

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil MIS Sullamuttarbiyah**

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Sullamuttarbiyah berdiri tanggal 30 September 1983 yang beralamatkan di Jl. Tamban Raya Baru Km. 11,700 Rt. 10 Kec. Mekarsari Kab. Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Madrasah ini didirikan atas tanah wakaf yang langsung dibangun dengan masyarakat sekitar secara gotong royong serta diprakarsai KH. Salman Suntung yang juga menjadi panitia madrasah. Kepala sekolah MIS Sulamuttarbiyah sekarang dipimpin oleh anak beliau yaitu H. Muktafa S.Pd.I. Madrasah ini punya akreditasi C serta memakai kurikulum 2013. Adapun total peserta didik tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 75 orang, dengan jumlah guru 10 orang.<sup>71</sup>

##### **2. Visi, Misi dan Tujuan MIS Sullamuttarbiyah**

###### **a. Visi MIS Sullamuttarbiyah**

Terbentuknya peserta didik berakhlak serta memiliki moto budi pekerti luhur.

###### **b. Misi MIS Sullamuttarbiyah**

1) Membuat madrasah menjadi sarana serta wahana pendidikan islam yang memprioritaskan ilmu maupun amal.

---

<sup>71</sup> Data Hasil Wawancara dan Dokumentasi dengan Kepala Sekolah beserta Staf Tata Usaha MIS Sullamuttarbiyah, Pada hari Senin, 20 Mei 2024.

- 2) Memberi bimbingan ke anak pada perilaku positif supaya anak berakhlakul karimah.
- 3) Membuat anak terbiasa berperilaku bersih dari segi lahir hingga batin.

c. Tujuan MIS Sullamuttarbiyah

- 1) Membentuk sejumlah kader yang cerdas serta berakhlakul karimah.
- 2) Peserta didik sehat jasmani maupun rohani, kreatif serta bekerja agar mampu melakukan pengembangan diri secara berkala.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Kegiatan Penelitian**

Sejalan dengan judul penelitian, peneliti melakukan observasi langsung di kelas V MIS Sullamuttarbiyah tamban dengan fokus dalam mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi menghindari akhlak tercela yang dimiliki qarun.

Peneliti secara langsung terlibat pada kegiatan belajar mengajar di kelas, mengimplementasikan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat sebagai bagian dari penelitian.

Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan tes awal (*Pretest*) dan diperkenalkan dengan metode pembelajaran *role playing* sebagai bagian dan intervensi penelitian. Sebelum memulai sesi pembelajaran, pendidik terlebih dahulu menjelaskan secara detail mengenai metode *role playing*, termasuk alur dan langkah-langkah pelaksanaannya. Sesi berikutnya adalah pembagian peserta didik dalam sejumlah kelompok. Tiap kelompok diinstruksikan untuk menyiapkan

pertunjukan drama yang akan dipresentasikan didepan kelas dengan tema menghindari sifat tercela qarun (keserakahan). Sebelum memulai proses persiapan drama, pendidik terlebih dahulu memberikan paparan yang mendalam tentang tema yang telah ditentukan. Selanjutnya, setiap kelompok berdiskusi untuk memilih drama yang sesuai dengan tema dan mendistribusikan peran kepada masing-masing anggotanya. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk mementaskan drama yang telah mereka persiapkan.

Dimulai dengan kelompok pertama dengan tema keserakahan. Masing-masing anggota kelompok memperkenalkan perannya di depan kelas sebelum memulai pertunjukkan drama. Sesudah drama kelompok pertama selesai, berlanjut dengan kelompok kedua dan seterusnya. Usai seluruh kelompok menampilkan dramanya, pendidik dengan peserta didik membuat Kesimpulan materi yang sudah dipelajari bersama-sama.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi tentang sifat kikir. sama seperti pertemuan sebelumnya, pendidik membuat peserta didik terbagi dalam sejumlah kelompok. Sebelum memulai diskusi, pendidik terlebih dahulu menjelaskan secara detail tentang tema kikir. Selanjutnya, pendidik meminta setiap kelompok berdiskusi terkait drama yang sesuai dengan tema yang sudah diberikan. Sesudah selesai melaksanakan diskusi, tiap kelompok diminta agar mementaskan drama yang telah mereka persiapkan.

Usai seluruh kelompok selesai mementaskan dramanya, pendidik dengan peserta didik melakukan simpulan materi yang sudah dipelajari bersama-sama.

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran kembali berfokus pada tema sifat tercela qarun, namun dengan cerita yang berbeda. Pendidik membuat peserta didik terbagi dalam dua kelompok. Sebelum memulai kegiatan, pendidik terlebih dahulu menceritakan kisah qarun secara detail. Kemudian, pendidik meminta setiap kelompok agar mementaskan drama berdasarkan cerita yang telah didengarkan. Sebelum pertunjukan drama dimulai, pendidik telah menentukan peran masing-masing peserta didik. Sesudah drama usai, pendidik dengan peserta didik membuat kesimpulan terkait sejumlah poin penting dari materi yang sudah dipelajari bersama-sama.

Setelah drama terakhir selesai dilanjutkan dengan diberikan soal (*Posttest*) yaitu berupa test objektif.

## **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **a. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Memakai Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (*Pretest*)**

Pelaksanaan *pretest* diberikan kepada peserta didik kelas V pada tanggal 21 Mei 2024. Sebelum dilakukan *pretest*, terlihat peserta didik mengalami kejenuhan serta bermain-main ketika kegiatan belajar mengajar berjalan. Kurangnya inovasi pada metode pembelajaran menjadikan salah satu penyebab peserta didik berperilaku demikian. Metode pembelajaran yang sering dipakai yaitu metode ceramah yang mana pendidik hanya fokus menjelaskan secara lisan tanpa memperagakan ataupun melibatkan peserta didik agar lebih aktif. Berikut hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode *role playing* yang disajikan melalui bentuk tabel distribusi.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Peserta Didik**

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
90-100	Sangat Baik	1	9.1%
80-89	Baik	1	9.1%
70-79	Cukup	3	27.3%
0-69	Kurang	6	54.5%
Jumlah		11	100%

Melalui data dalam tabel di atas, dari jumlah 11 siswa yang telah menjalani *pretest* bisa ditarik Kesimpulan bahwasanya 6 siswa mendapatkan nilai kurang, 3 siswa memperoleh nilai cukup, 1 siswa memperoleh nilai baik, serta 1 siswa memperoleh nilai sangat baik. Dengan presentase 6 siswa mendapat nilai kurang 54.5%, 3 siswa mendapat nilai cukup 27,3%, 1 siswa memperoleh nilai baik 9.1% serta 1 siswa memperoleh nilai sangat baik 9.1%.<sup>72</sup>

**b. Hasil Belajar Peserta Didik sesudah Memakai Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (*Posttest*)**

Pelaksanaan *posttest* diberikan kepada peserta didik kelas V pada tanggal 25 Mei 2024. Siswa tampak semakin aktif serta lebih tertarik menyimak setelah diberikan perlakuan atau metode *role playing* ketika belajar mengajar berjalan. Ini menunjukkan ketertarikan peserta didik lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini didukung dengan hasil belajar siswa sesudah memakai metode *role playing*. berikut hasil belajar yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi.

---

<sup>72</sup> Data Hasil Tes Evaluasi Pembelajaran sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Sullamuttarbiyah pada mata pelajaran akidah akhlak. Pada Hari Sabtu, 25 Mei 2024.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Peserta Didik**

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
90-100	Sangat Baik	4	36.4%
80-89	Baik	3	27.3%
70-79	Cukup	2	18.2%
0-69	Kurang	2	18.2%
Jumlah		11	100%

Melalui data dalam tabel diatas, dari jumlah 11 siswa yang menjalani *posttest* bisa ditarik kesimpulan bahwasanya 2 siswa mendapatkan nilai kurang, 2 siswa memperoleh nilai cukup, 3 siswa memperoleh nilai baik serta 4 siswa memperoleh nilai sangat baik. Dengan presentase 2 siswa mendapatkan nilai kurang 18.2%, 2 siswa mendapatkan nilai cukup 18.2%, 3 siswa mendapatkan nilai baik 27.3% serta 4 siswa mendapatkan nilai sangat baik 36.4%.

**c. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Setelah terkumpulnya data nilai hasil belajar siswa sebelum maupun sesudah memakai metode *role playing* dalam mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MIS Sullamuttarbiyah, dalam menganalisis pengaruh peneliti menggunakan perhitungan mean, nilai maksimum dengan minimum, standar deviasi, uji normalitas serta uji T memakai SPSS 25. Berikut hasil analisis tersajikan:

**a. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Memakai Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (*Pretest*)**

Berikut analisis kemampuan siswa sebelum memakai metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak yang tersaji melalui tabel distribusi berikut:

**Tabel 4.3 Rangkuman Hitungan (*Pretest*) Peserta Didik**

Statistics		
Nilai Pretest		
N	Valid	11
	Missing	0
Mean		61.82
Std. Deviation		18.340
Variance		336.364
Range		60
Minimum		40
Maximum		100

Berdasarkan dari tabel diatas, bahwasanya standar deviasi mendapatkan nilai 18,340 dengan nilai hasil belajar sebelum menggunakan metode *role playing* memiliki rata-rata 61,82. Ini menunjukkan bahwasanya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dibawah KKM, hal tersebut mengindikasikan bahwasanya hasil belajar belum mencapai standar yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan hasil belajar yang lebih lanjut.

**b. Analisis Hasil Belajar peserta didik sebelum memakai metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak (*Posttest*)**

Berikut analisis kemampuan peserta didik sesudah menggunakan metode *role playing* pada mata akidah akhlak yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi berikut ini:

**Tabel 4.4 Rangkuman Hitungan (Posttest) Peserta Didik**

Statistics		
Nilai Posttest		
N	Valid	11
	Missing	0
Mean		80.00
Std. Deviation		14.142
Variance		200.000
Range		40
Minimum		60
Maximum		100

Berdasarkan tabel diatas, bahwasanya standar deviasi mendapatkan nilai 14,142 dengan nilai hasil belajar sesudah memakai metode role playing memiliki rerata 80,00 ini menunjukkan bahwasanya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak menimbulkan peningkatan hasil belajar siswa.

### c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan demi menjalankan evaluasi apakah data yang dianalisis punya distribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas peneliti memanfaatkan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan tertentu. Hasil pengujian normalitas sesudah pengolahan data bisa dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4.5 Rangkuman Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.195	11	.200*	.920	11	.323

Posttest	.136	11	.200*	.927	11	.377
----------	------	----	-------	------	----	------

Berdasarkan dari tabel diatas, terlihat hasil uji normalitas untuk nilai *pretest* serta *posttest* siswa menampilkan bahwasanya uji Kolmogrov-Smirnov nilai *sig* untuk *pretest* dan *posttest*  $0,200 > 0,005$  dan uji Shapiro-Wilk nilai *sig* untuk *pretest*  $0,323 > 0,05$  dengan nilai *sig posttest*  $0,377 > 0,05$ . Maka dari itu, kedua data tersebut *pretest* maupun *posttest* punya distribusi yang dinyatakan normal.

#### d. Uji T

Uji T digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan sesudah ujian peserta. Hasil ujiT ini ditampilkan dalam tabel SPSS 25 sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Statistik Uji T**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-18.182	7.508	2.264	-23.225	-13.138	-8.032	10	.000

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas, hasil ukur *sig. (2-tailed)* yaitu  $0,000$  yang memperlihatkan bahwasanya nilai tersebut  $< 0,05$ . Hal tersebut mengindikasikan  $H_0$  ditolak dengan  $H_a$  diterima. Oleh sebab itu, disini peneliti

membuat kesimpulan bahwasanya penerapan metode *role playing* secara signifikan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada proses pembelajaran di MIS Sullamuttarbiyah kelas V dalam mata pelajaran akidah akhlak, siswa terlihat kurang aktif dan kurang termotivasi agar belajar dengan baik. Hal ini disebabkan pemanfaatan teknik kegiatan belajar mengajar yang kurang sesuai ataupun salah.

Pendidikan akidah akhlak ditujukan guna membuat keimanan siswa bertumbuh sekaligus meningkat yang terwujud melalui akhlak yang terpuji serta diimplementasikan pada keseharian. Supaya materi akidah akhlak yang sudah diberi pada siswa dapat mudah dipahami artinya dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Metode yang dipergunakan pada pembelajaran berperan yang amat penting pada upaya peningkatan efektivitas proses pembelajaran. Di sisi lain, metode yang sesuai pun memberi kemudahan bagi peserta didik dalam memahami tiap materi yang sudah tersaji.<sup>73</sup>

Pada penelitian ini, peneliti memakai metode *role playing* agar diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak. Metode bermain peran ini diterapkan supaya

---

<sup>73</sup> Septi Nurjanah, Nurilatul Rahma Yahdiyani, dan Sri Wahyuni, "Analisis Metode Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Peserta Didik," *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2, no. 1 (2020): 368.

siswa terlibat makin aktif pada kegiatan belajar mengajar sekaligus memiliki motivasi agar belajar semakin giat.

Hasil belajar sebelum menggunakan metode *role playing* memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,82 dan sesudah menggunakan meningkat sebanyak 18,18 poin sebesar 80,00. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar karena metode *role playing* membuat suasana kegiatan belajar menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif.<sup>74</sup> Perihal ini peneliti yakin atas penerapan metode *role playing* memberi pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa. Perspektif tersebut ditunjang dalam penelitian yang terdahulu dari Novita Maharani Lubis yang membahas pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 medan petisah dalam mata pelajaran PKN T.A 2018/2019. Hasil belajar sebelum menggunakan *role playing* memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,50 dan sesudah menggunakan nilai rata-rata menjadi 83,50. Ditemukan bahwasanya terdapatnya pengaruh sangat signifikan dalam membuat hasil belajar peserta didik meningkat memakai metode *role playing*.<sup>75</sup>

Pada penelitian di MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala, peneliti menemukannya bukti-bukti perbedaan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing* di kelas V. Sebelumnya juga pendidik sudah menjelaskan materi dengan metode ceramah

---

<sup>74</sup> Firosalia Kristin, "Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS," *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018).

<sup>75</sup> Novita Maharani Lubis, "Pengaruh model pembelajaran *role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) TA 2018/2019," 2019.

yang disampaikan dengan lisan, sehingga membuat peserta didik hanya sekedar fokus mendengarkan.

Peneliti mendapati sejumlah kelebihan dan kekurangan saat memakai metode *role playing* pada kegiatan belajar mengajar. Kelebihannya yaitu peserta didik semakin aktif untuk menjalani kegiatan belajar mengajar dengan adanya variasi metode, keterlibatan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar membuat kondisi menjadi semangat, tumbuh rasa dorongan belajar serta atensi serius hingga kebosanan berkurang. Hal ini sejalan dengan pemaparan sebelumnya bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan, tetapi di sisi lain terdapat kekurangan salah satunya waktu dan kesiapan yang membutuhkan waktu yang cukup lama.<sup>76</sup>

Perlunya waktu dan kesiapan terkait penerapan metode *role playing* pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik harus memikirkan kesiapan dari segi materi maupun kesiapan peserta didik dan manajemen waktu sebaik mungkin.

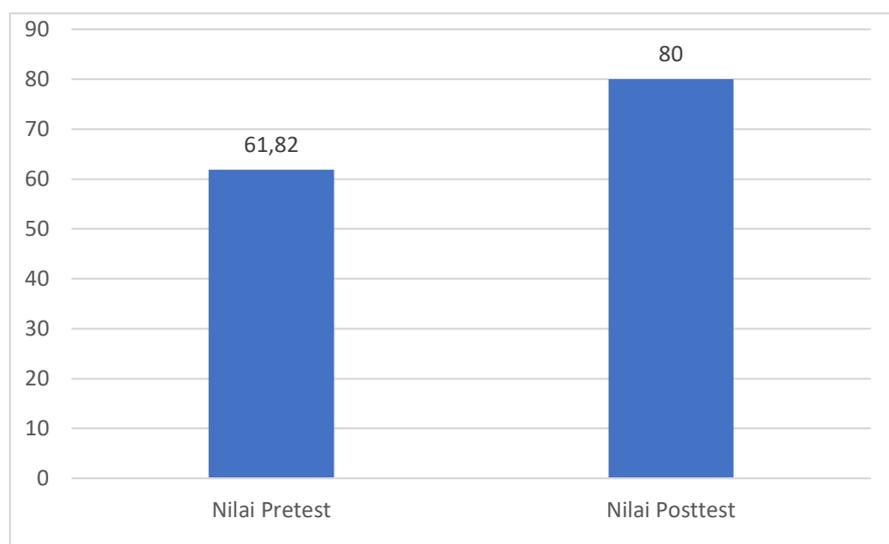
Sebelum menggunakan metode *role playing*, hasil belajar peserta didik condong mendapatkan nilai kurang hingga rendah. Mayoritas peserta didik mendapatkan nilai yang dibawah standar ketuntasan dalam mata pelajaran akidah akhlak di MIS Sullamuttarbiyah. Namun sesudah diterapkan metode *role playing* ditemukan perbedaan signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, ada perbedaan signifikan pada perolehan belajar peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran

---

<sup>76</sup> Arleni Taringan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Primary 5*, no. 3 (2017): 104

memakai metode *role playing* dengan materi menghindari akhlak tercela yang dimiliki qarun. Oleh sebab itu, bisa dibuat kesimpulan bahwasanya penerapan metode *role playing* dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas V di MIS Sullamuttarbiyah materi menghindari akhlak tercela yang dimiliki qarun memberikan dampak signifikan pada upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.



**Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Peserta Didik**

Dari gambar diatas terlihat bahwasanya rerata nilai *pretest* memperlihatkan nilai kualifikasi yang kurang baik, sedangkan rerata nilai *posttest* memperlihatkan nilai kualifikasi yang baik. Oleh karena itu, dari analisis peneliti menyimpulkan bahwasanya penggunaan metode *role playing* dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas V materi menghindari akhlak tercela yang dipunya qarun memberikan dampak positif dalam hasil belajar peserta didik.

Di tahapan terakhir, peneliti melaksanakan pengujian T yang mana nilai *sig (2-tailed)* mendapatkan nilai  $0,000 <$  dan nilai t tabel yang ditentukan  $0,05$  atau  $0,000 < 0,05$ . Maka dari pada itu,  $H_0$  ditolak dengan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menyimpulkan bahwasanya penerapan metode *role playing* memiliki pengaruh signifikan dalam pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.