

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTs Negeri 6 Demak

Upaya pemerintah dalam memberikan pelayanan dan akses terhadap pendidikan diantaranya Kementerian Agama bekerjasama dengan pemerintah Australia, melaksanakan pembangunan Madrasah Tsanawiyah Satu Atap (MTs-SA). Program pembangunan MTs-SA merupakan bagian dari program pemerintah dalam melaksanakan akses pendidikan dasar untuk mendukung penuntasanwajib belajar, peningkatan mutu lulusan, melalui peningkatan peran serta masyarakat dan pemberdayaan institusi pendidikan terutama yang dikelola oleh siswa yang banyak melayani golongan masyarakat ekonomi kurang mampu. Pilihan ini dilakukan mengingat jumlah madrasah yang diselenggarakan oleh swasta jauh lebih besar dari pada Madrasah negeri.

Dalam rangka pendidikan satu atap ini Departemen Agama bekerja sama dengan pemerintah Australia, dalam hal ini AusAID membangun Madrasah Tsanawiyah (MTs-SA) di berbagai wilayah secara terpadu dengan madrasah Ibtidaiyah atau satuan pendidikan dasar sederajat lainnya yang berlokasi di pesantren dan membangun Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) secara terpadu dengan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) di bawah naungan Kementerian Agama

Selanjutnya Kronologi Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Kedungwaru Lor berdiri sebagai berikut:

- a. Pada tahun 2010 sesuai dengan SK Kepala kanwil Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah Nomor: Kw.11.4/4/PP.03.2/7653/2010 tanggal 15 Juni 2010, dan piagam Pendirian Madrasah Nomor: D/Kw/MTs/226/2010, berdiri Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Kedungwaru Lor Kec. Karanganyar dan mulai menerima peserta didik baru;
- b. Selanjutnya tahun 2012 terbitlah SK Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor DJ.I/590/2012 tentang Penetapan Madrasah Induk bagi Madrasah Tsanawiyah Satu Atap (MTs-SA) Program Australia Indonesia Basic Education Program (AIBEP), MTs SA mendapat status madrasah filial

- yang menginduk pada MTs N Gajah (sekarang MTs N 4 Demak), dengan nama MTs SA Kedungwaru Lor Filial MTs N Gajah, MTsN Gajah menjadi madrasah induk dari Madrasah Tsanawiyah SA Kedungwaru Lor;
- c. Berdasarkan Surat Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: DJ.I/OT.00/101/2016 tentang Penggabungan Data Emis, Nomor Statistik Madrasah (NSM) dan Nomor Pokok Statistik Pendidikan Nasional (NPSN) melekat pada Madrasah Induk;
 - d. Berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 211 Tahun 2015 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Jawa Tengah yang di dalamnya termasuk MTs N Gajah menjadi MTs N 4 Demak, maka berubah pula nama MTs SA Kedungwaru Lor Filial MTs N Gajah menjadi MTs SA Kedungwaru Lor Filial MTs N 4 Demak;
 - e. Pada tanggal 4 Oktober 2017 dilaksanakan Rapat Evaluasi Hasil Penetapan Madrasah di Kanwil Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah, disampaikan bahwa MTs SA Kedungwaru Lor belum bisa diproses lebih lanjut untuk menjadi MTs Negeri (bukan lagi filial) terkait dengan status dan luas tanah yang ditempati;
 - f. Pada tanggal 12 Oktober 2017, Kepala Kantor kementerian Agama Kabupaten Demak didampingi Kasi Pendidikan Madrasah, pelaksana teknis MTs SA Kedungwaru Lor berkoordinasi dengan Kepala Desa Kedungwaru Lor, hadir juga Ketua Komite MTs SA, Tokoh Masyarakat, Kepala MIN Kedungwaru Lor bertempat di MIN Kedungwaru Lor (sekarang MIN 4 Demak) tentang tanah untuk MTs SA Kedungwaru Lor;
 - g. Selanjutnya pihak Desa Kedungwaru Lor mengadakan musyawarah desa pada tanggal 23 Oktober 2017 tentang Pemakaian Tanah Larian untuk MTs SA Kedungwaru Lor, yang hasilnya menyepakati dan tidak keberatan tanah larian/negara seluas 5.450 m² dimanfaatkan untuk pendirian MTs Negeri;
 - h. Kepala Desa Kedungwaru Lor selanjutnya melimpahkan tanah tersebut (tanah larian / negara seluas 5.450 M²) kepada Kementerian Agama Kabupaten Demak MTs SA

Kedungwaru Lor Filial MTs N 4 Demak dengan hak Pakai sesuai surat tanggal 24 Oktober 2017;

- i. Pada tanggal 15 November 2018 Tim dari Kementerian Agama Pusat RI ke MTs SA Kedungwaru Lor melakukan verifikasi dan menyampaikan agar proses tanah segera diselesaikan, setidaknya surat keterangan dari pihak berwenang bahwa status tanah sedang dalam proses menjadi hak pakai Kementerian Agama (MTs SA Kedungwaru Lor) tau yang direncanakan menjadi MTs N 6 Demak.
- j. Berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 731 Tahun 2018 tanggal 4 Desember 2018 tentang Penegerian 54 (Lima Puluh Empat) Madrasah, di dalamnya termasuk MTs SA Kedungwaru Lor Filial MTs N 4 Demak menjadi MTs N 6 Demak.

2. Identitas Madrasah

- a. Nama Madrasah : MTs N 6 Demak
- b. NPSN : 69986210
- c. No Statistik Madrasah : 121133210135
- d. Alamat : Jl. Kamboja Desa Kedungwaru
Lor, Kec.
Karanganyar,
Kab.Demak
Prov. Jawa
Tengah
- e. Kecamatan : Karanganyar
- f. Kabupaten : Demak
- g. Provinsi : Jawa Tengah
- h. Berdiri Sejak : 2009/2010
- i. SK Pendirian Madrasah :
Kw.11.4/4/PP.03.2/ 7653 / 2010
- j. Piagam Pendirian Madrasah :
D/Kw/MTs/226/2010
- k. SK Penegerian Madrasah : KMA 731 Tahun
2018
- l. Tanggal SK Penegerian/ SK IJOP : 4 Desember 2018
- m. Status Sekolah : Negeri
- n. Status Akreditasi/No. SK : A / No.101/BAP-
SM/XI/2013
- o. Waktu Belajar : Pagi

- p. Website Madrasah : <http://20360898.siap-sekolah.com>
- q. Email : mtssatapkaranganyar@gmail.com
- r. No. Rekening BPD : 3-031-09961-6
- s. NPWP : 00.735.078.8.515.000
- t. Kondisi Daerah : Pedesaan

3. Visi, Misi dan Tujuan MTs N 6 Demak

a. Visi

Terwujudnya generasi muda yang berilmu, beramal, berakhlak mulia, unggul dalam prestasi dan kompetitif dengan berbasis lingkungan sehat.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran profesional dan bermakna dengan pendekatan PAKEM yang dapat menumbuh kembangkan potensi peserta didik secara maksimal dengan landasan ilmu, amal dan ahlak mulia.
- 2) Melaksanakan program bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki agar menjadi insan yang berilmu, berakhlak dan kompetitif.
- 3) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan siswa terhadap ajaran agama Islam serta mengembangkan pembiasaan dalam hidup di masyarakat.
- 4) Menumbuhkan dan mengembangkan pembiasaan hidup dengan berbasis lingkungan sehat baik di madrasah maupun di masyarakat.
- 5) Melaksanakan pengelolaan madrasah dengan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepentingan dengan landasan ilmu, amal, ahlak mulia dengan berbasis lingkungan sehat.
- 6) Melaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler melalui kegiatan unit pengembangan bakat dan minat secara efektif sesuai bakat dan minat sehingga setiap siswa memiliki keunggulan dalam berbagai lomba non akademik dengan landasan ilmu, amal, ahlak mulia dengan berbasis lingkungan sehat.

- 7) Melaksanakan Pembelajaran yang ramah lingkungan melalui kegiatan yang mengarah pada upaya pencegahan terhadap terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan serta upaya pelestarian fungsi lingkungan hidup secara integratif di dalam kegiatan intra dan ekstra kurikuler dengan landasan ilmu, amal, ahlak mulia dengan berbasis lingkungan sehat
- 8) Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kepedulian sosial warga madrasah dengan landasan ilmu, amal, ahlak mulia dengan berbasis lingkungan sehat.

c. Tujuan

- a. Tercapainya peningkatan bobot KKM dan nilai UN minimal rata-rata 7.5
- b. Meningkatnya pengamalan ilmu dalam ibadah mahdloh, ibadah sosial, baik di lingkungan madrasah maupun lingkungan masyarakat.
- c. Terbebasnya siswa dari segala macam dekadensi moral dan terbiasa berakhlakul karimah dengan guru, orang tua, sesama teman, serta masyarakat luas.
- d. Terwujudnya kegiatan yang efektif dan kompetitif dalam setiap bidang ekstra kurikuler.
- e. Tercapainya prestasi pada kejuaraan tingkat kabupaten, tingkat provinsi, dan tingkat nasional dalam berbagai lomba, dan olimpiade.
- f. Tercapainya prestasi pada kejuaraan Lomba Lingkungan Sekolah Sehat tingkat Kabupaten, Provinsi dan Nasional
- g. Tercapainya prestasi Madrasah Adiwiyata tingkat Kabupaten, Provinsi dan Nasional.
- h. Meningkatnya pengetahuan siswa dalam pemahaman dan pengendalian terjadinya pencemaran, kerusakan lingkungan hidup serta melakukan pelestarian fungsi lingkungan.

i. Data Siswa

Tabel 4.1
Jumlah Rombongan Belajar

No	Kelas	Jumlah Rombel
1	Kelas 7	2
2	Kelas 8	2
3	Kelas 9	2
Total		6

Tabel 4.2

MTs N 6 Demak sudah meluluskan 7 kali yaitu sebagai berikut

:

No.	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa	Tingkat Kelulusan
1	2012/2013	49	100 %
2	2013/2014	63	100%
3	2014/2015	109	100%
4	2015/2016	84	100%
5	2016/2017	98	100%
6	2017/2018	58	100%
7	2018/2019	53	100%
Total		305	100%

B. Analisis Data Hasil Validitas dan Reliabilitas

1. Hasil Uji Validitas Data

Pengukuran validitas dihitung dengan menggunakan sampel keseluruhan responden berjumlah 54 responden. Duwi Priyatno menyatakan bahwa pengukuran bisa dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .¹ Dapat dilihat dari hasil pengolahan dengan SPSS 16.0, dapat dilihat selengkapnya:

¹Duwi Priyatno, *Paham Analisis Statistic Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Mediakom, 2010), 81.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Variabel X1 (*Metode Role Playing*)

Nomor item	Korelasi	$R_{\text{tabel } n=54}$ (5%)	Keterangan
P1	0,446	0,266	Valid
P2	0,490	0,266	Valid
P3	0,406	0,266	Valid
P4	0,489	0,266	Valid
P5	0,557	0,266	Valid
P6	0,431	0,266	Valid
P7	0,440	0,266	Valid
P8	0,752	0,266	Valid
P9	0,697	0,266	Valid
P10	0,679	0,266	Valid
P11	0,686	0,266	Valid
P12	0,613	0,266	Valid
P13	0,627	0,266	Valid
P14	0,752	0,266	Valid
P15	0,748	0,266	Valid
P16	0,747	0,266	Valid
P17	0,733	0,266	Valid
P18	0,455	0,266	Valid
P19	0,460	0,266	Valid
P20	0,466	0,266	Valid

Sumber data yang diolah dengan bantuan SPSS versi 16.0

Berdasarkan data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa semua nilai koefisien korelasi **lebih dari r tabel** (0,266), yang berarti semua pernyataan dikatakan valid. Adapun hasil uji validitas variabel *metode role playing* tersaji dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Variabel X2 (*Metode Demonstrasi Guru*)

Nomor item	Korelasi	$R_{\text{tabel } n=54}$ (5%)	Keterangan
P1	0,401	0,266	Valid
P2	0,465	0,266	Valid
P3	0,391	0,266	Valid
P4	0,438	0,266	Valid
P5	0,355	0,266	Valid
P6	0,350	0,266	Valid
P7	0,596	0,266	Valid
P8	0,592	0,266	Valid
P9	0,581	0,266	Valid
P10	0,566	0,266	Valid
P11	0,459	0,266	Valid
P12	0,607	0,266	Valid
P13	0,629	0,266	Valid
P14	0,598	0,266	Valid
P15	0,605	0,266	Valid
P16	0,608	0,266	Valid
P17	0,555	0,266	Valid
P18	0,558	0,266	Valid
P19	0,517	0,266	Valid
P20	0,438	0,266	Valid

Sumber data yang diolah dengan bantuan SPSS versi 16.0

Berdasarkan data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa semua nilai koefisien korelasi **lebih dari r tabel** (0,266), yang berarti semua pernyataan dikatakan valid. Adapun hasil uji validitas variabel *metode demonstrasi guru* tersaji dalam tabel 4.4.

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Variabel Y (*Keaktifan Belajar Siswa*)

Nomor item	Korelasi	R_{tabel} n=54 (5%)	Keterangan
P1	0,654	0,266	Valid
P2	0,638	0,266	Valid
P3	0,613	0,266	Valid
P4	0,711	0,266	Valid
P5	0,734	0,266	Valid
P6	0,699	0,266	Valid
P7	0,512	0,266	Valid
P8	0,536	0,266	Valid
P9	0,501	0,266	Valid
P10	0,490	0,266	Valid
P11	0,575	0,266	Valid
P12	0,675	0,266	Valid
P13	0,558	0,266	Valid
P14	0,464	0,266	Valid
P15	0,385	0,266	Valid

Sumber data yang diolah dengan bantuan SPSS versi 16.0

Berdasarkan data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa semua nilai koefisien korelasi **lebih dari r tabel** (0,266), yang berarti semua pernyataan dikatakan valid. Adapun hasil uji validitas variabel *keaktifan belajar siswa* tersaji dalam tabel 4.5.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas instrumen, selanjutnya adalah pengujian reliabilitas, dimana Untuk melakukan uji reliabilitas digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Adapun kriteria bahwa instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Dan sebaliknya jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka dikatakan tidak reliabel. Setelah diuji dengan menggunakan SPSS dapat diperoleh hasil:

Tabel 4.6
Hasil Uji Realibilitas Variabel Penelitian

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	Metode Role Playing(X1)	0,753	Reliabel
2.	Metode Demonstrasi Guru(X2)	0,744	Reliabel
3.	Keaktifan Belajar Siswa (Y)	0,754	Reliabel

Sumber data yang diolah dengan bantuan SPSS versi 16.0

C. Analisis Hasil Asumsi Klasik (Uji Prasyarat)

1. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah keadaan di mana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linear (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Uji linearitas bisa diuji dengan menggunakan *scatter plot* (diagram pencar) seperti yang digunakan untuk deteksi data *outler* dengan memberi tambahan garis regresi. Oleh karena *scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variabel saja. Jika lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data. kriterianya adalah:

a. Jika pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori linear.

Jika pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linear.²

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Bermainperan	.092	54	.200 ^a	.964	54	.100
Demonstrasiguru	.085	54	.200 ^a	.970	54	.194
Keaktifanbelajarsiswa	.160	54	.001	.960	54	.069

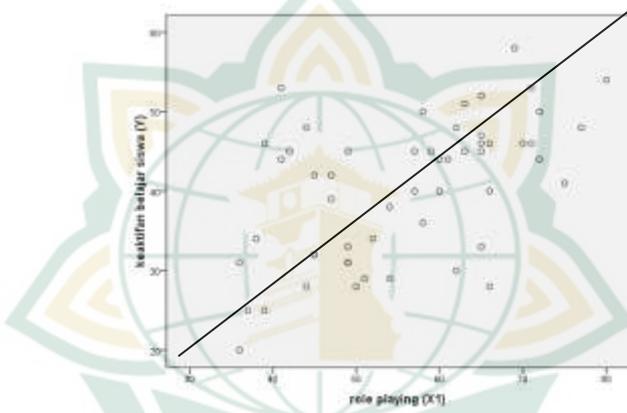
a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

² Masrukhin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 111.

Kelemahan penggunaan grafik scatter plot untuk mendeteksi hubungan antar variabel terletak pada subjektivitas pada penafsiran dari hasil yang ada. Maka diperlukan juga uji dasar nilai pengambilan keputusan jika nilai sig.deviation from linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat

Gambar 4.1
Hasil Uji Linieritas Data



Sumber data dari SPSS versi 16.0

Berdasarkan grafik uji linearitas di atas terlihat garis regresi pada grafik tersebut membentuk bidang yang mengarah kekanan atas. Hal ini membuktikan bahwa adanya linearitas pada kedua variabel tersebut, sehingga model regresi ini layak digunakan. Hal itu dapat pula dibuktikan dengan perhitungan linieritas dengan menggunakan *sig deviation from linearity*.

Tabel 4.7
Uji linieritas X1 (metode role playing) Terhadap Y (keaktifan belajar siswa)
ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
keaktifan belajar siswa (Y) * role playing (X1)	2670.948	29	92.102	1.498	.158
Between Groups	1187.651	1	1187.651	19.320	.000
Linearity	1483.297	28	52.975	.862	.650
Deviation from Linearity	1475.367	24	61.474		
Within Groups	4146.315	53			
Total					

Berdasarkan hasil perhitungan linearitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16.0, maka terbukti bahwa hasil perhitungan linearitas sebesar **0,650 > 0,05** maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *metode role playing terhadap keaktifan belajar siswa*.

Tabel 4.8
Uji linieritas X2 (metode demonstrasi guru) Terhadap Y (keaktifan belajar siswa)
ANOVA Table

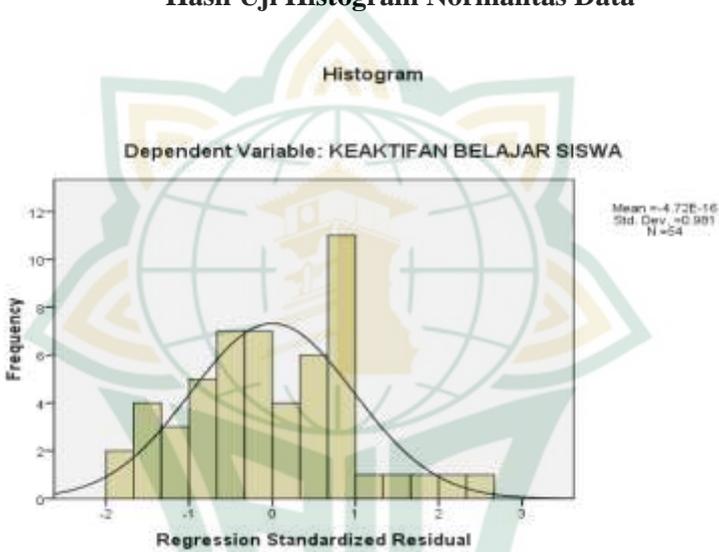
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
keaktifan belajar siswa (Y) * demonstrasi guru (X2)	2451.398	28	87.550	1.291	.261
Between Groups	821.628	1	821.628	12.119	.002
Linearity	1629.771	27	60.362	.890	.617
Deviation from Linearity	1694.917	25	67.797		
Within Groups	4146.315	53			
Total					

Berdasarkan hasil perhitungan linearitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16.0, maka terbukti bahwa hasil perhitungan linearitas sebesar **0,617 > 0,05** maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *metode demonstrasi guru (X2) terhadap keaktifan belajar siswa (Y)*.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak.³ Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak normal dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

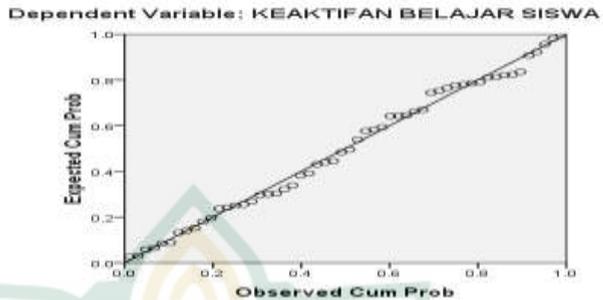
Gambar 4.2
Hasil Uji Histogram Normalitas Data



Gambar 4.3
Hasil Normal Probability Plot

³ Masrukin, *Statistik Inferensial*, 56.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Tabel 4.9
Hasil uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil *test of normality* di atas untuk variable bermain peran (*role playing*), karena angka signifikan (SIG) *Shapiro-Wilk* adalah $0,100 > 0,05$, maka distribusi data untuk bermain peran (*role playing*) adalah normal. Dan untuk variabel metode demonstrasi guru, karena angka signifikan (SIG) *Shapiro-Wilk* adalah $0,194 > 0,05$, maka distribusi data untuk demonstrasi guru adalah normal. Serta untuk variabel keaktifan belajar siswa, karena angka signifikan (SIG) *Shapiro-Wilk* adalah $0,069 > 0,05$, maka distribusi data untuk keaktifan belajar siswa adalah normal.

3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah keadaan di mana terjadi hubungan linear yang sempurna atau mendekati sempurna antar variabel independen dalam model regresi. Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi.⁴ Pada uji multikolinieritas yang perlu ditafsirkan hanyalah *print out coefficient* dan *coefficient correlations*, dan yang perlu dilihat adalah nilai VIF. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan jika nilai *tolerance* lebih dari 0,100 maka tidak terjadi multikolinieritas dan sebaliknya. Hasil uji multikolinieritas ditunjukkan pada tabel berikut:

⁴ Dwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, 81.

Berdasarkan hasil perhitungan VIF diatas pada tabel 4.10 adalah 1,236 dan nilai *tolerance* 0,809 , artinya dibuktikan bahwa nilai VIF kurang dari 10,00 serta nilai *Tolerance* lebih dari 0,100. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4.10
Hasil Uji Multikolinieritas Data

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1(Constant)	7.471	7.035		1.062	.293		
ROLE PLAYING	.314	.094	.421	3.333	.002	.809	1.236
DEMONSTRASI GURU	.244	.118	.261	2.067	.044	.809	1.236

a. Dependent Variable: KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

4. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi yang terjadi antara residual pada satu pengamatan dengan pengamatan lain pada model regresi. Metode pengujian menggunakan uji *Durbin-Watson* (uji DW).⁵ Hasil pengujian uji autokorelasi dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

⁵Dwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, 87.

Tabel 4.11
Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.584 ^a	.342	.316	7.316	2.153

a. Predictors: (Constant), *Demonstrasi Guru*, *Role Playing*
 b. Dependent Variable: *Keaktifan Belajar Siswa*

(Sumber data: Hasil Olah SPSS Versi 16.0).

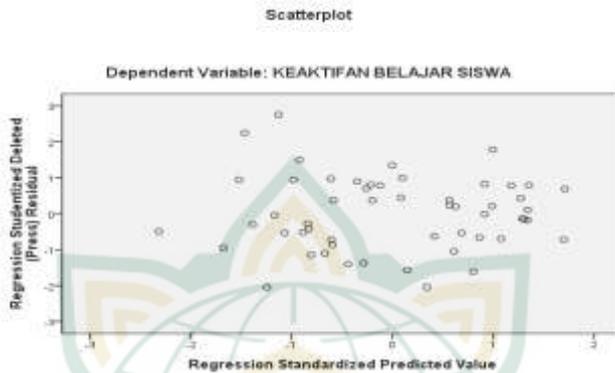
Dari hasil uji autokorelasi di atas, diketahui nilai *Durbin-Watson* yang dihasilkan dari model regresi adalah 2,153. Sedangkan dari tabel *Durbin-Watson* dengan signifikan 0,05 dan jumlah (n) = 54 dan k = 2 diperoleh nilai dL sebesar 1,485 dan dU sebesar 1,638 dan 4-dU = 2,362 maka $dU < DW < 4-dU$ atau $1,638 < 2,153 < 2,362$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terjadi autokorelasi.

5. Uji Heterodektisitas

Heteroskedastisitas adalah keadaan di mana terjadi ketidaksamaan varian dari residual untuk *semua* pengamatan pada model regresi. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi.⁶

⁶Dwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, 83.

Gambar 4.4
Hasil Uji Heteroskedesitas Data



(Sumber data: Hasil Olah SPSS Versi 16.0)

Analisis hasil output SPSS di atas didapatkan titik-titik menyebar di bawah dan di atas sumbu Y dan tidak mempunyai pola teratur. Jadi kesimpulannya variabel bebas di atas tidak terjadi heteroskedastisitas atau bersifat homokedastisitas.

D. Hasil Analisis Uji Hipotesis

1. Analisis Deskriptif

Analisis ini akan dideskripsikan tentang pengumpulan data tentang metode role playing (X_1) dan metode demonstrasi guru (X_2) dengan keaktifan belajar siswa (Y) dengan menggunakan angket kepada responden kelas IX-A dan IX-B di MTs Negeri 6 Demak yaitu sebanyak 54 siswa dengan 20 item pernyataan untuk variabel (X_1), 20 item pernyataan untuk variabel (X_2), 15 item pernyataan untuk variabel (Y). Pernyataan-pernyataan pada variabel X dan Y berupa *check list* dengan alternatif jawaban SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), TP (tidak pernah). Sedangkan pada setiap item pilihan dalam angket akan diberi penskoran dengan standar sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban selalu diberi skor 4 untuk soal *favorable*, skor 1 untuk soal *unfavorable*.

- b. Untuk alternatif jawaban sering diberi skor 3 untuk soal *favorable*, skor 2 untuk soal *unfavorable*
- c. Untuk alternatif jawaban kadang-kadang diberi skor 2 untuk soal *favorable*, skor 3 untuk soal *unfavorable*
- d. Untuk alternatif jawaban tidak pernah diberi skor 1 untuk soal *favorable*, skor 4 untuk soal *unfavovable*. Berikut hasil *output SPSS* analisis Deskriptif .

Tabel 4.12

Analisis Data Deskriptif X1,X2 dan Y

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
ROLE PLAYING	54	44	36	80	3023	55.98	1.614	11.863	140.735
DEMONSTRASI GURU	54	40	38	78	3383	62.65	1.286	9.453	89.364
KEAKTIFAN BELAJAR SIWA	54	38	20	58	2179	40.35	1.204	8.845	78.232
Valid N (listwise)	54								

Sumber data: Hasil Olah SPSS Versi 16.0

a. Analisis Data tentang Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Negeri 6 Demak.

Berdasarkan hasil output spss 16.0, ditemukan bahwa nilai dengan jumlah sampel sebesar 54, dan jumlah nilai total responden sebanyak 3023, dengan jumlah rata-rata variabel sebesar 55,98 atau dibulatkan menjadi 56, dengan skor angka minimum sebesar 36, skor angka maksimum 80, nilai range sebesar 44 dan mendapatkan nilai simpangan baku sebanyak 11,863. Maka metode role playing dikatakan “cukup baik” dengan dilihat dengan nilai interval 47-58 dilampiran.

b. Analisis Data tentang Metode Demonstrasi Guru pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Negeri 6 Demak.

Berdasarkan hasil output spss 16.0, ditemukan bahwa nilai dengan jumlah sampel sebesar 54, dan jumlah nilai total responden sebanyak 3383, dengan jumlah rata-rata variabel sebesar 62,5 atau dibulatkan menjadi 63, nilai range sebesar 40, dengan skor minimum 38 dan skor maksimum 78, dan mendapatkan nilai simpangan baku sebanyak 9,453. Maka metode demonstrasi guru dikatakan “baik” dengan dilihat dari nilai interval 58-68 pada lampiran.

c. Analisis Data tentang Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Negeri 6 Demak.

Berdasarkan hasil output spss 16.0, ditemukan bahwa nilai dengan jumlah sampel sebesar 54, dan jumlah nilai total responden sebanyak 2179, dengan jumlah rata-rata variabel sebesar 40,35 atau dibulatkan menjadi 40, nilai range sebesar 38, dengan skor minimum 20, dan skor maksimum sebesar 58 dan mendapatkan nilai simpangan baku sebanyak. 8,845. Maka variabel keaktifan belajar siswa dikatakan “baik” dengan dilihat dari nilai interval 39- 48,5 pada lampiran.

2. Uji t Partial

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel perjasas secara individual dalam menerangkan variansi variabel terikat. Uji parsial atau uji t ini digunakan untuk mengukur variabel bebas yang terdiri dari metode role playing (X_1) dan demonstrasi guru(X_2) terhadap variabel terikat keaktifan belajar siswa (Y). Berikut ini hasil *Output SPSS* uji statistik t:

Tabel 4.13
Hasil Uji t Partial
Coefficients^a

Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.
B	Std. Error	Beta			
7.471	7.035			1.062	.293
.314	.094		.421	3.333	.002
.244	.118		.261	2.067	.044

a. Dependent Variable: keaktifanbelajarsiswa

a. Pengujian Metode Role Playing (X1) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Y) pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 6 Demak.

Berdasarkan tabel diatas dengan mengamati baris kolom t dan sig, diketahui bahwa variabel metode role playing (X1) Berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y). Hal ini terlihat dari signifikan metode role playing (*bermain peran*) / (X1) $0.002 < 0.05$. Dan nilai $t_{tabel} = t(\alpha/2; n-k-1) = t(0,0025; 51) = 2,000$. Berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,333 > 2,000$). Maka **Ha diterima dan H0 ditolak**, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode role playing terhadap keaktifan belajar siswa.

b. Pengujian Metode Demonstrasi Guru (X2) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Y) pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 6 Demak.

Berdasarkan tabel diatas dengan mengamati baris kolom t dan sig, diketahui bahwa variabel metode demonstrasi guru (X2) Berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y). Hal ini terlihat dari signifikan metode demonstrasi guru (X2) $0.044 < 0.05$. Dan nilai $t_{tabel} = t(\alpha/2; n-k-1) = t(0,0025; 51) = 2,000$. Berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,067 > 2,000$). Maka **Ha diterima dan H0 ditolak**, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode demonstrasi guru terhadap keaktifan belajar siswa.

3. Uji F (Simultan)

Uji statistik f pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel perjas secara bersama-sama dalam menerangkan variansi variabel terikat. Berikut ini hasil *Output SPSS* uji statistik f :

Tabel 4.14
Hasil Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1416.370	2	708.185	13,230	.000 ^a
	Residual	2729.945	51	53.528		
	Total	4146.315	53			

a. Predictors: (Constant), demonstrasiguru, bermainperan

b. Dependent Variable: keaktifanbelajarsiswa

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel baris kolom f dan sig, diketahui nilai signifikansi X_1, X_2 secara simultan terhadap Y. Hal ini terlihat dari signifikan $0.000 < 0,05$, dilihat F_{hitung} sebesar 13,230 dengan nilai F_{tabel} adalah 3,17,

adapun nilai F_{tabel} diperoleh dengan db = m sebesar 1, lawan $N - M - 1 = 54 - 1 - 1 = 52$ ternyata nilai F_{tabel} sebesar 3,18. Berarti nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($13,230 > 3,18$). Maka **H_a diterima dan H_0 ditolak**, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh role playing dan demonstrasi guru berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

4. Uji Sumbangan Efektif (SE)

Sumbangan efektif merupakan suatu ukuran variabel dependen dalam analisis regresi. Penjumlahan dari sumbangan efektif (SE) semua variabel independen adalah sama dengan R square (R^2), berdasarkan rumus sebagai berikut:

$SE(X)\% = \text{beta} \times \text{Koefisien Korelasi} \times 100 \%$
--

Tabel 4.15
Uji statistik SE

VARIABEL	KOEFISIEN REGRESI BETA	KOEFISIEN KORELASI	KORELASI
X1	0,421	0,535	34,2
X2	0,261	0,445	

Tabel 4.16
Hasil uji Sumbangan Efektif

SE	NILAI
X1	22,5 %
X2	11,7 %
R SQUARE	34,2 %

a. Metode Role Playing (X1)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisiensi regresi X1 pada tabel “beta” sebesar 0,421, dan koefisien korelasi X1 sebesar 0,535, dengan korelasi R square sebesar 34,2. Maka jika dijumlahkan dengan perhitungan SE adalah sebagai berikut.

$SE = 0,421 \times 0,535 \times 100 \% = 22,5 \%$, maka dapat disimpulkan bahwa sumbangan efektif untuk variabel metode role playing (X1) sebesar 22,5 %.

b. Demonstrasi Guru (X2)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisiensi regresi X2 pada tabel “beta” sebesar 0,261, dan koefisien korelasi X2 sebesar 0,445, dengan korelasi R square sebesar 34,2. Maka jika dijumlahkan dengan perhitungan SE adalah sebagai berikut.

$SE = 0,261 \times 0,445 \times 100 \% = 11,7\%$, maka dapat disimpulkn bahwa sumbangan efektif untuk variabel demonstrasi guru (X2) sebesar 11,7 %.

5. Uji Sumbangan Relatif (SR)

Sumbangan Relatif (SR) merupakan suatu ukuran yang menunjukkan besarnya sumbangan suatu variabel independen

terhadap jumlah kuadrat regresi. Jumlah SR dan semua variabel independen adalah 100 %.

$$SR(X) \% = \frac{\text{sumbangan efektif} \times 100\%}{R\text{-Square}}$$

Tabel 4.17
Uji Statistik

SE	NILAI
X1	22,5
X2	11,7
R SQUARE	34,2

Tabel 4.18
Hasil Uji Sumbangan Relatif

SR	NILAI
X1	66 %
X1	34 %
TOTAL	100 %

a. Metode Role Playing (X1)

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai sumbangan Efektif (SE) variabel X1 sebesar 22,5, dan nilai R square sebesar 34,2. Untuk mengetahui nilai sumbangan relatif adalah:

$$SR(X) \% = \frac{\text{sumbangan efektif} \times 100\%}{R\text{-Square}}$$

$$SR (X) \% = \frac{22,5 \times 100\%}{34,2}$$

$$SR (X) \% = 66 \%$$

Dapat disimpulkan bahwa nilai sumbangan relatif variabel metode role playing (X1) terhadap keaktifan belajar sebesar 66 % .

b. Demonstrasi Guru (X2)

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai sumbangan Efektif (SE) variabel X2 sebesar 11,7. Dan nilai R square sebesar 34,2. Untuk mengetahui nilai sumbangan relatif adalah:

$$SR(X) \% = \frac{\text{sumbangan efektif } (x_2) \times 100\%}{R\text{-Square}}$$

$$SR(X) \% = \frac{11,7 \times 100\%}{34,2}$$

$$SR(X) \% = 34 \%$$

Dapat disimpulkan bahwa nilai sumbangan relatif demonstrasi guru (X1) terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 34% .

6. Koefisien Determinasi

Untuk memperkirakan atau meramalkan nilai variabel dependen (Y) perlu dilakukan perhitungan variabel-variabel lain yang ikut mempengaruhi Y. Dengan demikian antara variabel baik dependen dan independen tentunya mempunyai hubungan atau korelasi. Dalam penelitian ini variabel dependen atau terikat (Y) adalah keaktifan belajar siswa, selanjutnya variabel independen atau bebas adalah metode role playing dan demonstrasi guru. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS model summary. Hasil analisis korelasi dan regresi berganda dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.19
Hasil data Koefisiensi Determinasi

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.584 ^a	.342	.316	7.316	.342	13.230	2	51	.000

a. Predictors: (Constant), DEMONSTRASI GURU, ROLE PLAYING

Berdasarkan hasil koefisien determinasi tersebut dapat diketahui bahwa hasil analisis regresi linear berganda tersebut, diketahui bahwa koefisien determinasi yang dinotasikan dengan R² besarnya 0,342. Ini berarti bahwa variabel keaktifan belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel metode role playing dan demonstrasi guru yang diturunkan dalam model sebesar 34,2% atau dengan kata lain sumbangan efektif (kontribusi) variabel independen terhadap variasi keaktifan belajar siswa (Y) sebesar (100% - 34,2 % = 65,8%). Variabel keaktifan belajar siswa (Y) bisa dijelaskan oleh variasi dari kedua variabel independen, jadi

sisanya sebesar 65,8% peningkatan keaktifan belajar siswa dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model (tidak diteliti) penelitian ini.

7. Analisis Regresi Linier Berganda

Model analisis regresi linier berganda ini digunakan untuk mengetahui analisis pengaruh metode role playing dan demonstrasi guru terhadap keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Demak dengan variabel bebas meliputi metode role playing dan demonstrasi guru. Dari estimasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.20
Hasil Uji Regresi Linier Berganda Metode Role playing dan Demonstrasi Guru terhadap Keaktifan Belajar Siswa.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.471	7.035		1.062	.293
	Bermainperan	.314	.094	.421	3.333	.002
	Demonstrasiguru	.244	.118	.261	2.067	.044

a. Dependent Variable: keaktifanbelajarsiswa

Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan pada tabel diatas menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui angka konstan dan uji hipotesis signifikansi koefisien regresi.

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

$$Y = 7,471 + 0,341 X_1 + 0,244 X_2$$

Dimana:

Y : Keaktifan Belajar Siswa

A : Bilangan konstan

b₁, b₂ : Koefisien regresi untuk variabel X₁ dan X₂

X₁ : Metode Role Playing

X₂ : Demonstrasi Guru

Berdasarkan nilai koefisien regresi dari variabel-variabel yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa (Y) dengan menggunakan tingkat signifikansi α 0.05 dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta atau titik potong X dengan Y mempunyai nilai sebesar 7,471, nilai konstanta bernilai positif, Artinya jika nilai variabel metode role playing (X_1) dan demonstrasi guru (X_2) tidak ada atau sama dengan nol, yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa (Y), maka nilai keaktifan belajar siswa semakin bertambah.
- b. Variabel metode role playing (X_1) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y), dengan koefisien regresi sebesar 0,341. Artinya variabel metode role playing (X_1) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel metode role playing (X_1) naik 1 satuan keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,341 dan apabila variabel metode role playing (X_1) turun 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan turun sebesar 0,341.
- c. Variabel demonstrasi guru (X_2) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y), dengan koefisien regresi sebesar 0,244. Artinya variabel demonstrasi guru (X_2) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel demonstrasi guru (X_2) naik 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,244 dan apabila variabel demonstrasi guru (X_2) turun 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan turun sebesar 0,244.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing dan demonstrasi guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqh di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti, maka pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan pengujian hasil penelitian menggunakan 54 peserta didik yang menjadi sampel menunjukkan bahwa metode role playing sudah termasuk cukup baik, karena menunjukkan nilai rata-rata sebesar 55,9 dan nilai tersebut termasuk dalam kelas interval (47-58).

Metode role playing berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqh, Dengan uji t parsial, diketahui t-hitung sebesar $3,333 > t$ tabel sebesar 2,000. Jika t-hitung $> t$ -tabel dan dilihat dari taraf nilai signifikansi 5 % sebesar $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode role playing terhadap keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan diperoleh dari koefisien korelasi adalah sebesar 0,535. Artinya variabel metode role playing (X_1) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel metode role playing (X_1) naik 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,535, sehingga dapat juga dikatakan semakin baik metode role playing maka semakin baik pula peningkatan keaktifan belajar siswa.

Selain itu, dengan nilai sumbangan efektif (SE) sebesar 22,5 % dan sumbangan relatif (SR) sebesar 66 %. Selain itu karna nilai positif maka dapat dinyatakan bahwa variabel role playing berpengaruh positif terhadap variabel keaktifan belajar siswa.

Metode role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Oleh karena itu metode role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas IX pada mata pelajaran fiqh di MTs Negeri 6 Demak.

Penerimaan hipotesis pertama ini sejalan dengan penelitian karya Ahmad Syarifudin dimana pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa

kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang berada pada tingkat tergolong baik setelah diterapkannya metode *role playing* yaitu dari perhitungan yang didapat $t_0 > t_t$ dengan hasil yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$. Jadi, t_0 lebih besar dari pada t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* layak untuk dijadikan bahan penelitian lanjut dan dengan hasil yang positif, karena sudah dibuktikan dari penelitian terdahulu yang sebagaimana penelitian terdahulu sebagai penguat dari penelitian ini, dan sejalan dengan penelitian ini. Serta persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel bebas yaitu metode *role playing*, dan perbedaannya terletak pada variabel terikat.

2. Pengaruh Demonstrasi Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan pengujian hasil penelitian menggunakan 54 peserta didik yang menjadi sampel menunjukkan bahwa demonstrasi guru sudah termasuk baik, karena menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,6 dan nilai tersebut termasuk dalam kelas interval (58-68).

Metode demonstrasi guru berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Dengan uji t-hitung sebesar $2,067 > t$ tabel sebesar 2,000. Jika t-hitung $> t$ -tabel dan dilihat dengan nilai signifikansinya sebesar $(0,044 < 0,05)$. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode demonstrasi guru terhadap keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan diperoleh dari koefisien korelasi adalah sebesar 0,445, artinya variabel demonstrasi guru (X_2) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel demonstrasi guru (X_2) naik 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,445, sehingga dapat juga dikatakan semakin baik demonstrasi guru (X_2) maka semakin baik pula peningkatan keaktifan belajar siswa.

Selain itu, dengan nilai sumbangan efektif (SE) sebesar 11,7% dan sumbangan relatif (SR) sebesar 34 %. Dikarenakan nilai positif maka dapat dinyatakan bahwa variabel demonstrasi guru berpengaruh positif terhadap variabel keaktifan belajar siswa.

Metode demonstrasi guru adalah suatu metode dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas tentang suatu proses, memperagakan barang, kejadian aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan materi yang sedang disajikan. Metode ini digunakan agar siswa lebih paham terhadap materi yang dijelaskan karena menggunakan alat peraga dan menggunakan visualisasi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami.

Penerimaan hipotesis kedua ini sejalan dengan penelitian karya Dimas Endar Septian yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap kemampuan gerakan shalat siswa kelas 5 SDN 1 Panggang”, berdasarkan hasil uji t bahwa t_{hitung} 6,995 dan t_{tabel} 2,131 dengan taraf nilai signifikansi 5 % sebesar $0,00 < 0,005$, hal ini menunjukkan nilai yang signifikan, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Terdapat pengaruh positif antara menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran PAI terhadap gerakan shalat siswa kelas 5 di SDN 1 Panggang diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi guru layak untuk dijadikan bahan penelitian lanjut dan dengan hasil yang positif, karena sudah dibuktikan dari penelitian terdahulu yang sebagaimana penelitian terdahulu sebagai penguat dari penelitian ini, dan sejalan dengan penelitian ini. Serta persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel bebas yaitu metode demonstrasi guru, dan perbedaannya terletak pada variabel terikat.

3. Pengaruh Metode Role Playing dan Demonstrasi Guru Secara Simultan terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Role Playing dan demonstrasi guru secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa

pada mata pelajaran fiqih. Dengan persamaan regresi ganda dengan $\hat{Y} = 7,471 + 0,314X_1 + 0,244 X_2$. Dengan perhitungan uji F, $F_{hitung} 13,230 > F_{tabel} 3,18$, pada taraf signifikansi 5%, dan nilai sig $0,000 < 0,005$. Sehingga nilai tersebut signifikan. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode role playing dan demonstrasi guru secara bersama-sama terhadap keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi dapat diketahui bahwa korelasi yang terjadi antara variabel bebas dengan terikat diketahui nilai R^2 sebesar 0,342. Ini berarti bahwa variabel peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel metode role playing dan demonstrasi guru yang diturunkan dalam model sebesar 34,2% atau dengan kata lain sumbangan efektif (kontribusi) variabel independen terhadap variabel keaktifan belajar siswa (Y) Sebesar $(100\% - 34,2\% = 65,8\%)$. Variabel keaktifan belajar siswa (Y) bisa dijelaskan oleh variasi dari kedua variabel independen, jadi sisanya sebesar 65,8% keaktifan belajar siswa dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model (tidak diteliti) penelitian ini.

Terwujudnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada tingkah laku yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar. Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat dilakukan dengan cara memberi metode yang menarik seperti halnya role playing (bermain peran) agar siswa aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, serta tidak terlepas dari keterlibatan guru yaitu dengan menggunakan metode demonstrasi guru, dimana metode demonstrasi guru, guru menggunakan alat peraga cara langsung agar siswa lebih paham.

Penerimaan hipotesis ketiga ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elsa Aprilia dimana yang berjudul “Pengaruh kompetensi pedagogik guru dan motivasi orang tua terhadap keaktifan belajar siswa IPS pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Toroh tahun ajaran 2014/2015. Bahwa dari analisis data diperoleh nilai hasil uji $F_{hitung} 446,522 > 3,16 F_{tabel}$. Sedangkan sumbangan efektif untuk variabel kompetensi pedagogik guru

terhadap keaktifan belajar sebesar 26,5 %, sedangkan sumbangan efektif motivasi orang tua sebesar 70,9 %. Sumbangan relatif untuk variabel kompetensi pedagogik terhadap keaktifan belajar sebesar 30,6 %, dan sedangkan sumbangan relatif motivasi orang tua sebesar 82 % dan nilai R^2 sebesar 0,865 \ atau 86,5 %.

Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa layak untuk dijadikan penelitian secara simultan terhadap variabel bebas, karena sudah dibuktikan dari penelitian terdahulu yang sebagaimana penelitian terdahulu sebagai penguat dari penelitian ini, dan sejalan dengan penelitian ini. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada variabel terikat yaitu keaktifan belajar sedangkan perbedaannya pada variabel bebas.

F. Analisis Persamaan Regresi Berganda

1. Nilai konstanta atau titik potong X dengan Y mempunyai nilai sebesar 7,471, nilai konstanta bernilai positif, Artinya jika nilai variabel metode role playing (X_1) dan demonstrasi guru (X_2) tidak ada atau sama dengan nol, yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa (Y), maka nilai keaktifan belajar siswa semakin bertambah.
2. Variabel metode role playing (X_1) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y), dengan koefisien regresi sebesar 0,341. Artinya variabel metode role playing (X_1) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel metode role playing (X_1) naik 1 satuan keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,341 dan apabila variabel metode role playing (X_1) turun 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan turun sebesar 0,341.
3. Variabel demonstrasi guru (X_2) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Y), dengan koefisien regresi sebesar 0,244. Artinya variabel demonstrasi guru (X_2) mempunyai pengaruh yang searah dengan keaktifan belajar siswa (Y). Apabila variabel demonstrasi guru (X_2) naik 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan naik sebesar 0,244 dan apabila variabel demonstrasi guru (X_2) turun 1 satuan maka keaktifan belajar siswa (Y) akan turun sebesar 0,244.

Berdasarkan penjelasan pada hasil penelitian disebutkan bahwa faktor metode yang lebih dominan menyumbangkan lebih banyak dalam judul ini adalah metode role playing dengan sumbangan efektif sebesar 22,5 % dan sumbangan relatif sebesar 66 %,sedangkan metode demonstrasi menyumbangkan lebih sedikit dengan sumbangan efektif sebesar 11,7 % dan sumbangan relatif sebesar 34 %. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran yang saya peroleh dikelas IX, bahwa siswa dengan pembelajaran bermain peran maka siswa otomatis terlibat langsung dalam proses pembelajaran, menuntut siswa untuk tidak diam dan menjadi siswa lebih aktif namun dinamis, karena terlibat seluruh siswa dikelas.

Sedangkan metode demonstrasi guru,hanya guru yang mendemosntrasikan suatu materi pembelajaran. Solusi untuk mengatasi masing-masing yang ada bahwa guru mengarahkan demonstrasi itu sedemikian rupa sehingga murid-murid memperoleh pengertian dan gambaran yang benar,pembentukan sikap dan kecakapan praktis. Dan usahakan agar seluruh murid dapat mengikuti pelaksanaan demonstrasi itu sehingga memperoleh pengertian dan pemahaman yang sama. Mengumpulkan alat-alat demonstrasi yang akan dilaksanakan.⁷

⁷ Syaiful Sagala, "*Konsep dan Makna Pembelajaran*", (Bandung: Alfabeta, 2011),212.