

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Objek Penelitian

##### a. Sejarah Berdiri Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas<sup>1</sup>

Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas merupakan suatu lembaga pendidikan Islam yang berada di wilayah Desa Kandangmas Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas merupakan sekolah swasta tingkat menengah dibawah naungan Kementerian Agama, yang beralamatkan di Jln. Raya Gembong Pati KM 07 Kandangmas 59353. Lokasi MTs Matholiul Falah Kandangmas ditinjau dari segi geografis sangat tepat dan strategis, karena dalam segi hubungan komunikasi maupun transportasi lancar, tidak terisolir dari kota.<sup>2</sup>

Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah yang di kelola oleh Pengurus Matholiul Falah di dirikan pada tanggal 9 Februari 2003 dan terdaftar pada Departemen Agama pada tanggal 21 Oktober 2003 dengan Nomor Bangunan D/W.K/MTs/26/2003 dengan status terdaftar dan tahun 2006 dengan status terakreditasi B, Tepatnya Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah beralamatkan di Jalan Raya Kudus Gembong Pati Km 10 Desa Kandangmas Kecamatan Dawe Kabupten Kudus, Kode Pos 59353 Telp. 08156607935/081575286343.

Madrasah Tsnawiyah Matholiul Falah didirikan atas inisiatif para pengurus Matholiul Falah agar anak-anak yang lulus dari SD/MI tidak jauh-jauh ketika ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan didukung pula oleh masyarakat setempat karena di desa kandangmas sendiri sudah ada TPQ dan Madrasah diniyah Matholiul Falah.

---

<sup>1</sup>“Dokumen Profil MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Tahun Pelajaran 2019/2020.”

<sup>2</sup>“Hasil Observasi Lokasi MTs Matholiul Falah Kandangmas.”

Keadaan Madrasah Tsanawiyah NU Matholiul Falah dari tahun ke tahun terus meningkat, saat didirikan siswa tercatat 79 orang, dan sampai sekarang menjadi kurang lebih 200 orang siswa, keadaan Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah pada saat didirikan mempunyai jumlah Guru hanya 21 Orang dengan Staf TU 2 Orang dan 1 Orang Penjaga, Status tanah yang di tempati Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah merupakan tanah wakaf dari Ibu Ratmi dan Tumirah dengan Nomor 4 wakaf dan akta. tanggal 8 Oktober 2003 Nomor K.7/BA.03/03/2003 dengan luas tanah 994 m<sup>2</sup>.

## **b. Visi dan Misi**

### **1) Visi**

Dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas selalu bertujuan untuk mewujudkan pada visi madrasah yang telah ditetapkan, yaitu: "Menciptakan Generasi beriman, bertaqwa dan beraqlakul karimah."<sup>3</sup>

Dengan demikian, visi yang ingin dicapai dari MTs Matholiul Falah Kandangmas adalah mewujudkan peserta didik yang bertaqwa kepada Allah SWT, cerdas dalam berfikir, terampil dalam bekerja dan berperilaku yang mulia.

### **2) Misi**

Untuk mewujudkan visi tersebut, MTs NU Matholiul Falah Kandangmas merumuskan misi sebagai berikut:

- Menanamkan keimanan yang tangguh dan berhaluan Aswaja.
- Mengamalkan ilmu untuk kesejahteraan dunia dan akhirat.
- Menciptakan generasi yang bertaqwa.
- Menciptakan generasi beriman, bertaqwa dan beraqlakul karimah.

### **3) Tujuan**

- Agar siswa mantap dalam beraqidah Ahlussunah Waljama'ah

---

<sup>3</sup>“Dokumen Profil MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Tahun Pelajaran 2019/2020.”

- Untuk mengantarkan anak-anak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- Merealisasikan program wajib belajar 9 tahun.
- Mendidik anak beraqlakul karimah dan berilmu pengetahuan.

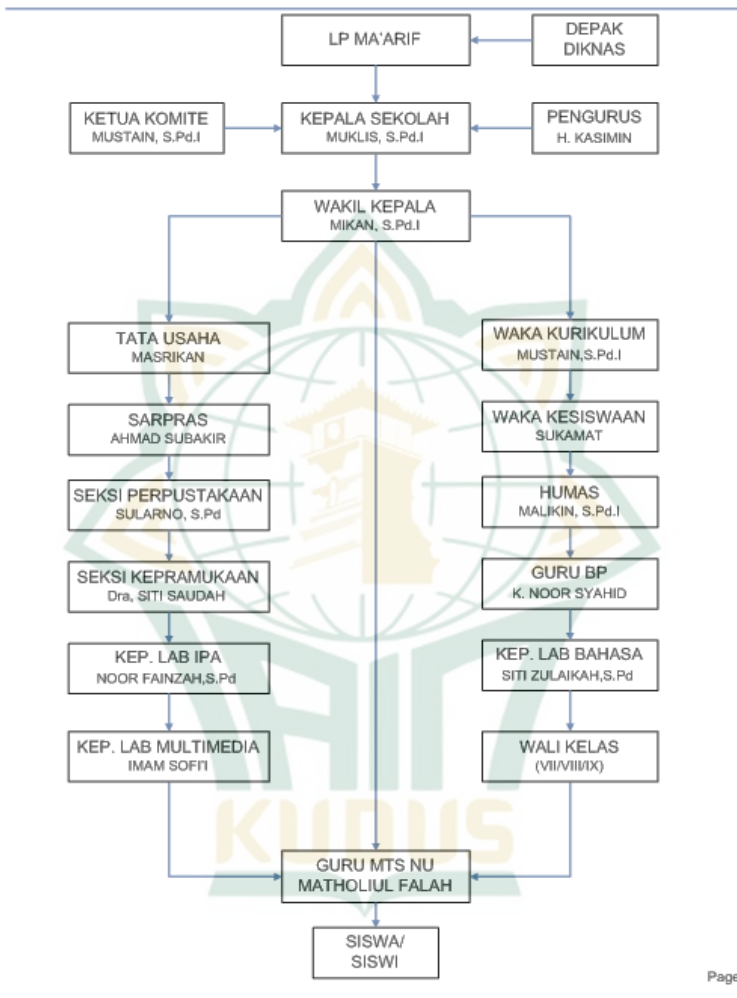
Dengan demikian, misi dan tujuan yang dirumuskan oleh MTs Matholiul Falah Kandangmas adalah menyelenggarakan pembelajaran untuk menanamkan keyakinan yang kuat kepada Allah SWT, menciptakan generasi yang mampu menguasai beberapa ilmu dan pembiasaan akhlakul karimah melalui pemberian keteladan.

**c. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 dibentuk dengan menggunakan ketentuan yang berlaku. Struktur ini dibuat agar lebih memudahkan sistem kerja dan wewenang masing-masing pegawai, sesuai dengan bidang yang ditentukan agar tidak terjadi *over lapping* dan penyalahgunaan hak dan wewenang orang lain.

Adapun susunan struktur organisasinya Madrasah Tsanawiyah Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 yaitu :

**Gambar 4.1**  
**(Struktur Organisasi MTs NU Matholiul Falah Kandangmas)**



Page

**d. Jumlah Guru, Karyawan dan Siswa**

**1) Guru dan Karyawan**

Karyawan serta guru di MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus pada tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 20 orang yang semuanya adalah kategori guru yang sudah tetap, berikut tabel datanya :

**Tabel 4.1**  
**Daftar Nama Guru MTs NU Matholiul Falah Kandangmas**  
**Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020**

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	K.MUNTOHAR	Ketua Yayasan	PONPES
2.	K.NOOR SYAHID	Penasehat	PONPES
3.	MUKLIS, S.Pd.I, M.Si	Kepala Madrasah	S 2
4.	MIKAN, S.Pd.I	Waka Kurikulum	S 1
5.	SUKAMAT	Waka Kesiswaan	SLTA
6.	MASRIKAN	Bendahara	SLTA
7.	MUSTAIN, S.Pd.I	Ketua Komite	S 1
8.	NOOR MUHYI	Waka Sarpras	SLTA
9.	IMAM SOFTI, S.Kom	Tata Usaha	S 1
10.	SULARNO, S.Pd	Guru	S 1
11.	AGUNG PRAYITNO, S.Pd	Guru	S 1
12.	MALIKIN, S.Pd.I	Guru	S 1
13.	K.NOOR FUAD, AH	Guru	S 1
14.	H.SUTIYONO	Guru	S 1
15.	DWI ANIK W, S.Pd	Guru	S 1
16.	YUSUF ANSHORI	Guru	SLTA
17.	NOOR FAINZAH, S.Pd	Guru	S 1
18.	SITI ZULAEKAH,S.Pd	Guru	S 1
19.	KUSRONI,S.Pd.I	Guru	S 1
20.	DODIK AGUNG L, S.Pd	Guru	S 1

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus, diketahui bahwa jumlah siswa kelas VIII adalah 49 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas. Penelitian ini dilakukan pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus, pada materi kecemerlangan ilmuan muslim dinasti Abbasiyah. Adapun penelitian ini

ditujukan kepada peserta didik khususnya kelas VIII A dan VIII B yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Berikut adalah gambaran kelas yang dijadikan objek penelitian:

**Tabel 4.2**  
**Data Jumlah Siswa MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020**

No	Kelas	A	B	Jenis Kelamin		Jumlah
				L	P	
1	VII	14	18	14	18	32
2	VIII	26	23	23	26	49
3	IX	30	-	20	10	30
<b>Jumlah</b>				<b>57</b>	<b>54</b>	<b>111</b>

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa kelas IX 30 terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 20 siswa dan siswa perempuan yang berjumlah 10 siswa . Sedangkan untuk kelas VIII terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 23 siswa dan siswa perempuan yang berjumlah 26 siswa, serta untuk kelas VII terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 14 siswa dan siswa perempuan yang berjumlah 18 siswa.<sup>4</sup>

Setelah dilakukan penelitian, peneliti mendapatkan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI kelas VIII yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), diantaranya yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir/penutup.

**Tabel 4.3**  
**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

No	Kegiatan Pembelajaran	Pengorganisasian	
		Siswa	Alokasi
1.	<b>Kegiatan Awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkann kelas untuk memulai pembelajaran</li> </ul>	Klasikal	15 menit

<sup>4</sup> “Observasi Peneliti Di Kelas VIII Adan VIII B MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus.”



Adapun media atau alat bantu yang digunakan adalah ruang kelas, *whiteboard*, spidol, penghapus, kupon, absensi siswa sedangkan sumber belajar yang digunakan adalah buku LKS kelas VIII oleh guru pengampu mata pelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti, metode pembelajaran *role playing* ini akan mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Karena dalam pengaplikasian metode tersebut siswa dapat bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya. Dengan metode ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bersosial karena setiap siswa mendapatkan peran masing-masing tanpa terkecuali. Keaktifan peserta didik juga dapat dilihat saat guru pengampu memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok. Mereka senantiasa berdiskusi dan menyampaikan jawaban dari hasil diskusi mereka di depan kelas. Tidak jarang mereka juga memberikan tanggapan atas pendapat peserta didik lain ataupun kelompok lain dan bertanya kepada guru ketika ada hal yang belum jelas.<sup>5</sup>

**2. Analisis Data**

**a. Uji Asumsi Klasik**

**1) Uji Normalitas**

Berikut hasil proses penghitungan normalitas dari pengolahan SPSS versi 25 :

**Tabel 4.4**  
**Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Roleplaying	.115	49	.104	.967	49	.184
Kecerdasanemosonal	.119	49	.079	.972	49	.293
Hasibelajarkognitif	.112	49	.168	.943	49	.019
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari olah data yang diperoleh dari hasil hitung SPSS 25 yaitu variabel X (SIG 0,104), variabel Y<sub>1</sub> (SIG 0,079) dan variabel Y<sub>2</sub> (SIG 0,168) Maka dapat disimpulkan bahwa hasil olah data lebih besar dari pada

---

<sup>5</sup> “Observasi Peneliti Di Kelas VIII Adan VIII B MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus.”

kriteria signifikansi yaitu 0,05, sehingga data tersebut bisa dikatakan normal.

2) **Uji Autokorelasi**

Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam suatu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada problem autokorelasi. Autokorelasi muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lain. Model regresi yang baik adalah model yang bebas dari autokorelasi.

**Tabel 4.5**  
**Uji Autokorelasi**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.307 <sup>a</sup>	.094	.075	15.930	2.344
a. Predictors: (Constant), Roleplaying					
b. Dependent Variable: Kecerdasanemosional					

**Tabel 4.6**  
**Uji Autokorelasi**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.286 <sup>a</sup>	.082	.063	21.651	1.960
a. Predictors: (Constant), Roleplaying					
b. Dependent Variable: Hasilbelajarkognitif					

Nilai DW dari metode *role playing* dengan kecerdasan emosional sebesar 2,344, dan nilai dari metode *role playing* dengan hasil belajar kognitif sebesar 1,960, maka nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel dengan menggunakan kepercayaan 5%, jumlah sampel 49 dan jumlah variabel bebas 1, maka ditabel Durbin Watson akan didapatkan nilai sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Tabel Durbin-Watson test Bound**

N	k1	
	DI	Du
...	...	...
49	1,45	1,62

Dengan tabel tersebut dapat ditafsirkan, karena DW 2,344 dan 1,960 lebih besar dari batas atas (du) 1,62 maka dapat disimpulkan tidak terdapat autokorelasi positif pada model regresi.

**3) Uji Linieritas**

Uji linieritas digunakan untuk menyatakan bahwa spesifikasi model dalam bentuk fungsi linier adalah dengan uji linieritas melalui uji t secara parsial masing-masing variabel independen (metode *role playing*) terhadap variabel dependen (Kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif). Bila hasil perbandingan menunjukkan bahwa  $F_{hitung} \text{ deviation of linierity} < F_{tabel}$  adalah linier dan sebaliknya. Serta membandingkan nilai  $\text{deviation of linierity SIG} > 0.05$  maka ada hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

**Tabel 4.8**  
**Uji Linieritas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasane mosonal * Roleplaying	Between Groups	(Combined)	7650.970	24	318.790	1.387	.214
		Linearity	1238.675	1	1238.675	5.391	.029
		Deviation from Linearity	6412.295	23	278.795	1.213	.320
	Within Groups		5514.867	24	229.786		
	Total		13165.837	48			
Hasibelajarko gnitif * Roleplaying	Between Groups	(Combined)	12318.661	24	513.278	1.054	.449
		Linearity	1969.916	1	1969.916	4.046	.056
		Deviation from Linearity	10348.744	23	449.945	.924	.574
	Within Groups		11684.033	24	486.835		
	Total		24002.694	48			

Hasil uji linieritas sebagai berikut :

- a) Hasil uji linieritas variabel *role playing* terhadap kecerdasan emosional dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Linieritas Variabel Role Playing terhadap Kecerdasan Emosional**

	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan	Distribusi
<b>Nilai</b>	1,213	1,993	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Linier

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Linieritas Variabel *Role Playing* terhadap Kecerdasan Emosional**

	<b>Signifikansi</b>	<b>probabilitas</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Nilai</b>	0,320	sig > 0,05	Linier

Dari tabel 4.14 dan 4.15 diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* sebesar 1,213 sedangkan  $F_{tabel}$  dk1 pembilang 23 dan dk2 penyebut 24 pada tabel ANOVA diperoleh 1,993 untuk taraf kesalahan 5% sehingga  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* lebih lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,213 < 1,993$ ). Sedangkan nilai *deviation of linierity* sig lebih besar dari 0,05 sebesar  $0,320 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan dari perbandingan nilai  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* dan *deviation of linierity* sig > 0.05 bahwa variabel *role playing* terhadap kecerdasan emosional terdapat hubungan yang linier. Jadi persamaan liniernya atau X berhubungan secara positif terhadap  $Y_1$

- b) Uji linieritas variabel *role playing* terhadap hasil belajar kognitif dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Linieritas Variabel *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif**

	<b><math>F_{hitung}</math></b>	<b><math>F_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>	<b>Distribusi</b>
<b>Nilai</b>	0,924	1,993	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Linier

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Linieritas Variabel *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif**

	<b>Signifiknsi</b>	<b>probabilitas</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Nilai</b>	0,574	sig > 0,05	Linier

tabel 4.17 dan 4.18 diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* sebesar 0,924 sedangkan  $F_{tabel}$  dk1 pembilang 23 dan dk2 penyebut 24 pada tabel ANOVA diperoleh 1,993 untuk taraf kesalahan 5% sehingga  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* lebih lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $0,924 < 1,993$ ). Sedangkan nilai nilai

*deviation of linierity sig* lebih besar dari 0,05 sebesar 0,574 > 0,05. Maka dapat disimpulkan dari perbandingan nilai  $F_{hitung}$  *deviation of linierity* dan *deviation of linierity sig* > 0.05 bahwa variabel *role playing* dan hasil belajar kognitif terdapat hubungan yang linier. Jadi persamaan liniernya atau X berhubungan secara positif terhadap  $Y_2$ .

#### **b. Analisis Pendahuluan**

Analisis ini akan dideskripsikan tentang pengumpulan data dari metode *role playing*, kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTS NU Matholiul Falah, maka peneliti menggunakan instrument data berupa angket dan tes uraian. Adapun angket dan tes uraian ini diberikan kepada 49 sampel yang dapat mewakili 111 populasi, yakni dari variabel metode *role playing* sebanyak 37 butir pernyataan, kecerdasan emosional sebanyak 46 butir pertanyaan dan 10 soal tes untuk hasil belajar kognitif. Pernyataan-pernyataan tersebut berupa pernyataan dengan alternatif jawaban yaitu SS, S, RG, TS, STS. Untuk mempermudah dalam menganalisis dari jawaban angket tersebut, diperlukan adanya penskoran nilai dari masing-masing item pernyataan sebagai berikut :

- 1) Untuk alternatif jawaban SS dengan skor 5 (untuk soal *favorabel*) dan skor 1 (untuk soal *unfavorabel*)
- 2) Untuk alternatif jawaban S dengan skor 4 (untuk soal *favorabel*) dan skor 2 (untuk soal *unfavorabel*)
- 3) Untuk alternatif jawaban RG dengan skor 3 (untuk soal *favorabel*) dan skor 3 (untuk soal *unfavorabel*)
- 4) Untuk alternatif jawaban TS dengan skor 2 (untuk soal *favorabel*) dan skor 4 (untuk soal *unfavorabel*).
- 5) Untuk alternatif jawaban STS dengan skor 1 (untuk soal *favorabel*) dan skor 5 (untuk soal *unfavorabel*).

Sedangkan pada setiap item tes esay akan diberi penskoran dengan standar sebagai berikut:

- 1) Jika jawaban sangat baik diberi skor 4
- 2) Jika jawaban baik diberi skor 3
- 3) Jika jawaban cukup baik diberi skor 2
- 4) Jika jawaban kurang diberi skor 1

Adapun hasil nilai dari angket dan tes tersebut diinterpretasikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.13**  
**Daftar Nilai**

<b>Responden</b>	<b>X</b>	<b>Y<sub>1</sub></b>	<b>Y<sub>2</sub></b>
R1	116	111	90
R2	119	154	95
R3	110	122	57
R4	140	151	0
R5	131	164	55
R6	133	152	77
R7	117	147	40
R8	125	170	75
R9	120	150	40
R10	108	141	70
R11	100	143	65
R12	110	110	82
R13	117	153	40
R14	108	123	32
R15	122	147	62
R16	119	135	90
R17	125	145	82
R18	120	152	40
R19	107	147	62
R20	125	157	22
R21	116	143	87
R22	107	125	67
R23	134	170	30
R24	110	150	85
R25	113	120	80
R26	115	160	85
R27	133	143	75
R28	108	141	70

R29	100	157	90
R30	101	144	65
R31	140	141	60
R32	130	192	78
R33	126	132	10
R34	115	175	25
R35	126	171	68
R36	123	184	78
R37	115	139	58
R38	117	157	80
R39	141	144	33
R40	153	164	50
R41	104	154	70
R42	111	149	56
R43	120	154	78
R44	116	162	70
R45	127	143	55
R46	117	143	45
R47	113	154	70
R48	133	139	88
R49	117	157	48
<b>Jumlah</b>	<b>5853</b>	<b>7281</b>	<b>3030</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>119,45</b>	<b>148,59</b>	<b>61,84</b>
<b>Standar Deviasi (SD)</b>	<b>11,442</b>	<b>16,562</b>	<b>22,362</b>

Adapun analisis pengumpulan data tentang penerapan metode pembelajaran *roleplaying* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Kandangmas Dawe Kudus adalah sebagai berikut:

**a) Analisis Data Tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

Berawal dari data nilai angket, kemudian dibuat tabel penskoran dari hasil angket variabel X yaitu

penerapan model pembelajaran *role playing* kemudian dihitung nilai mean dari model pembelajaran *role playing* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{5853}{49} \\ &= 119,448 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 119\end{aligned}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata variabel X (metode pembelajaran *role playing*)

$\sum x$  = Jumlah Nilai x

n = Jumlah Responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

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

$$H = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$L = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban terendah}$$

Diketahui :

$$H = 40 \times 4 = 160$$

$$L = 40 \times 1 = 40$$

- 2) Mencari nilai *Range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$= 160 - 40 + 1 \text{ (bilangan konstan)} = 121$$

Keterangan :

I = interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (Berdasarkan *multiple choice*)

- 3) Mencari nilai interval

$$I = R/K$$

$$K = 4 \text{ (Berdasarkan } multiple \text{ choice)}$$

$$= 121/4 = 30,25 \text{ dibulatkan menjadi } 31$$

Jadi, dari data di atas dapat diperoleh nilai 30,25 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan sama dengan nilai 31, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.14**  
**Nilai Interval Model Pembelajaran *Role Playing* di**  
**MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Interval	Kategori
1.	40 – 70	Sangat Baik
2.	71 – 101	Baik
3.	102 – 132	Cukup
4.	133 – 163	Kurang

Langkah selanjutnya ialah mencari  $\mu_0$  (nilai yang dihipotesiskan), dengan cara sebagai berikut:<sup>6</sup>

- 1) Mencari skor ideal  
 $5 \times 40 \times 49 = 9800$  (5 = skor tertinggi, 40 = item instrumen, 49 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan  
 $5853 : 9800 = 0,597$  dibulatkan 0,6 (5853 = jumlah skor angket)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal  
 $9800 : 49 = 200$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan  
 $\mu_0 = 0,6 \times 200 = 120$

Berdasarkan perhitungan tersebut.  $\mu_0$  metode pembelajaran *role playing*, diperoleh angka sebesar 120, termasuk dalam kategori “ cukup baik”, karena nilai tersebut pada rentang interval 102 – 132.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa metode pembelajaran *role playing* dalam kategori cukup baik dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 4.15**  
**Kategori Metode Pembelajaran *Role Playing***  
**di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Kategori	Jumlah Peserta didik
1.	Sangat Baik	1
2.	Baik	10
3.	<b>Cukup</b>	<b>23</b>
4.	Kurang	17

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*

**b) Analisis Data tentang Kecerdasan Emosional Peserta Didik di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

Berawal dari data nilai instrument angket, kemudian dibuat tabel penskoran dari hasil instrument angket variabel  $Y_1$  yaitu kecerdasan emosional peserta didik. Kemudian dihitung nilai mean dari kemampuan berpikir kritis terhadap materi fiqh dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y_1}{n} \\ &= \frac{7281}{49} \\ &= 148,591 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 150\end{aligned}$$

Keterangan :

$\bar{Y}$  = Nilai rata-rata variabel  $Y_1$  (kecerdasan emosional)

$\sum Y$  = Jumlah Nilai  $y_1$

$n$  = Jumlah Responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

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

$$H = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$L = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban terendah}$$

Diketahui :

$$H = 50 \times 4 = 200$$

$$L = 50 \times 1 = 50$$

- 2) Mencari nilai *Range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$= 200 - 50 + 1 \text{ (bilangan konstan)} = 151$$

Keterangan :

I = interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (Berdasarkan *multiple choice*)

- 3) Mencari nilai interval

$$I = R/K$$

$$K = 4 \text{ (Berdasarkan } \textit{multiple choice})$$

$$= 151/4 = 37,75 \text{ dibulatkan menjadi } 38$$

Jadi, dari data di atas dapat diperoleh nilai 37,75, sehingga interval yang diambil adalah kelipatan sama

dengan nilai 38, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.16**  
**Nilai Interval Kecerdasan Emosional Peserta Didik di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Interval	Kategori
1.	50 – 87	Sangat Baik
2.	88 – 125	Baik
3.	126 – 163	Cukup
4.	164 – 201	Kurang

Langkah selanjutnya ialah mencari  $\mu_0$  (nilai yang dihipotesiskan), dengan cara sebagai berikut:<sup>7</sup>

- 1) Mencari skor ideal  
 $5 \times 50 \times 49 = 12250$  (5 = skor tertinggi, 50 = item instrumen, 49 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan  
 $7281 : 12250 = 0,594$  dibulatkan 0,6 (7281= jumlah skor angket)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal  
 $12250 : 49 = 250$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan  
 $\mu_0 = 0,6 \times 250 = 150$

Berdasarkan perhitungan tersebut.  $\mu_0$  kecerdasan emosional peserta didik, diperoleh angka sebesar 150, termasuk dalam kategori “cukup”, karena nilai tersebut pada rentang interval 126 – 163.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa kecerdasan emosional peserta didik dalam kategori dengan perincian sebagai berikut :

**Tabel 4.17**  
**Kategori Kecerdasan Emosional Peserta Didik di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Kategori	Jumlah Peserta didik
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	18
3.	<b>Cukup</b>	<b>20</b>
4.	Kurang	6

<sup>7</sup> Sugiyono.

c) **Analisis Data tentang Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

Berawal dari data nilai instrument tes, kemudian dibuat tabel penskoran dari hasil instrument tes variabel  $Y_2$  yaitu hasil belajar kognitif peserta didik. Kemudian dihitung nilai mean dari hasil belajar kognitif terhadap materi sejarah kebudayaan Islam dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y_2}{n} \\ &= \frac{3030}{49} \\ &= 61,836 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 62\end{aligned}$$

Keterangan :

$\bar{Y}$  = Nilai rata-rata variabel X (model pembelajaran *time token*)

$\sum Y_2$  = Jumlah Nilai  $y_2$

n = Jumlah Responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

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

$$H = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$L = \sum \text{item} \times \text{skor jawaban terendah}$$

Diketahui :

$$H = 10 \times (4 \times 2,5) = 10 \times 10 = 100$$

$$L = 10 \times (1 \times 2,5) = 10 \times 2,5 = 25$$

- 2) Mencari nilai *Range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$= 100 - 25 + 1 \text{ (bilangan konstan)} =$$

Keterangan :

I = interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (Berdasarkan *multiple choice*)

- 3) Mencari nilai interval

$$I = R/K$$

$$K = 4$$

$$= 76/4 = 19$$

Jadi, dari data di atas dapat diperoleh nilai 19 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan sama

dengan nilai 19, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.18**  
**Nilai Interval Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik**  
**di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Interval	Kategori
1.	25 – 43	Kurang
2.	44 – 62	Cukup
3.	63 – 81	Tinggi
4.	82 – 100	Sangat Tinggi

Langkah selanjutnya ialah mencari  $\mu_0$  (nilai yang dihipotesiskan), dengan cara sebagai berikut:<sup>8</sup>

- 1) Mencari skor ideal  
 $4 \times 10 \times 49 = 1960$  (5 = skor tertinggi, 10 = item instrumen, 49 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan  
 $3030 : 1960 = 1,545$  dibulatkan menjadi 1,6 (3030 = jumlah skor instrumen tes)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal  
 $1960 : 49 = 40$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan  
 $\mu_0 = 1,6 \times 40 = 64$

Berdasarkan perhitungan tersebut.  $\mu_0$  hasil belajar kognitif peserta didik, diperoleh angka sebesar 64, termasuk dalam kategori “Tinggi”, karena nilai tersebut pada rentang interval 63 - 81.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dalam kategori dengan perincian sebagai berikut :

**Tabel 4.19**  
**Kategori Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik**  
**di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

No.	Kategori	Jumlah Peserta didik
1.	Sangat Tinggi	18
2.	<b>Tinggi</b>	<b>18</b>
3.	Cukup	10
4.	Kurang	3

<sup>8</sup> Sugiyono.

**c. Uji Hipotesis**

**1) Uji Hipotesis Deskriptif**

Uji hipotesis deskriptif merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Analisis uji hipotesis deskriptif menggunakan program SPSS versi 25.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Statistik Deskriptif**

Descriptive Statistics									
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Role Playing	49	53	100	153	5853	119.45	1.635	11.442	130.919
Kecerdasan Emosional	49	82	110	192	7281	148.59	2.366	16.562	274.288
Hasil Belajar Kognitif	49	95	0	95	3030	61.84	3.195	22.362	500.056
Valid N (listwise)	49								

Berdasarkan data diatas, selanjutnya yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil SPSS dengan langkah- langkah sebagai berikut:

Jumlah siswa (N) = 49

Skor maksimum = X (153), Y<sub>1</sub> (192) dan Y<sub>2</sub> (95)

Skor minimum = X (100), Y<sub>1</sub> (110) dan Y<sub>2</sub> (0)

Rata- rata = X (119,45), Y<sub>1</sub> (148,59) dan Y<sub>2</sub> (61,84)

Standar Deviasi = X (11,442), Y<sub>1</sub> (16,562) dan Y<sub>2</sub> (22,362)

**Tabel 4.21**  
**Hasil One Sampel Test Variabel Variabel X**

One-Sample Test						
	Test Value = 120					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Role playing	-.337	48	.738	-.551	-3.84	2.74

a) Pengujian hipotesis deskriptif pertama merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ ,  $t$  tabel dari N = 49 adalah 1.677 rumusan hipotesisnya:

Ho : Pengaruh metode *role playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan rumusan hipotesis di atas maka dapat dituliskan hipotesis statistiknya adalah  $H_0 : \mu_x \leq 120$ .

Langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung Skor Ideal

Skor ideal untuk variabel metode *role playing* =  $5 \times 40 \times 49 = 9800$  (5 = skor tertinggi, 40 = item instrumen, dan 49 = jumlah responden).

- 2) Skor yang diharapkan

Skor yang diharapkan =  $5853 : 9800 = 0,597$ . Dibulatkan menjadi 0,6. Dengan rata-rata =  $9800 : 49 = 200$  (di dapat dari jumlah skor ideal : jumlah responden ).

- 3) Menghitung Rata-Rata

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{5853}{49} \\ &= 119,448 \end{aligned}$$

- 4) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan  $\mu_0$ )

$$\mu_0 = 0,6 \times 200 = 120$$

- 5) Menentukan nilai simpangan baku

Dari hasil perhitungan SPSS 23.0 ditemukan simpangan baku pada metode *role playing* sebesar 11,442.

- 6) Memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam rumus:

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{119,448 - 120}{\frac{11,442}{7}} \\ &= \frac{-0,552}{1,634} \\ &= -0,337 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel (metode *role playing*) sebesar - 0,337 sedangkan untuk SPSS 25 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar - 0,337.

**Tabel 4.22**  
**Hasil One Sampel Test Variabel Variabel Y<sub>1</sub>**

One-Sample Test						
	Test Value = 150					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kecerdasan emosional	-.595	48	.555	-1.408	-6.17	3.35

b) Pengujian hipotesis deskriptif pertama merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ ,  $t$  tabel dari  $N = 49$  adalah 1.676 rumusan hipotesisnya:

$H_0$  : kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan rumusan hipotesis di atas maka dapat dituliskan hipotesis statistiknya adalah  $H_0 : \mu_{y1} \leq 150$ .

Langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung Skor Ideal  
 Skor ideal untuk variabel kecerdasan emosional =  $5 \times 50 \times 49 = 12250$  (5 = skor tertinggi, 50 = item instrumen, dan 49 = jumlah responden).
- 2) Skor yang diharapkan  
 Skor yang diharapkan =  $7281 : 12250 = 0,594$ .  
 Dengan rata-rata =  $12250 : 49 = 250$  (di dapat dari jumlah skor ideal : jumlah responden ).
- 3) Menghitung Rata-Rata  

$$\bar{y} = \frac{\sum Y}{n}$$

$$= \frac{7281}{49}$$

$$= 148,591$$
- 4) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan  $\mu_0$ )  
 $\mu_0 = 0,6 \times 250 = 150$
- 5) Menentukan nilai simpangan baku  
 Dari hasil perhitungan SPSS 23.0 ditemukan simpangan baku pada metode *role playing* sebesar 16,562.

6) Memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{Y} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\
 &= \frac{148,591 - 150}{\frac{116,562}{7}} \\
 &= \frac{-1,409}{2,366} \\
 &= -0,5955 \text{ dibulatkan menjadi } -0,595
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel (kecerdasan emosional) sebesar - 0,5955 atau dibulatkan menjadi - 0,595, sedangkan untuk SPSS 25 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar - 0,595.

**Tabel 4.23**  
**Hasil One Sampel Test Variabel Variabel Y<sub>2</sub>**

One-Sample Test						
	Test Value = 62					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Hasil belajar kognitif	-.051	48	.959	-.163	-6.59	6.26

c) Pengujian hipotesis deskriptif pertama merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ ,  $t$  tabel dari  $N = 49$  adalah 1.676 rumusan hipotesisnya:

Ho : Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan rumusan hipotesis di atas maka dapat dituliskan hipotesis statistiknya adalah  $H_0 : \mu_{y2} \leq 62$ .

Langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

1) Menghitung Skor Ideal

Skor ideal untuk variabel pemahaman peserta didik =  $4 \times 10 \times 49 = 1960$  (4 = skor tertinggi, 10 : item instrumen, dan 49 = jumlah responden).

2) Skor yang diharapkan.  
 Skor yang diharapkan  $3030 : 1960 = 1,545$ .  
 Dengan rata-rata =  $1960 : 49 = 40$  (didapat dari jumlah skor ideal : responden).

3) Menghitung Rata-Rata

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{3030}{49} \\ &= 61,836 \rightarrow \text{dibulatkan } 62\end{aligned}$$

4) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan  $\mu_0$ )

$$\mu_0 = 1,545 \times 40 = 61,8 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 62$$

5) Menghitung nilai simpangan baku

Dari hasil perhitungan SPSS 23.0 ditemukan simpangan baku pada variabel kreativitas belajar peserta didik sebesar 22,362.

6) Memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam rumus:

$$\begin{aligned}t &= \frac{\bar{Y} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{61,836 - 62}{\frac{22,362}{7}} \\ &= \frac{-0,164}{3,194} \\ &= -0,05134 \text{ dibulatkan menjadi } -0,051\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel hasil belajar kognitif peserta didik sebesar -0,05134 dibulatkan menjadi -0,051, sedangkan untuk SPSS 25 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -0,051.

## 2) Uji Hipotesis Asosiatif

### a) Analisis Regresi Linier Sederhana

Model analisis regresi linier sederhana ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus tahun 2019/2020. Dari estimasi diperoleh hasil sebagai berikut :

**(1) Pengaruh variabel *role playing* (X) terhadap variabel kecerdasan emosional (Y1)**

**Tabel 4.24**

Variables Entered/Removed <sup>a</sup>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Roleplaying <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Kecerdasanemosional

b. All requested variables entered.

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan dalam analisis regresi linier sederhana yaitu antara variabel *role playing* (X) dengan kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>).

**Tabel 4.25**

**Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.307 <sup>a</sup>	.094	.075	15.930

a. Predictors: (Constant), Roleplaying

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<sub>1</sub>) adalah kecerdasan emosional siswa, selanjutnya variabel independen atau bebas adalah metode *role playing*. Hasil analisis korelasi dengan menggunakan SPSS dari tabel diatas adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil koefisien determinasi tersebut dapat diketahui bahwa korelasi yang terjadi antara variabel bebas terhadap variabel terikat diketahui nilai  $r = 0,094$ , hal ini mengindikasikan bahwa variabel *role playing* berkontribusi 9,4% terhadap variabel terikat kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>). Adapun hubungan yang terjadi adalah positif.

**Tabel 4.26**  
**Hasil Analisis Regresi Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	95.560	24.111		3.963	.000
	Roleplaying	.444	.201	.307	2.209	.032

a. Dependent Variable: Kecerdasanemosional

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui koefisien Constant (a) adalah 95,560 dan *role playing* (b<sub>1</sub>) yaitu 0,444. Rumus persamaan regresinya yaitu:

$$Y = 95.560 + 0.444 X$$

Dari hasil Nilai koefisien regresi dari variabel *role playing* (X) yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>) dengan menggunakan tingkat signifikansi α = 0,05, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- (a) Nilai konstanta (a) adalah 95,560. Nilai ini menunjukkan apabila tidak ada variabel X = 0, maka variabel kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>) akan naik 95,560 kali. Artinya variabel kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>) akan tetap naik 95,560 sebelum atau tanpa adanya X yaitu metode *role playing*
- (b) Nilai koefisien regresi variabel *role playing* (b) bernilai 0,444. Berarti setiap peningkatan *role playing* maka kecerdasan emosional akan naik 0,444, bisa dikatan setiap ada peningkatan kecerdasan emosional dibutuhkan variabel *role playing* sebesar 0,444 dengan asumsi variabel bebas yang tetap.

**(2)Pengaruh variabel *role playing* (X) terhadap variabel hasil belajar kognitif (Y2)**

**Tabel 4.27**

Variables Entered/Removed <sup>a</sup>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Roleplaying <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Hasibelajarkognitif

b. All requested variables entered.

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan dalam analisis regresi linier sederhana yaitu antara variabel *role playing* (X) dengan hasil belajar kognitif (Y<sub>2</sub>).

**Tabel 4.28**

**Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.286 <sup>a</sup>	.082	.063	21.651
a. Predictors: (Constant), Roleplaying				

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<sub>2</sub>) adalah hasilbelajar kognitif siswa, selanjutnya variabel independen atau bebas adalah metode *role playing*. Hasil analisis korelasi dengan menggunakan SPSS dari tabel diatas adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil koefisien determinasi tersebut dapat diketahui bahwa korelasi yang terjadi antara variabel bebas terhadap variabel terikat diketahui nilai  $r = 0,082$ , hal ini mengindikasikan bahwa variabel *role playing* berkontribusi 8,2% terhadap variabel terikat hasil belajar kognitif (Y<sub>2</sub>). Adapun hubungan yang terjadi adalah positif.

**Tabel 4.29**

**Hasil Analisis Regresi Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	128.715	32.771		3.928	.000
	Roleplaying	-.560	.273	-.286	-2.050	.046
a. Dependent Variable: Hasilbelajarkognitif						

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui koefisien Constant (a) adalah 128,715 dan *role playing* (b) adalah -0,560. Rumus persamaan regresinya yaitu:

$$Y = 128,715 - 0,560 X$$

Berdasarkan nilai koefisien regresi dari variabel *role playing* (X) yang mempengaruhi hasil belajar kognitif (Y<sub>2</sub>) dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- (a) Nilai konstanta (a) adalah 128,715. Nilai ini menunjukkan apabila tidak ada variabel  $X = 0$ , maka variabel hasil belajar kognitif (Y<sub>2</sub>) akan naik 128,715 kali. Artinya variabel hasil belajar kognitif (Y<sub>2</sub>) akan naik 128,715 sebelum atau tanpa adanya X yaitu metode *role playing*
- (b) Nilai koefisien regresi variabel *role playing* (b) bernilai - 0,560. Artinya setiap peningkatan *role playing* maka hasil belajar kognitif akan turun 0,560, atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar kognitif dibutuhkan variabel *role playing* sebesar - 0,560 dengan asumsi variabel bebas yang tetap.

## b) Menghitung Koefisiensi Korelasi

### (1) Hubungan Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus

#### (a) Merumuskan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara metode *role playing* (X) terhadap kecerdasan emosional peserta didik (Y<sub>1</sub>)

Dari perkataan diatas maka hipotesis statistiknya dapat ditulis  $H_0 : \rho_1 \leq 0$

#### (b) Membuat tabel penolong dan hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum X &= 5853 & \sum X^2 &= 705419 \\ \sum XY &= 872498 \\ \sum Y &= 7281 & \sum Y^2 &= 1095063 \end{aligned}$$

Mencari koefisien korelasi :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ &= \frac{49 (872498) - (5853)(7281)}{\sqrt{\{(49)(705419) - (5853)^2\} \{(49)(1095063) - (7281)^2\}}} \\ &= \frac{42752402 - 42615693}{\sqrt{\{(34565531 - 34257609)\} \{(53658087 - 53012961)\}}} \\ &= \frac{136709}{\sqrt{(307922)(645326)}} \\ &= \frac{136709}{\sqrt{198710072572}} \\ &= \frac{136709}{445769,079874} \\ &= 0,30668120821 \text{ dibulatkan menjadi } 0,307 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh r hitung sebesar 0,307. Sedangkan melalui SPSS 25.0 diperoleh r hitung sebesar 0,307. Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut:

**Tabel 4.30**  
**Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi<sup>9</sup>**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,199	Sangat rendah
<b>0,20 – 0,399</b>	<b>Rendah</b>
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

<sup>9</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 2014.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi ( $r$ ) 0,307 termasuk pada kategori “rendah”. Artinya metode *role playing* mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan kecerdasan emosional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

(c) 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 :

$$R^2 = (r)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = (0,30668120821)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,09405336347 \times 100\%$$

$$R^2 = 9,405336347\% \text{ dibulatkan menjadi } 9,4\%$$

Berdasarkan nilai koefisien determinasi tentang variabel model *role playing* dengan kecerdasan emosional adalah 9,4% (0,094). Sedangkan hasil SPSS 25.0 adalah diperoleh  $r$  hitung sebesar 0,094.<sup>10</sup> Ini berarti, bahwa metode pembelajaran *role playing* memberikan kontribusi sebesar 9,4% terhadap kecerdasan emosional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus.

**(2) Hubungan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus**

(a) Merumuskan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara metode *role playing* (X) terhadap hasil belajar kognitif ( $Y_2$ )

Dari perkataan diatas maka hipotesis statistiknya dapat ditulis  $H_0 : \rho_1 \leq 0$

<sup>10</sup> Output SPSS 23.0 Uji Hipotesis Asosiatif di Lampiran 11.

(b) Membuat tabel penolong dan hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum X &= 5853 & \sum X^2 &= 705419 \\ \sum XY &= 358412 \\ \sum Y &= 3030 & \sum Y^2 &= 211368 \end{aligned}$$

Mencari koefisien korelasi :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ &= \frac{17562188 - 17734590}{\sqrt{\{(34565531 - 34257609)\}\{(10357032 - 9180900)\}}} \\ &= \frac{-172402}{\sqrt{(307922)(1176132)}} \\ &= \frac{-172402}{\sqrt{362156917704}} \\ &= \frac{-172402}{601794,747156} = \\ &= -0,2864797355 \text{ dibulatkan menjadi } -0,286 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh r hitung sebesar -0,286. Sedangkan melalui SPSS 25.0 diperoleh r hitung sebesar -0,286 Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut:

**Tabel 4.31**  
**Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi<sup>11</sup>**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi (r) -

<sup>11</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 2014.

0,286 termasuk pada kategori “sangat rendah”. Artinya metode *role playing* tidak mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

(c) 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 :

$$R^2 = (r)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = (-0,2864797355)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,0820706389 \times 100\%$$

$$R^2 = 8,20706389\% \text{ dibulatkan menjadi } 8,2\%$$

Berdasarkan nilai koefisien determinasi tentang variabel model *role playing* dengan kecerdasan emosional adalah 8,2% (0,082). Sedangkan hasil SPSS 25.0 adalah diperoleh r hitung sebesar 0,082.<sup>12</sup> Ini berarti, bahwa metode pembelajaran *role playing* memberikan kontribusi sebesar 8,2% terhadap kecerdasan emosional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus.

c) Uji t

**Tabel 4.32**  
**Ringkasan Uji t**

Variabel	Nilai sig	Probabilitas	T hitung	T tabel	Keterangan
<i>Role playing</i> - kecerdasan emosional	0,032	< 0,05	2,209	1,677	Ha=Diterima
<i>Role playing</i> – hasil belajar kognitif	0,046	< 0,05	-2,050	1,677	Ha=Ditolak

<sup>12</sup> Output SPSS 23.0 Uji Hipotesis Asosiatif di Lampiran 11.

Berdasarkan pengambilan data dari tabel 4.32 dan tabel 4.35 *Coefficients*, kemudian di jadikan ringkasan tabel pada uji t diatas, sehingga dapat diketahui bahwa :

**(1) Pengujian *role playing* terhadap kecerdasan emosional**

Dengan pengujian dua sisi yang menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dengan df  $(N-k-1) = 49-1-1 = 47$  ( $N$ = jumlah sampel  $k$ = jumlah variabel independen) diperoleh  $t_{tabel} = 1,677$ . Pada gambar terlihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,963. Dalam hal ini,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,209 > 1,677$ ), maka pengambilan keputusan dikatakan bahwa jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh. Artinya *role playing* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, sehingga **Ha diterima**.

Dari hasil penghitungan diatas *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan nilai koefisien SIG  $0,032 < 0,05$ . Kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *role playing* dan kecerdasan emosional dalam pembelajarn sejarah kebudayaan islam.

**(2) Pengujian *role playing* terhadap hasil belajar kognitif**

Dengan pengujian dua sisi yang menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dengan df  $(N-k-1) = 49-1-1 = 47$  ( $N$ = jumlah sampel  $k$ = jumlah variabel independen) diperoleh  $t_{tabel} = 1,677$ . Pada gambar terlihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar -2,050. Dalam hal ini,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-2,050 < 1,677$ ), maka pengambilan keputusan dikatakan bahwa jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh.

Artinya *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, sehingga  **$H_0$  ditolak**.

Dari hasil penghitungan diatas *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan nilai koefisien SIG  $0,046 < 0,05$ . Kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *role playing* dan hasil belajar kognitif dalam pembelajarn sejarah kebudayaan Islam.

### 3) Analisis Lanjut

Langkah terakhir setelah diketahui hasil dari pengujian hipotesis adalah analisis hipotesis masing-masing. Adapun pengujian hipotesis deskriptif dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, sedangkan untuk pengujian hipotesis asosiatif regresi linear sederhana dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan kemungkinan:

#### a) Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif

Uji signifikansi hipotesis deskriptif meliputi uji signifikansi hipotesis metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejah kebudayaan Islam, dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis deskriptif  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  tidak dapat ditolak, atau Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  tidak dapat ditolak atau  $H_a$  ditolak. Perinciannya sebagai berikut :

- (1) Pengujian hipotesis deskriptif pertama variabel X merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , t tabel dari  $N = 49$  adalah 1,677. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel (metode *role playing*) sebesar - 0,337, dari data tersebut  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-0,337 < 1,677$ ) maka  $H_0$  tidak dapat ditolak sehingga disimpulkan pengaruh

*role playing* di MTs NU Mathoilul Falah dawe kudus diasumsikan cukup baik.

- (2) Pengujian hipotesis deskriptif pertama variabel  $Y_1$  merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ ,  $t$  tabel dari  $N = 49$  adalah 1,677. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel (kecerdasan emosional) sebesar - 0,5955 atau dibulatkan menjadi - 0,595, dari data tersebut  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-0,595 < 1,677$ ) maka  $H_0$  tidak dapat ditolak sehingga disimpulkan kecerdasan emosional di MTs NU Mathoilul Falah dawe kudus diasumsikan cukup baik.
- (3) Pengujian hipotesis deskriptif kedua variabel  $Y_2$  merupakan uji satu pihak kanan, karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ ,  $t$  tabel dari  $N = 49$  adalah 1,677. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung}$  variabel hasil belajar kognitif peserta didik sebesar -0,05134 dibulatkan menjadi -0,051, dari data tersebut  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $-0,051 < 1,677$ ) maka  $H_0$  tidak dapat ditolak sehingga disimpulkan hasil belajar kognitif di MTs NU Mathoilul Falah dawe kudus diasumsikan dalam kategori tinggi.

#### b) Uji Signifikansi Hipotesis Asosiatif (Regresi Sederhana)

Uji signifikansi hipotesis asosiatif metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, menggunakan regresi sederhana. Dengan mencari nilai peningkatan dan penurunan dengan rumus  $Y = a + bX$  serta membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada uji  $t$  parsial, data tersebut dapat kita lihat sebagai berikut:

- (1) Pengujian hipotesis asosiatif variabel  $x$  (*role playing*) terhadap variabel  $Y_1$  (Kecerdasan emosional).

Nilai konstanta ( $a$ ) adalah 95,560. Nilai ini menunjukkan apabila tidak ada variabel  $X = 0$ , maka variabel kecerdasan emosional ( $Y_1$ ) akan

naik 95,560 kali. Artinya variabel kecerdasan emosional ( $Y_1$ ) akan tetap naik 95,560 sebelum atau tanpa adanya  $X$  yaitu metode *role playing*

Nilai koefisien regresi variabel *role playing* (b) bernilai 0,444. Berarti setiap peningkatan *role playing* maka kecerdasan emosional akan naik 0,444, bisa dikatakan setiap ada peningkatan kecerdasan emosional dibutuhkan variabel *role playing* sebesar 0,444.

- (2) Pengujian hipotesis asosiatif variabel  $x$  (*role playing*) terhadap variabel  $Y_2$  (hasil belajar kognitif).

Nilai konstanta (a) adalah 128,715. Nilai ini menunjukkan apabila tidak ada variabel  $X = 0$ , maka variabel hasil belajar kognitif ( $Y_2$ ) akan naik 128,715 kali. Artinya variabel hasil belajar kognitif ( $Y_2$ ) akan naik 128,715 sebelum atau tanpa adanya  $X$  yaitu metode *role playing*

Nilai koefisien regresi variabel *role playing* (b) bernilai - 0,560. Artinya setiap peningkatan *role playing* maka hasil belajar kognitif akan turun 0,560, atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar kognitif dibutuhkan variabel *role playing* sebesar -0,560.

**c) Uji Signifikansi Koefisien Korelasi**

Uji korelasi sederhana untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan yang signifikan antara metode *role playing* ( $X$ ) dengan kecerdasan emosional ( $Y$ ) di MTs Matholiul Falah Dawe Kudus, maka dilakukan uji signifikansi dengan Koefisien Korelasi. Adapun hasil dari penghitungannya sebagai berikut:

Untuk *role playing* dan kecerdasan emosional berdasarkan penghitungan koefisien korelasi di atas, memperoleh koefisien korelasi ( $r$ ) 0,307 termasuk pada kategori “rendah”, serta  $r^2$  mendapatkan nilai sebesar 0,094, atau berkontribusi sebesar 9,4%. Artinya metode *role playing* mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan kecerdasan emosional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Sedangkan *role playing* dan hasil belajar kognitif bersarkan penghitungan koefisien korelasi , mendapatkan koefisien korelasi (r) -0,286 termasuk pada kategori “sangat rendah”, serta  $r^2$  mendapatkan nilai sebesar 0,082, atau berkontribusi sebesar 8,2%. Artinya metode *role playing* mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

d) Uji t

(1) Uji t Pada Variabel *Role Playing* dengan Kecerdasan Emosional

Dengan pengujian dua sisi yang menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dengan df  $(N-k-1) = 49-1-1= 47$  ( $N=$  jumlah sampel  $k=$  jumlah variabel independen) diperoleh  $t_{tabel} = 1,677$ . Pada gambar terlihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,963. Dalam hal ini,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,209 > 1,677$ ), maka pengambilan keputusan dikatakan bahwa jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh. Artinya *role playing* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, sehingga **Ha diterima**.

Dari hasil penghitungan diatas *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan nilai koefisien SIG  $0,032 < 0,05$ . Kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *role playing* dan kecerdasan emosional dalam pembelajarn sejarah kebudayaan islam.

(2) Uji t Antara Variabel *Role Playing* dengan Hasil Belajar Kognitif

Dengan pengujian dua sisi yang menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dengan df  $(N-k-1) = 49-1-1= 47$  ( $N=$  jumlah sampel  $k=$  jumlah variabel independen) diperoleh  $t_{tabel} = 1,677$ . Pada gambar terlihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar -2,050. Dalam hal ini,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-2,050 < 1,677$ ), maka pengambilan

keputusan dikatakan bahwa jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh. Artinya *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, sehingga **Ha ditolak**.

Dari hasil penghitungan diatas *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan nilai koefisien SIG  $0,046 < 0,05$ . Kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *role playing* dan hasil belajar kognitif dalam pembelajarn sejarah kebudayaan islam.

## B. Pembahasan

Dari hasil analisis diatas antara variabel *role playing*, kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif adapun pembahasannya yaitu:

### 1. Pengaruh Metode *Role Playing* (X) Terhadap Kecerdasan Emosional (Y<sub>1</sub>) Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Metode *role playing* merupakan model pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik dan menempatkan diri mereka ke dalam dalam peran-peran dan dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan yang ada di dalam mereka sendiri dan orang lain, hali ini tentunya baik untuk siswa.<sup>13</sup> Dalam hal ini *role playing* memiliki peran terhadap proses pembelajaran dikarenakan penerapan yang dilakukan dengan melakukan peran-peran yang dapat membangun kerjasama kelompok dan emosi serta motivasi peserta didik dalam proses pembeljaran, sesuai dengan pendapat Salovey menjabarkan indicator-indikator menjadi lima dalam EQ, yaitu: dapat mengenali emosi diri, dapat mengelola emosi, dapat memotivasi diri sendiri, dapat mengenali emosi orang lain, dapat membina hubungan, dikuatkan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan pengaruh yang signifikan sebagai berikut : Pada Hipotesis pertama menunjukan *Role Playing* berpengaruh signifikan terhdap kecerdasan emosional dalam proses

---

<sup>13</sup> Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*.

pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan SIG 0,032 yang kurang dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,209 > 1,677$ ), sehingga  $H_0$  diterima, jadi kesimpulan adalah *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. ***Role playing* (X) berpengaruh terhadap kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>)**

## 2. Pengaruh *Role Playing* (X) Terhadap Hasil Belajar Kognitif (Y<sub>2</sub>) Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Abdurrahman, (1999), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran.<sup>14</sup> SISDIKNAS dalam merumuskan berbagai tujuan dalam pendidikan, yang berupa instruksional atau kurikuler dengan penggunaan teori dari Benyamin Bloom, dari teori tersebut terbagi 3 ranah : hasil belajar intelektual, sikap, serta keterampilan.<sup>15</sup>

Hasil pembelajaran *kognitif* terbagi menjadi 6 aspek seperti: *intelligence*, pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi, serta aplikasi. Sedangkan dari segi Afektif dibagi menjadi lima aspek yaitu, internalisasi, reaksi atau jawaban, penerimaan, serta organisasi penilaian. Ketiga adalah dalam keterampilan dimana terdapat enam aspek yaitu keterampilan gerakan dasar, gerakan refleksi, kemampuan perseptual, gerakan keterampilan kompleks, keharmonisan atau ketepatan, dan gerakan ekspresif atau interpretatif.

Dalam penelitian ini membahas tentang hasil belajar kognitif dimana hasil belajar merupakan tujuan utama dari pendidikan dengan nilai dan hasil yang bagus dapat dilihat bahwa pembelajaran yang dilakukan itu berhasil, dengan penerapan dari *role playing* yang merupakan metode pembelajaran aktif yang melibatkan banyak peserta didik dalam melakukannya serta dalam metode ini menekankan keaktifan pada diri peserta didik sehingga menjadikan suasana kelas menjadi tidak membosankan dan membuat pikiran menjadi lebih ringan. Hal ini diharapkan mampu mempengaruhi hasil pembelajaran yang dilakukan terutama hasil belajar kognitif ditandai dengan hasil penelitian dan penghitungan melalui tes yang dilakukan mendapatkan hasil dari penerapan metode *role*

---

<sup>14</sup> Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*.

<sup>15</sup> Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

*playing* memperoleh rata-rata 61,84 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif cukup baik.

Pada Hipotesis kedua menunjukkan *role playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Dari hasil SIG 0,046 lebih kecil dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-2,050 < 1,677$ ), jadi kesimpulannya adalah *role playing tidak* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. ***Role playing (X) tidak*** berpengaruh terhadap khasil belajar kognitif ( $Y_2$ )

