilai, sebagian besar peserta didik berada pada kategori “sangat baik”, yaitu sebanyak 18 siswa atau sebesar 81,82%, sedangkan sisanya sebanyak 4 siswa atau sebesar 18,18% berada pada kategori “baik”. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori “cukup” maupun “perlu bimbingan”. Kondisi ini menunjukkan bahwa setelah efektivitas metode pembelajaran, seluruh peserta didik telah mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan.

Peningkatan prestasi belajar ini menunjukkan bahwa metode role playing dengan berbantuan media smart card mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai adab bertamu dan menerima tamu dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata. Hal ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan media smart card yang berisi skenario dan situasi kontekstual turut membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret. Peserta didik menjadi lebih mudah mengingat dan memahami materi karena disajikan dalam bentuk visual dan praktik langsung. Kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil posttest dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami dan mengamalkan materi pembelajaran secara lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari.

3. Efektivitas Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Smart Card* Prestasi Belajar Akidah Akhlak Murid Kelas 5 Mi Nurul Hidayah Tanah Bumbu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keberhasilan efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest serta hasil analisis statistik yang telah dilakukan. Sebelum efektivitas metode, prestasi belajar peserta didik menunjukkan hasil yang bervariasi, di mana masih terdapat peserta didik yang berada pada kategori “cukup” dan “perlu bimbingan”. Hal ini menunjukkan

bahwa kemampuan awal peserta didik belum merata dan masih memerlukan peningkatan.

Setelah efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card, terjadi peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya lagi peserta didik yang berada pada kategori “cukup” dan “perlu bimbingan”, serta meningkatnya jumlah peserta didik yang berada pada kategori “sangat baik”. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari hasil pretest ke posttest, yang menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar secara keseluruhan.

Keberhasilan tersebut juga diperkuat oleh hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan metode role playing dengan berbantuan media smart card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat menjawab rumusan masalah penelitian sebagai berikut. Pertama, prestasi belajar peserta didik kelas 5 MI Nurul Hidayah sebelum menggunakan metode role playing dengan berbantuan media smart card menunjukkan hasil yang bervariasi dan belum merata, karena masih terdapat peserta didik yang berada pada kategori “cukup” dan “perlu bimbingan”. Kedua, metode role playing dengan berbantuan media smart card terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai posttest serta hasil analisis statistik yang signifikan.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu setelah diterapkannya metode role playing dengan berbantuan media smart card. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bertamu dan menerima tamu.