

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Mijen

SMA Negeri 1 Mijen merupakan satu – satunya sekolah negeri tingkat SLTA di kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Sekolah yang berdiri berdasarkan SK Mendikbud NO. 0313/D/1992 tanggal 23 Agustus 1992 ini terletak di Desa Bakung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Sejak awal berdirinya sekolah ini telah mengalami banyak perkembangan. Pada tahun pertama (1992/1993), karena perkembangan gedung belum selesai, kegiatan belajar dilaksanakan pada sore hari di SLTP Negeri 1 Mijen, Desa Bermi, sekarang. Baru pada tahun kedua kegiatan dilaksanakan sepenuhnya di tempat yang sekarang. Meski gedungnya baru, lingkungan pendukung sangat memprihatinkan. Sebagai lahan bekas persawahan, lapangan senantiasa digenangi air. Tanaman peneduhpun tak ada, apalagi taman. Lantaran itu, siswa angkatan pertama bersama guru dan karyawan kerap mengadakan kerja bakti mengurug lapangan agar bisa digunakan untuk upacara. Sementara itu, guna mempercantik lingkungan, dimintakanlah bantuan berbagai jenis tanaman peneduh kepada PT Jarum Kudus yang hasilnya dapat kita lihat seperti sekarang ini.<sup>1</sup>

Jumlah bangunanpun berkembang, di atas lahan seluas 19.400 m<sup>2</sup>, pada awalnya dibangun 5 gedung, yang terbagi dalam 2 ruang kelas, ruang guru – karyawan, ruang Kepala Sekolah dan ruang perpustakaan. Tahun 1994 dibangun gedung sebagai tambahan baru ruang kelas 1, tahun 1999 dibangun gedung Laboratorium dengan dana Pemerintah. Bersamaan dengan itu, selesai pula pembangunan Musholla dan 1 unit kamar kecil atas bantuan orang tua murid melalui BP3. Ditahun 2001 dan 2003 telah berdiri 2 lokal gedung untuk ruang kelas. Kini setelah 24 tahun, SMA

---

<sup>1</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

Negeri 1 Mijen telah berkembang pesat dengan 22 ruang kelas, 3 lokal di lantai 2,5 laboratorium dan sarana pembelajaran berbasis ICT. Lingkungan sekolah yang makin cantik dan nyaman. Dilengkapi taman belajar serta pembelajaran berbasis internet.<sup>2</sup>

Dalam perjalanannya, SMA ini telah berganti 7 pimpinan (Kepala Sekolah) :

- a. Drs. Sunarto tahun 1992/1993 adalah Pengampu dari SMA Karang Tengah.
- b. Dra. Eny Hastuti, M. Pd tahun 1993 – 2001.
- c. Drs. H. Khayat tahun 2001 – 2003.
- d. Drs. Sri Eriyadi, MM tahun 2003 – 2005.
- e. Sugeng Tarmowinoto, S. Pd., M.Pd tahun 2005 – 2010.
- f. Drs. Charis tahun 2010 – 2013.
- g. Suntono, S.Pd.,M.Pd tahun 2013 – 2016
- h. Drs. N.A. Sobri, M. Pd tahun 2016 – sekarang.<sup>3</sup>

## 2. Identitas Sekolah

SMA Negeri 1 Mijen yang beralamat di Jalan Raya Bakung No. 3 Mijen-Demak No.3 Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah adalah satu-satunya Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Kecamatan Mijen. Sekolah ini dibuka pada tahun 1993 berdasarkan SK No 0313/0/1993 tertanggal 1 April 1993. Secara klasifikasi geografis SMA Negeri 1 Mijen termasuk kategori pedesaan. Berdasarkan SK akreditasi terakhir No. Ma 031670 tanggal 29 Oktober 2016, sekolah ini telah mendapat penilaian akreditasi A dengan kata lain mendapat predikat Sangat Baik. Penilaian ini didasarkan pada 8 (delapan standar penilaian mutu sekolah) meliputi Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, Standar

---

<sup>2</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

<sup>3</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

Penilaian, Standar Pendidik dan Tenaga kependidikan, Standar Sarana Prasarana, Standar Pembiayaan, Standar Pengelolaan dan Standar Proses.<sup>4</sup>

### 3. Profil Sekolah

#### Profil Sekolah

##### 1. Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	:	SMAN 1 MIJEN	
2	NPSN	:	20319292	
3	Jenjang Pendidikan	:	SMA	
4	Status Sekolah	:	Negeri	
5	Alamat Sekolah	:	JL. RAYA BAKUNG NO. 3	
	RT / RW	:	1 / 1	
	Kode Pos	:	59583	
	Kelurahan	:	Bakung	
	Kecamatan	:	Kec. Mijen	
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Demak	
	Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah	
	Negara	:	Indonesia	
6	Posisi Geografis	:	-6,8344	Lintang
			110,7209	Bujur

##### 4. Visi dan Misi

###### a. Visi :

Mewujudkan SMA Negeri 1 Mijen sebagai sekolah agamis berdasarkan karakter dan budi pekerti luhur, berprestasi, disiplin, dengan budaya lokal serta berwawasan sosial dan lingkungan hidup.<sup>5</sup>

###### b. Misi :

- 1) Menumbuhkan kembangkan semangat agamis dalam berkarakter dan berbudi pekerti.
- 2) Unggul dalam berprestasi berprestasi Akademik dan Non Akademik.
- 3) Mengutamakan disiplin yang tinggi.
- 4) Unggul dalam melestarikan budaya lokal.
- 5) Unggul dalam kehidupan sosial dan pelestarian lingkungan hidup.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

<sup>5</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

c. Tujuan :

- 1) Mewujudkan peserta didik yang memiliki karakter religius, jujur, disiplin, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan akhlak terpuji lainnya.
- 2) Mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 3) Mempersiapkan peserta didik yang tidak melanjutkan belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk mampu berkarya positif dalam kehidupan masyarakat.<sup>7</sup>

**5. Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Mijen Tahun Pelajaran 2018/2019**

Kepala Sekolah	: Drs. N.A. Sobri, M.Pd
Ketua Komite	: Wigunadi, SH
Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum	: Kusnanto, S.Pd
Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan	: Teguh Iskandar S.Pd
Wakil Kepala Sekolah bidang Sarpras	: Makhfud Kundhori, S.Pd
Staf bidang Humas	: Drs. M. Munir., M.Pd.I
Kasubag Tata Usaha	: Agus Siswanto
Koordinator Bimbingan dan Konseling	: Aflahah, S. Pd. <sup>8</sup>

**B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian**

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji Validitas Item atau butir dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS. Untuk proses ini, akan digunakan Uji Korelasi Pearson Product Moment. Dalam uji ini, setiap item akan diuji relasinya dengan skor total variabel yang dimaksud. Hal ini masing-masing item yang ada di dalam variabel X dan Y akan diuji relasinya dengan skor total variabel tersebut. Agar penelitian ini lebih teliti, sebuah item sebaiknya

---

<sup>6</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

<sup>7</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

<sup>8</sup> Lampiran : Keputusan Kepala Sekolah SAM Negeri 1 Mijen, Nomor : 423.5/377/2018, Tanggal : 05 Juli 2018.

memiliki korelasi ( $r$ ) dengan skor total masing-masing variabel  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Item yang punya  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel akan disingkirkan akibat mereka tidak melakukan pengukuran secara sama dengan yang dimaksud oleh skor total skala dan lebih jauh lagi. Adapun dalam uji coba instrument yang diujikan kepada 30 responden sebagai sampel setelah diuji dengan bantuan SPSS didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validitas Metode Role Playing (Variabel X)**

Variabel	Item	r hitung	r tabel N=30	Keterangan
<i>Metode Role Playing</i>	Item 1	0,557	0,361	<i>Valid</i>
	Item 2	0,429	0,361	<i>Valid</i>
	Item 3	0,406	0,361	<i>Valid</i>
	Item 4	0,374	0,361	<i>Valid</i>
	Item 5	0,419	0,361	<i>Valid</i>
	Item 6	0,477	0,361	<i>Valid</i>
	Item 7	0,543	0,361	<i>Valid</i>
	Item 8	0,429	0,361	<i>Valid</i>
	Item 9	0,430	0,361	<i>Valid</i>
	Item 10	0,490	0,361	<i>Valid</i>
	Item 11	0,402	0,361	<i>Valid</i>
	Item 12	0,574	0,361	<i>Valid</i>
	Item 13	0,431	0,361	<i>Valid</i>
	Item 14	0,595	0,361	<i>Valid</i>
	Item 15	0,404	0,361	<i>Valid</i>
	Item 16	0,444	0,361	<i>Valid</i>
	Item 17	0,635	0,361	<i>Valid</i>
	Item 18	0,456	0,361	<i>Valid</i>
	Item 19	0,430	0,361	<i>Valid</i>
	Item 20	0,500	0,361	<i>Valid</i>
	Item 21	0,663	0,361	<i>Valid</i>
	Item 22	0,377	0,361	<i>Valid</i>
	Item 23	0,498	0,361	<i>Valid</i>
	Item 24	0,501	0,361	<i>Valid</i>
	Item 25	0,388	0,361	<i>Valid</i>
	Item 26	0,279	0,361	<i>Tidak Valid</i>
	Item 27	0,298	0,361	<i>Tidak Valid</i>

Variabel	Item	r hitung	r tabel N=30	Keterangan
<i>Metode Role Playing</i>	Item 1	0,557	0,361	<i>Valid</i>
	Item 2	0,429	0,361	<i>Valid</i>
	Item 3	0,406	0,361	<i>Valid</i>
	Item 4	0,374	0,361	<i>Valid</i>
	Item 5	0,419	0,361	<i>Valid</i>
	Item 6	0,477	0,361	<i>Valid</i>
	Item 7	0,543	0,361	<i>Valid</i>
	Item 8	0,429	0,361	<i>Valid</i>
	Item 9	0,430	0,361	<i>Valid</i>
	Item 10	0,490	0,361	<i>Valid</i>
	Item 11	0,402	0,361	<i>Valid</i>
	Item 12	0,574	0,361	<i>Valid</i>
	Item 13	0,431	0,361	<i>Valid</i>
	Item 14	0,595	0,361	<i>Valid</i>
	Item 15	0,404	0,361	<i>Valid</i>
	Item 16	0,444	0,361	<i>Valid</i>
	Item 17	0,635	0,361	<i>Valid</i>
	Item 18	0,456	0,361	<i>Valid</i>
	Item 19	0,430	0,361	<i>Valid</i>
	Item 28	0,247	0,361	<i>Tidak Valid</i>
Item 29	0,267	0,361	<i>Tidak Valid</i>	
Item 30	0,288	0,361	<i>Tidak Valid</i>	

Selanjutnya *r hitung* dikonsultasikan dengan harga *r tabel* product moment, dengan taraf signifikan 5% (0,361). Kriterianya jika *r hitung* lebih besar dari *r tabel* maka item instrumen dinyatakan reliabel. Jika sebaliknya, *r hitung* lebih kecil dari *r tabel* maka item instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan tabel diatas soal nomor item 25 dengan jumlah *r hitung* 0,279, soal nomor item 27 dengan jumlah *r hitung* 0,298, soal nomor item 28 dengan jumlah *r hitung* 0,247, soal nomor item 29 dengan jumlah *r hitung* 0,267, soal nomor item 30 dengan jumlah *r hitung* 0,288 jika dikonsultasikan dengan harga *r tabel* sebesar 0,361, maka dapat disimpulkan ke lima soal tersebut kurang dari 0,361, sehingga diartikan

tidak valid. Item soal yang tidak valid tersebut bisa diperbaiki lagi dengan mengacu dari indikator.

Oleh karena itu soal yang dapat diujikan semua soal dengan rincian soal nomor item 1 (*r hitung* 0,557), nomor 2 (*r hitung* 0,429), nomor 3 (*r hitung* 0,406), nomor 4 (*r hitung* 0,374), nomor 5 (*r hitung* 0,419), nomor 6 (*r hitung* 0,477), nomor 7 (*r hitung* 0,543), nomor 8 (*r hitung* 0,429), nomor 9 (*r hitung* 0,430), nomor 10 (*r hitung* 0,490), nomor 11 (*r hitung* 0,402), nomor 12 (*r hitung* 0,574), nomor 13 (*r hitung* 0,431), nomor 14 (*r hitung* 0,595), nomor 15 (*r hitung* 0,404), nomor 16 (*r hitung* 0,444), nomor 17 (*r hitung* 0,635), nomor 18 (*r hitung* 0,456), nomor 19 (*r hitung* 0,430), nomor 20 (*r hitung* 0,500), nomor 21 (*r hitung* 0,663), nomor 22 (*r hitung* 0,377), nomor 23 (*r hitung* 0,498), nomor 24 (*r hitung* 0,501), nomor 25 (*r hitung* 0,388). Sedangkan item soal nomor 26, 27, 28, 29, dan 30 diperbaiki lagi (direvisi).

## 2. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian

Penelitian ini, untuk mengukur reliabilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik Cronbach Alpha. Adapun kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik Cronbach Alpha  $> 0,60$ . Dan sebaliknya jika Cronbach Alpha ditemukan angka koefisien lebih kecil ( $< 0,60$ ), maka dikatakan tidak reliabel.<sup>9</sup> Hal ini dapat dilihat dari SPSS di bawah ini :

---

<sup>9</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Kudus : Buku Daras, 2009, 171

**Tabel 4.2**  
**Hasil Uji Reliabilitas Metode *Role Playing* (Variabel X)**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.892	.893	30

Dalam instrumen penelitian ini, ditemukan nilai 0,892 dari perhitungan Cronbach Alpha. Sehingga nilai  $0,892 > 0,60$ . Jadi, instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya.

### C. Hasil Uji Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data, peneliti menggunakan uji kejulungan (*skewness*) dan *kurtosis* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- Nilai *skewnes*, apabila model simetris mempunyai kejulungan = 0. Dalam hal ini model berdistribusi normal, sedangkan pada program SPSS jika mempunyai kejulungan  $\pm 1$  maka distribusi data normal.
- Nilai *kurtosis*, distribusi normal akan mempunyai kurtosis = 0. Sedangkan dalam program SPSS distribusi dipandang normal bila mempunyai kurtosis  $\pm 3$ .

**Tabel 4.3**  
**Uji Normalitas Berdasarkan *Skewness* dan *Kurtosis***

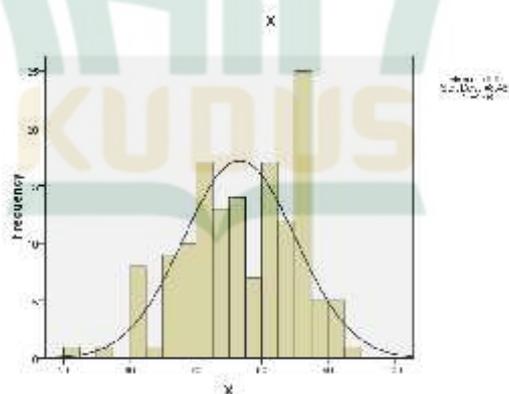
Statistics		X	Y
N	Valid	146	146
	Missing	0	0
Mean		76.64	88.56
Median		77.00	90.00
Mode		85	95
Std. Deviation		8.468	7.427

Variance	71.709	55.158
Skewness	-.390	-1.349
Std. Error of Skewness	.201	.201
Kurtosis	-.468	1.982
Std. Error of Kurtosis	.399	.399
Minimum	51	60
Maximum	93	95
Sum	11189	12930

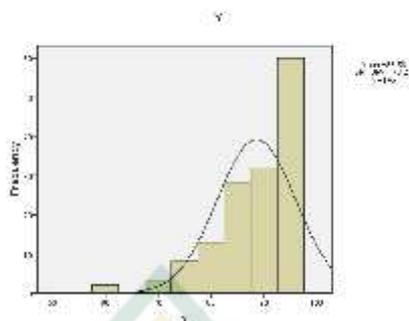
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *skewness* variabel X adalah -0,390 dan variabel Y adalah -1,349. Hal tersebut menunjukkan bahwa data termasuk berdistribusi normal karena masing-masing variabel memiliki nilai *skewness* dibawah  $\pm 1$ . Sedangkan nilai *kurtosis* variabel X adalah -0,468 dan variabel Y adalah 1,982. Hal tersebut menunjukkan bahwa data termasuk berdistribusi normal karena masing-masing variabel memiliki nilai *kurtosis* dibawah  $\pm 3$ .

#### Grafik 4.4

#### Uji Normalitas Variabel X dan Y



Penerapan Metode *Role Playing* (X)



Pemahaman Materi PAI (Y)

Pada kedua gambar tersebut diatas terlihat dari variabel X dan Y ekor memanjang ke sebelah kanan dan menunjukkan bahwa kasus banyak terklastrer di kiri mean dengan kasus ekstrim di kanan. Dengan demikian data tersebut dikatakan normal.

## 2. Uji Linearitas Data

Dalam pengujian linieritas data dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu : dengan Uji Linieritas Data dengan Scatter Plot. Linieritas adalah keadaan di mana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Uji linieritas bisa diuji dengan menggunakan scatter plot (diagram pencar) seperti yang digunakan untuk deteksi data outlier, dengan memberi tambahan garis regresi. Oleh karena itu, scatter plot hanya menampilkan hubungan dua variabel saja, jika lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut :<sup>10</sup>

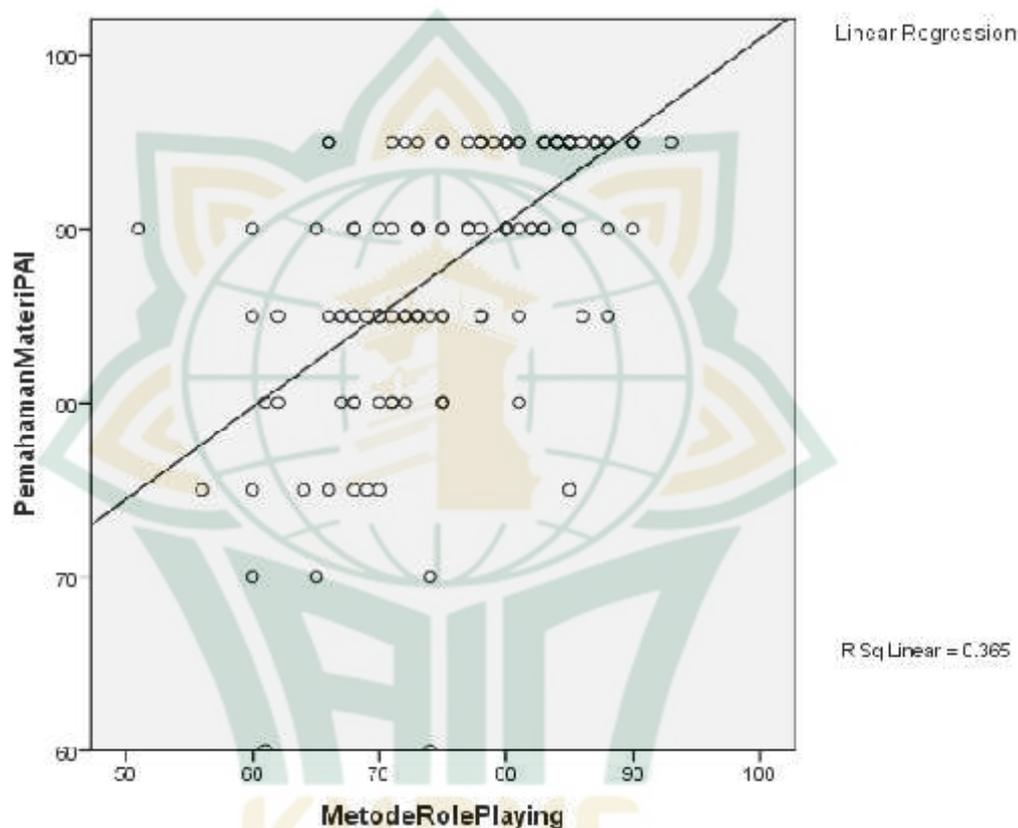
- a. Jika pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori linier.
- b. Jika pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linier.

<sup>10</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 197.

Adapun hasil pengujian linieritas metode *Role Playing* dengan pemahaman materi PAI siswa kelas XI berdasarkan analisis *scatter plot* menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut :

**Grafik 4.5**

**Uji Linieritas Data Berdasarkan *scatter plot***



Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa data dalam pengujian pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen dapat dikatakan linier karena grafik mengarah ke kanan atas.

#### **D. Analisis Data**

##### **1. Analisis Pendahuluan**

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI siswa di kelas XI, maka telah disebarkan angket dan tes pilihan ganda kepada responden dari peserta

didik kelas XI SMA Negeri 1 Mijen sebanyak 146 peserta didik, terdiri dari 30 item angket untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* (X) dan 20 item soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman materi PAI (Y). Untuk angket mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak pernah. Adapun kriteria nilai / penskoran pada item pertanyaan *favorabel* (positif) sebagai berikut :

- a. Untuk alternatif jawaban Selalu diberi skor 4
- b. Untuk alternatif jawaban Sering diberi skor 3
- c. Untuk alternatif jawaban Kadang-kadang diberi skor 2
- d. Untuk alternatif jawaban Tidak pernah diberi skor 1

Adapun kriteria nilai / penskoran pada item pertanyaan *unfavorabel* (negatif) sebagai berikut :

- a. Untuk alternatif jawaban selalu diberi skor 1
- b. Untuk alternatif jawaban sering diberi skor 2
- c. Untuk alternatif jawaban kadang-kadang diberi skor 3
- d. Untuk alternatif jawaban tidak pernah diberi skor 4

Untuk item soal pilihan ganda dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Jika jawaban responden benar diberi nilai 1
- b. Jika jawaban responden salah diberi nilai 0.

Adapun analisis pengumpulan data mengenai metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen adalah sebagai berikut :

#### **a. Analisis Data Tentang Penerapan Metode *Role Playing* dalam Mata Pelajaran PAI**

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran PAI, maka peneliti akan menyajikan data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung nilai rata-rata (mean) dari data yang terkumpul melalui angket yang terdiri dari 30 item soal (terlampir).

Kemudian langkah selanjutnya adalah mencari nilai yang dihipotesiskan dengan cara mencari nilai rata-rata dari metode Role Playing.

$$\text{Nilai ideal} = 120 \times 146 = 17520$$

Keterangan :

120 = nilai tertinggi

146 = jumlah responden

Berdasarkan data yang terkumpul jumlah nilai hasil metode Role Playing  $11189 : 17520 = 0,638$  dibulatkan menjadi 0,63 (63%) dari yang diharapkan. Kemudian dicari rata-rata dari skor ideal hasil angket metode Role Playing  $17520 : 146 = 120$  dicari nilai hipotesis yang diharapkan  $0,63 \times 120 = 75,6$  (dibulatkan menjadi 76).

Setelah diketahui nilai mean, untuk melakukan penafsiran nilai mean yang diperoleh, maka dibuat interval kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = \text{Jumlah item} \times \text{skor tertinggi}$$

$$= 30 \times 4$$

$$= 120$$

$$L = \text{Jumlah item} \times \text{skor terendah}$$

$$= 30 \times 1$$

$$= 30$$

- 2) Mencari nilai range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 120 - 30 + 1$$

$$= 91$$

## 3) Mencari Interval

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{91}{4} \\
 &= 22,75 \text{ dibulatkan menjadi } 23
 \end{aligned}$$

Keterangan :

I : Interval

R : Range

K : Jumlah Kelas (berdasarkan *multiple choice*)

: 4

Dari hasil interval di atas dapat diperoleh nilai 23 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan 23, maka untuk mengkategorikannya dapat diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 4.6**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Metode *Role Playing*  
dalam Mata Pelajaran PAI**

No.	Interval	Kriteria
1.	102 - 125	Sangat Baik
2.	78 - 101	Baik
<b>3.</b>	<b>54 - 77</b>	<b>Cukup Baik</b>
4.	30 - 53	Kurang Baik

Setelah nilai yang dihipotesiskan diperoleh angka sebesar 76, maka data tersebut dapat dikategorikan CUKUP BAIK. Karena data tersebut pada rentang interval 54 - 77. Dengan demikian peneliti mengambil hipotesis bahwa efektifitas penerapan metode Role Playing Cukup Baik.

### b. Analisis Data Tentang Pemahaman Materi PAI

Untuk mengetahui tingkat pemahaman materi PAI pada siswa kelas XI, maka peneliti akan menyajikan data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung nilai rata-rata (mean) dari data yang terkumpul melalui hasil tes yang sudah diujikan.

Kemudian langkah selanjutnya adalah mencari nilai yang dihipotesiskan dengan cara mencari nilai rata-rata dari pemahaman materi PAI :

$$\text{Nilai ideal} = 20 \times 146 = 2920$$

Keterangan :

20 = nilai tertinggi

146 = jumlah responden

Berdasarkan data yang terkumpul jumlah nilai pemahaman materi PAI  $12930 : 2920 = 4,428$  (44%) dari yang diharapkan. Kemudian dicari rata-rata dari skor ideal hasil tes soal  $2920 : 146 = 20$  dicari nilai hipotesis yang diharapkan  $0,44 \times 20 = 8,8$  (dibulatkan menjadi 80).

Setelah diketahui nilai mean, untuk melakukan penafsiran nilai mean yang diperoleh, maka dibuat interval kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = \text{Jumlah item} \times \text{skor tertinggi}$$

$$= 20 \times 1$$

$$= 20$$

$$L = \text{Jumlah item} \times \text{skor terendah}$$

$$= 20 \times 0$$

$$= 0$$

- 2) Mencari nilai range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 20 - 0 + 1$$

$$= 21$$

3) Mencari interval kelas

$$\begin{aligned} I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{21}{1} \\ &= 21 \end{aligned}$$

Keterangan :

I : Interval Kelas

R : Range

K : Jumlah Kelas (1)

Dari hasil interval di atas dapat diperoleh nilai 21 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan 21, maka untuk mengkategorikannya dapat diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 4.7**

**Distribusi Frekuensi Pemahaman Materi PAI**

No.	Interval	Kriteria
1.	88 – 109	Istimewa
2.	<b>66 – 87</b>	<b>Sangat Baik</b>
3.	44 – 65	Baik
4.	22 – 43	Cukup Baik
5.	0 – 21	Kurang Baik

Setelah nilai yang dihipotesiskan diperoleh angka sebesar 80, maka data tersebut dapat dikategorikan SANGAT BAIK. Karena data tersebut pada rentang interval 66-87. Dengan demikian peneliti mengambil hipotesis bahwa tingkat pemahaman materi PAI Sangat Baik.

## 2. Analisis Uji Hipotesis

Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh dan diterima tidaknya hipotesa yang diajukan dalam skripsi ini, maka dibuktikandengan mencari nilai korelasi antara variabel yaitu pengaruh

penerapan metode Role Playing (variabel (X) terhadap pemahaman materi PAI (variabel Y) dalam hal ini penulis menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel *dependent* dapat diprediksikan melalui variabel *independent* atau predictor, secara individual, yaitu antara variabel X terhadap Y dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Tabel penolong untuk menghitung regresi linier sederhana. Berikut akan disajikan data hasil penskoran akhir nilai variabel pengaruh penerapan metode Role Playing (variabel X), terhadap pemahaman materi PAI (variabel Y) sebagaimana berikut :

**Tabel 4.8**  
**Tabel Penolong**

Resp	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
R-1	74	70	5476	4900	5180
R-2	68	80	4624	6400	5440
R-3	68	85	4624	7225	5780
R-4	82	90	6724	8100	7380
R-5	83	90	6889	8100	7470
R-6	61	80	3721	6400	4880
R-7	73	90	5329	8100	6570
R-8	66	95	4356	9025	6270
R-9	73	90	5329	8100	6570
R-10	68	90	4624	8100	6120
R-11	80	90	6400	8100	7200
R-12	66	95	4356	9025	6270
R-13	75	95	5625	9025	7125
R-14	71	80	5041	6400	5680
R-15	80	90	6400	8100	7200
R-16	73	85	5329	7225	6205
R-17	90	90	8100	8100	8100
R-18	70	90	4900	8100	6300
R-19	73	95	5329	9025	6935
R-20	73	90	5329	8100	6570
R-21	85	95	7225	9025	8075

R-22	81	85	6561	7225	6885
R-23	84	95	7056	9025	7980
R-24	88	95	7744	9025	8360
R-25	71	90	5041	8100	6390
R-26	80	95	6400	9025	7600
R-27	68	90	4624	8100	6120
R-28	88	95	7744	9025	8360
R-29	77	90	5929	8100	6930
R-30	78	95	6084	9025	7410
R-31	80	95	6400	9025	7600
R-32	66	75	4356	5625	4950
R-33	88	95	7744	9025	8360
R-34	81	90	6561	8100	7290
R-35	72	85	5184	7225	6120
R-36	67	85	4489	7225	5695
R-37	68	85	4624	7225	5780
R-38	81	80	6561	6400	6480
R-39	86	85	7396	7225	7310
R-40	71	80	5041	6400	5680
R-41	83	95	6889	9025	7885
R-42	78	85	6084	7225	6630
R-43	56	75	3136	5625	4200
R-44	75	90	5625	8100	6750
R-45	80	95	6400	9025	7600
R-46	72	85	5184	7225	6120
R-47	83	90	6889	8100	7470
R-48	73	90	5329	8100	6570
R-49	73	85	5329	7225	6205
R-50	70	85	4900	7225	5950
R-51	62	85	3844	7225	5270
R-52	72	80	5184	6400	5760
R-53	81	95	6561	9025	7695
R-54	84	95	7056	9025	7980
R-55	77	90	5929	8100	6930
R-56	67	85	4489	7225	5695
R-57	68	90	4624	8100	6120
R-58	77	95	5929	9025	7315
R-59	62	80	3844	6400	4960
R-60	66	85	4356	7225	5610

R-61	85	95	7225	9025	8075
R-62	80	90	6400	8100	7200
R-63	75	85	5625	7225	6375
R-64	73	90	5329	8100	6570
R-65	77	90	5929	8100	6930
R-66	84	95	7056	9025	7980
R-67	70	85	4900	7225	5950
R-68	51	90	2601	8100	4590
R-69	79	95	6241	9025	7505
R-70	73	85	5329	7225	6205
R-71	84	95	7056	9025	7980
R-72	80	95	6400	9025	7600
R-73	71	85	5041	7225	6035
R-74	85	90	7225	8100	7650
R-75	61	60	3721	3600	3660
R-76	69	75	4761	5625	5175
R-77	74	85	5476	7225	6290
R-78	72	85	5184	7225	6120
R-79	78	90	6084	8100	7020
R-80	70	85	4900	7225	5950
R-81	78	95	6084	9025	7410
R-82	69	85	4761	7225	5865
R-83	81	95	6561	9025	7695
R-84	65	70	4225	4900	4550
R-85	65	90	4225	8100	5850
R-86	85	95	7225	9025	8075
R-87	84	95	7056	9025	7980
R-88	74	60	5476	3600	4440
R-89	85	95	7225	9025	8075
R-90	85	95	7225	9025	8075
R-91	78	95	6084	9025	7410
R-92	86	95	7396	9025	8170
R-93	90	95	8100	9025	8550
R-94	85	95	7225	9025	8075
R-95	84	95	7056	9025	7980
R-96	68	80	4624	6400	5440
R-97	87	95	7569	9025	8265
R-98	88	85	7744	7225	7480
R-99	64	75	4096	5625	4800

R-100	71	95	5041	9025	6745
R-101	85	95	7225	9025	8075
R-102	85	95	7225	9025	8075
R-103	72	95	5184	9025	6840
R-104	70	85	4900	7225	5950
R-105	85	95	7225	9025	8075
R-106	85	95	7225	9025	8075
R-107	87	95	7569	9025	8265
R-108	87	95	7569	9025	8265
R-109	93	95	8649	9025	8835
R-110	86	95	7396	9025	8170
R-111	60	90	3600	8100	5400
R-112	88	90	7744	8100	7920
R-113	70	75	4900	5625	5250
R-114	83	95	6889	9025	7885
R-115	87	95	7569	9025	8265
R-116	85	95	7225	9025	8075
R-117	80	95	6400	9025	7600
R-118	73	85	5329	7225	6205
R-119	68	75	4624	5625	5100
R-120	90	95	8100	9025	8550
R-121	90	95	8100	9025	8550
R-122	85	95	7225	9025	8075
R-123	90	95	8100	9025	8550
R-124	85	90	7225	8100	7650
R-125	83	95	6889	9025	7885
R-126	84	95	7056	9025	7980
R-127	85	95	7225	9025	8075
R-128	80	95	6400	9025	7600
R-129	78	85	6084	7225	6630
R-130	87	95	7569	9025	8265
R-131	75	90	5625	8100	6750
R-132	70	80	4900	6400	5600
R-133	75	85	5625	7225	6375
R-134	75	80	5625	6400	6000
R-135	75	80	5625	6400	6000
R-136	60	85	3600	7225	5100
R-137	82	90	6724	8100	7380
R-138	67	80	4489	6400	5360

R-139	75	80	5625	6400	6000
R-140	75	95	5625	9025	7125
R-141	85	75	7225	5625	6375
R-142	75	95	5625	9025	7125
R-143	85	95	7225	9025	8075
R-144	60	75	3600	5625	4500
R-145	80	90	6400	8100	7200
R-146	60	70	3600	4900	4200
<b>N =</b> <b>146</b>	<b>X =</b> <b>11189</b>	<b>Y =</b> <b>12930</b>	<b>X<sup>2</sup>=867889</b>	<b>Y<sup>2</sup>=</b> <b>1153100</b>	<b>XY =</b> <b>996425</b>

$$\begin{array}{ll}
 N & : 146 & X^2 & : 867889 \\
 X & : 11189 & Y^2 & : 1153100 \\
 Y & : 12930 & XY & : 996425
 \end{array}$$

- 2) Mencari nilai koefisien korelasi antara metode Role Playing terhadap Pemahaman materi PAI. Dengan menggunakan rumus korelasi sederhana sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}} \\
 &= \frac{146(996425) - (11189)(12930)}{\sqrt{\{146(867889) - (11189)^2\}\{146(1153100) - (12930)^2\}}} \\
 &= \frac{145478050 - 144673770}{(126711794) - (125193721)(168352600) - (167184900)} \\
 &= \frac{804280}{(1518073)(1167700)} \\
 &= \frac{804280}{1772653842100} \\
 &= \frac{804280}{13314104709292} \\
 &= 0,604
 \end{aligned}$$

Dengan bukti hasil perhitungan dari SPSS sebagai berikut :

**Tabel 4.9**  
**Nilai Korelasi antara Metode Role Playing terhadap Pemahaman Materi PAI**

**Correlations**

		Y	X
Pearson Correlation	Y	1.000	.604
	X	.604	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.000
	X	.000	.
N	Y	146	146
	X	146	146

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh indeks korelasi  $r$  hitung sebesar 0,604. Maka selanjutnya menafsirkan nilai  $r$  hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut :

**Tabel 4.10**  
**Pedoman Koefisien Korelasi**

No	Jarak Interval	Kriteria
1	0,00 – 0,199	Korelasi rendah sekali
2	0,20 – 0,399	Korelasi rendah
3	0,40 – 0,599	Korelasi cukup/sedang
<b>4</b>	<b>0,60 – 0,799</b>	<b>Korelasi tinggi</b>
5	0,80 – 1,000	Korelasi tinggi sekali

Berdasarkan tabel tersebut, maka koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,604 termasuk pada kategori “ Korelasi Tinggi” yaitu terletak pada interval 0,60 - 0,799. Jadi terdapat pengaruh yang tinggi antara metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen.

## 3) Analisis Uji Regresi

## a) Mencari nilai a

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(12930)(867889) - (11189)(996425)}{146(867889) - (11189)^2} \\
 &= \frac{11221804770 - 11148999325}{126711794 - 125193721} \\
 &= \frac{72805445}{1518073} \\
 &= 47,959
 \end{aligned}$$

## b) Mencari nilai b

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{146(996425) - (11189)(12930)}{146(867889) - (11189)^2} \\
 &= \frac{145478050 - 144673770}{126711794 - 125193721} \\
 &= \frac{804280}{1518073} \\
 &= 0,529
 \end{aligned}$$

## a. Menyusun persamaan regresi

Setelah harga a dan b ditemukan, maka persamaan regresi linier sederhana dapat disusun. Persamaan regresi metode Role Playing dan pemahaman materi PAI adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= a + bX \\
 &= 47,959 + 0,529X
 \end{aligned}$$

Dari persamaan di atas maka dapat diterangkan sebagai berikut:

- a) Konstanta sebesar 47,959 menyatakan bahwa jika variabel independen dianggap konstanta (0), maka rata-rata pemahaman materi PAI sebesar 47,959
- b) Koefisien regresi metode Role Playing sebesar 0,529 menyatakan bahwa setiap kenaikan metode Role Playing sebesar 100% akan meningkatkan pemahaman materi PAI sebesar 52,9%.

Dari persamaan regresi di atas dapat diartikan bahwa, bila metode Role Playing bertambah 1, maka nilai rata-rata pemahaman materi PAI akan bertambah 0,529. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X jika mempunyai nilai yang positif akan memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman materi PAI.

b. Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Berikut ini perhitungan koefisien determinasi :

Keterangan : r didapat dari  $r_{xy}$

$$\begin{aligned} (R)^2 &= (r)^2 \times 100\% \\ &= (0,604)^2 \times 100\% \\ &= 0,364816 \times 100\% \\ &= 36,4816\% \text{ dibulatkan menjadi } 36\% \end{aligned}$$

Jadi, nilai koefisien determinasi tentang variabel metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI adalah 36%. Ini berarti varians yang terjadi pada variabel pemahaman materi PAI adalah 36% ditentukan varians yang terjadi pada variabel metode Role Playing. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa pemahaman materi PAI 36% dipengaruhi oleh metode Role Playing dan sisanya 64% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

c. Mencari nilai Freg

$$\begin{aligned}
 F_{\text{freg}} &= \frac{R^2(N - m - 1)}{M(1 - R^2)} \\
 &= \frac{(0,604)^2(146 - 1 - 1)}{1(1 - (0,604)^2)} \\
 &= \frac{(0,364816)(144)}{1(1 - 0,364816)} \\
 &= \frac{52,533504}{0,635184} \\
 &= 82,705 \text{ dibulatkan menjadi } 83
 \end{aligned}$$

### 3. Analisis Lanjut

Setelah data yang diperoleh dari lapangan diolah melalui beberapa tahapan dan apakah hasil tersebut dapat membuktikan hipotesis yang peneliti ajukan diterima atau tidak. Adapun interpretasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Jika  $F_{\text{reg}} > F_{\text{tabel}} 5\%$  maka hasilnya signifikan (hipotesis diterima)
2. Jika  $F_{\text{reg}} < F_{\text{tabel}} 5\%$  maka hasilnya tidak signifikan (hipotesis ditolak)

Selanjutnya untuk menganalisis uji pengaruh penerapan metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen perlu dilakukan uji signifikansi dengan rumus  $F_{\text{reg}}$  diatas.

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh  $F_{\text{reg}}$  sebesar 83, sedangkan pada  $F_{\text{tabel}}$  dengan  $db = m$  sebesar 1 lawan  $N - m - 1$  sebesar  $146 - 1 - 1 = 144$ , diketahui harga  $F_{\text{tabel}} 5\% = 0,159$  jadi  $144 > 0,159$ . Dengan demikian maka hasil  $F_{\text{reg}}$  lebih besar dari  $F_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikan 5% yang berarti signifikan. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen.

Selanjutnya, dari data di atas diperoleh persamaan regresi =  $47,959 + 0,529X$ . Dari persamaan regresi tersebut dapat diartikan bahwa, bila metode Role Playing bertambah 1, maka nilai rata-rata pemahaman materi PAI akan bertambah 0,529. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X jika mempunyai nilai yang positif akan memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman materi PAI.

Adapun besarnya pengaruh metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI dilihat dari koefisien determinasi adalah 36%. Sedangkan sisanya adalah  $100\% - 36\% = 64\%$  lagi merupakan pengaruh variabel lain diluar variabel metode Role Playing yang belum diteliti oleh peneliti.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen**

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, berhubungan, dan bergantung satu sama lain. Sebab dalam pembelajaran yang dimaksud sebenarnya merupakan kegiatan siswa belajar dan guru mengajar tentang materi pelajaran dalam kelas dengan media dan sumber belajar yang cukup agar tercipta suasana yang kondusif. Selain itu, dalam pembelajaran mempersyaratkan terjadinya hubungan timbal balik atau interaksi antara keduanya.<sup>11</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.<sup>12</sup> Tujuan pembelajaran adalah kemampuan

---

<sup>11</sup>Abdul Choliq MT, *Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan pada Madrasah Aliyah*, Semarang : Walisongo Press, 2011, 70-71.

<sup>12</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press, 2013, 134.

(kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.<sup>13</sup>

Pada teori pembelajaran, fokus diarahkan kepada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, teori pembelajaran berhubungan dengan upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat mudah belajar. Dalam hal ini, kondisi dan tingkat pemahaman materi pada siswa ditempatkan sebagai hasil belajar siswa, dan metode yang optimal ditetapkan sebagai variabel yang diamati. Jadi, kondisi dan tingkat pemahaman materi PAI sebagai variabel terikat. Sedangkan metode Role Playing sebagai variabel bebas.

Penerapan metode Role Playing pada pelajaran PAI telah dilaksanakan oleh guru kelas XI adalah sebagaimana yang terlampir dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran PAI dengan menggunakan metode Role Playing disampaikan dengan alokasi waktu satu kali pertemuan dengan durasi dua kali empat puluh lima menit. Langkah- langkah pembelajaran PAI dengan menggunakan metode Role Playing pada kelas XI adalah meliputi tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan dan tahap penutup. Adapun pelaksanaan penggunaan metode Role Playing yang diterapkan di kelas XI sebagai berikut :

a. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan guru menyiapkan sarana prasarana belajar, dengan menyiapkan materi yang akan disampaikan sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran siswa. Guru mengajak siswa berdo'a untuk membuka pelajaran. Kemudian untuk membangkitkan dan merangsang rasa ingin tahu siswa, guru melibatkan siswa secara penuh dengan memberikan apersepsi dan

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media, 2013, 86.

melakukan Tanya jawab. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan dan manfaat dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Tahap penyampaian

Pada tahap penyampaian, guru mengenalkan cara bermain pada metode pembelajaran Role Playing (Bermain Peran). Siswa diminta mengikuti cara permainan tersebut. Sebelum bermain peran dimulai guru menjelaskan materi PAI terlebih dahulu tentang hormati dan sayangi orang tua dan gurumu. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tersebut. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

c. Tahap pelatihan

Pada tahap pelatihan, siswa diminta mempraktikkan metode Role Playing (Bermain Peran), guru meminta semua siswa untuk membuat kelompok menjadi 3 kelompok. Kemudian per kelompok diminta mendiskusikan dan memerankan tema yang diberikan oleh guru. Siswa diminta menyusun tahap-tahap (teks dialog/skenario) bermain peran. Sedangkan guru menyiapkan pengamat dari siswa yang tidak menjadi pemain. Setelah siswa selesai mendiskusikan menyusun teks dialog, siswa memulai memerankan dialog tersebut dengan peran masing-masing dan sesuai dengan (teks dialog/skenario).

d. Tahap penutup

Pada tahap penutup, guru memberikan penguatan materi kepada siswa, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Guru memberikan evaluasi atau umpan balik kepada siswa, serta guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar dan mengajak siswa membaca hamdalah dan berdo'a untuk mengakhiri pelajaran.

Beberapa masalah yang dihadapi siswa pada pembelajaran yaitu siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan siswa lebih cepat bosan. Sehingga hanya akan terfokus kepada guru saja jika hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Masih ada beberapa siswa

yang kurang memperhatikan karena materi itu dianggap tidak penting padahal materi tersebut sangatlah penting karena dapat memberikan pesan moral terhadap siswanya untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Metode Role Playing digunakan guru untuk dapat mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran di kelas berlangsung dan dapat menenangkan serta mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran PAI yang akan mereka terima. Dengan demikian, untuk memperoleh hikmah dari menghormati dan patuh terhadap orang tua dan guru. Saat pembelajaran guru juga mengajak siswa untuk selalu aktif bertanya dan bergerak dengan melakukan kegiatan praktik, tanya jawab, melakukan pengamatan dan bermain peran pada saat pembelajaran berlangsung yang diberikan kepada siswa. Sehingga di dalam pembelajaran siswa memiliki antusias yang sangat tinggi sehingga terjadi suasana pembelajaran aktif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan data dengan rata-rata mean dari jawaban responden sebesar 76,00 adalah tergolong baik karena termasuk dalam interval(54-77).<sup>14</sup> Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran PAI Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen dalam kategori BAIK.

## **2. Pemahaman materi PAI Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen**

Pemahaman juga dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan yang mengharapakan peserta didik untuk mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya, dalam hal ini peserta didik tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Bukti seseorang itu memiliki kemampuan pemahaman dalam proses belajar mengajar misalnya mampu memahami dalil-dalil serta terjemahan tentang perilaku hormati dan sayangi orang tua dan gurumu, memahami pentingnya menghormati orang tua dan guru, dan cara

---

<sup>14</sup> Tabel interval variabel X

menghormati orang tua dan guru serta hikmahnya yang bisa diambil dari berbakti kepada orang tua dan guru.<sup>15</sup>

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu pemahaman yang akan mengarah ke hasil belajar siswa tersebut. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan data dengan rata-rata mean dari jawaban responden 80,00 adalah tergolong sangat baik sekali, karena termasuk dalam interval (66-87).<sup>16</sup> Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijendalam kategori sangat baik sekali.

### **3. Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen**

Pengaruh penerapan metode Role Playing terhadap pemahaman materi PAI yaitu , dengan persamaan  $= 47,959 + 0,529X$ , artinya apabila metode Role Playing ditingkatkan maka pemahaman materi PAI pada siswa juga mengalami peningkatan, sedangkan pengaruh antara metode Role Playing dengan pemahaman materi PAI adalah 0,604 yang termasuk kategori korelasi tinggi.

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh  $F_{reg}$  sebesar 83, sedangkan pada  $F_{tabel}$  dengan  $db=m$  sebesar 1 lawan  $N-m-1$  sebesar  $146-1-1 = 144$ , diketahui harga  $F_{tabel} 5\% = 0,159$  jadi  $144 > 0,159$ . Dengan demikian maka hasil  $F_{reg}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yang berarti signifikan, dengan hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 36%. Sedangkan sisanya adalah  $100\% - 36\% = 64\%$  lagi merupakan

---

<sup>15</sup> Junaidi, *Modul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam, 2011, 31.

<sup>16</sup> Tabel interval variabel Y

pengaruh variabel lain diluar variabel metode Role Playing yang belum diteliti oleh peneliti.

