

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pendidikan senantiasa berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, oleh karena itu keberhasilan pendidikan sangat bergantung kepada manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan berhasil tidaknya pendidikan itu adalah guru sebagai perencana dan pelaksana pendidikan. Gurulah yang secara langsung berusaha mempengaruhi, membina dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi.

Guru dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Wujud tuntutan itu paling tidak guru harus menguasai bahan yang akan disajikan serta pandai dan terampil dalam menerapkan metode pengajarannya. Kemampuan mengembangkan bahan dan strategi dalam proses belajar mengajar merupakan mata rantai tuntutan yang tidak dapat terpisahkan dalam upaya mensukseskan pendidikan (Nana Sudjana, 2005: 13).

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar (Roestiyah N.K, 2001: 1). Di dalam kenyataan cara atau metode mengajar atau teknik penyajian yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau message

lisan kepada siswa berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Metode yang digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan, akan berbeda dengan metode yang digunakan untuk tujuan agar siswa mampu berfikir dan mengemukakan pendapatnya di dalam menghadapi segala persoalan (Roestiyah N.K, 2001: 1).

Belajar mengajar merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu cara belajar yang menekankan berbagai kegiatan dan tindakan adalah menggunakan kegiatan tertentu, seperti pendekatan belajar mengajar pada hakikatnya merupakan suatu upaya dalam mengembangkan keaktifan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa dalam suatu ikatan tertentu yang disebut proses belajar mengajar.

Belajar mengajar merupakan suatu sistem, atau lebih dikenal dengan system instruksional menunjukan pada pengertian sebagai kelompok atau seperangkat bagian atau komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen-komponen itu adalah guru, murid, materi pelajaran atau bahan ajar, metode pengajaran, media pembelajaran dan lain-lain.

Guru adalah pelaku utama dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada murid. Dalam menyampaikan materi tersebut guru tidak terlepas dari bagaimana cara menyampaikan materi pelajaran kepada murid. Dalam hal ini tentunya diperlukan metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru menggunakan metode *role playing* dalam materi-materi tertentu. Hal itu merupakan salah satu usaha guru untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa. Secara teoritik, setiap langkah yang dilakukan guru termasuk cara guru dalam menggunakan metode *role playing* tidak terlepas dari tanggapan siswa yang berbeda-beda. Berbeda-bedanya tanggapan itu akan mempengaruhi terhadap motivasi belajar mereka masing-masing. Sedangkan motivasi merupakan syarat mutlak untuk adanya aktivitas belajar. Dan aktivitas adalah salah satu penentu terhadap tingkat pencapaian prestasi belajar siswa pada suatu bidang studi.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, menyatakan bahwa di kelas XII SMA Negeri I Jamblang ditemukan sejumlah siswa sekitar 20% dari 35 siswa setiap kelasnya mendapatkan nilai rendah. Diantara mereka memperoleh nilai dibawah 6. Padahal apabila dilihat dari usaha dan cara guru dalam menggunakan metode *role playing* adalah cukup baik, dikatakan baik didasarkan atas pertimbangan guru bidang studi PAI merupakan lulusan dari bidangnya dan berkompeten.

Pada kenyataannya, pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan tanggapan positif. Hal ini dapat dilihat dengan adanya antusias siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Namun motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI masih rendah. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang kurang berkenan, seperti mengabaikan atau tidak bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru PAI, kurang mampu menanamkan sifat kejujuran, males dan tidak bersungguh-sungguh dalam belajar serta dalam pengaplikasiannya dalam beribadah masih rendah seperti ibadah shalat dan mengaji.

Melihat realita yang ada timbul kesenjangan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dengan motivasi belajar siswa, hal ini memunculkan pertanyaan tentang adakah hubungan antara tanggapan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI? Fenomena tersebut menarik untuk diteliti, bagaimana sebenarnya tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI hubungannya dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, maka penulis mengambil judul:

**“Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI (Materi Waris) Hubungannya Dengan Motivasi Belajar Siswa” (Penelitian di Kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon)**

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang akan di teliti dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* yang diberikan guru PAI di kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon dalam mengikuti pelajaran PAI?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa tentang penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI (Materi waris) dengan motivasi belajar siswa di kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon?

Untuk memperjelas arah dan batas-batas permasalahan dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini. Kata “Tanggapan” biasa didefinisikan sebagai bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Kesan tersebut menjadi isi kesadaran yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi keadaan untuk masa yang akan datang (Wasty Soemanto, 1990: 23). Atau bayangan yang tinggal di dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan (Sumadi Suryabrata, 1993: 36). “Metode” adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang di lakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan (M.Sobry Sutikno.2008: 84).

“*Role Playing*” adalah situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah dan agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain (M. Sobry Sutikno. 2008: 94).

“Motivasi” berpangkal dari kata *motif* yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (M.Sobry Sutikno, 2008: 75). “Proses belajar mengajar” dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Abin Syamsuddin Makmun 2007: 159).

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui realitas tanggapan siswa kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon terhadap penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI.
2. Untuk mengetahui realitas motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon pada mata pelajaran PAI.

3. Untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa di kelas XII SMA Negeri I Jamblang Kabupaten Cirebon.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Tanggapan merupakan gambaran tentang sesuatu yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan atau setelah kita berfantasi (khayalan) (Abu Ahmadi dan M. Umar, 1992: 36). Tanggapan dapat disebut pula kesan, bekas atau kenang-kenangan, tanggapan kebanyakan berada dalam ruang bawah sadar, dan tanggapan-tanggapan itu kita sadari kembali setelah dalam ruang kesadaran karena suatu sebab. Tanggapan yang berada dalam ruang bawah sadar disebut *latent* (tersembunyi), dan yang berada dalam ruang kesadaran disebut *actuale* (Abu Ahmadi dan M.Umar, 1992: 36).

Tanggapan atau kesan terhadap suatu objek yang diamati bisa menghasilkan kesan yang baik dan kesan yang kurang baik, dengan kata lain tanggapan terhadap suatu objek dibagi dua bagian yaitu:

1. Tanggapan positif yaitu, tanggapan didasari dengan perasaan senang karena diringi oleh bayangan positif yang sesuai dengan objeknya, seperti menerima, menyukai dan perhatian.
2. Tanggapan negatif yaitu, tanggapan didasari dengan perasaan kurang senang karena diiringi oleh bayangan negatif yang tidak sesuai dengan objek seperti menjauhi, membenci, dan tidak senang (sardiman, 2004: 218).

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai guru, agar kegiatan belajar mengajar dapat efektif, salah satunya adalah metode. Metode dapat diartikan sebagai cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk setiap pelajaran atau bidang studi. Metode juga dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru, pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajarkan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas baik individu atau berkelompok.

Salah satu syarat penggunaan metode yaitu bahwa metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa. Arti motif berarti sebab atau alasan bagi sesuatu aktivitas. Sedangkan arti motivasi dalam dunia pendidikan yaitu usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif (dorongan) pada diri siswa yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar serta sebagai usaha menciptakan sedemikian rupa sehingga siswa mau melaksanakan apa yang dapat dilakukannya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemilihan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran selama di ruangan kelas. Metode *role playing* dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik pada diri siswa. Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan datang dari luar individu yang juga mendorongnya untuk melakukan



kegiatan belajar (Muhibbin Syah, 2003: 152) dan metode merupakan salah satu contoh motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa dalam belajar.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien, menurut Syaeful Bahri Djamarah (2005: 200) ada beberapa teknik yang dapat ditempuh dalam menggunakan metode *role playing*, adalah sebagai berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah yang menarik perhatian untuk dibahas
2. Ceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
3. Penentuan anggota pemeran atau mengadakan pembagian anggota terlebih dahulu
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengadakan latihan terlebih dahulu
5. Akhiri drama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan persoalan yang ada
6. Menilai hasil bermain peran untuk pertimbangan lebih lanjut.

Sardiman, (2004: 83) mengemukakan indikator motivasi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja sendiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya itu
8. Senang mencari dan memecahkan masalah yang diyakininya itu

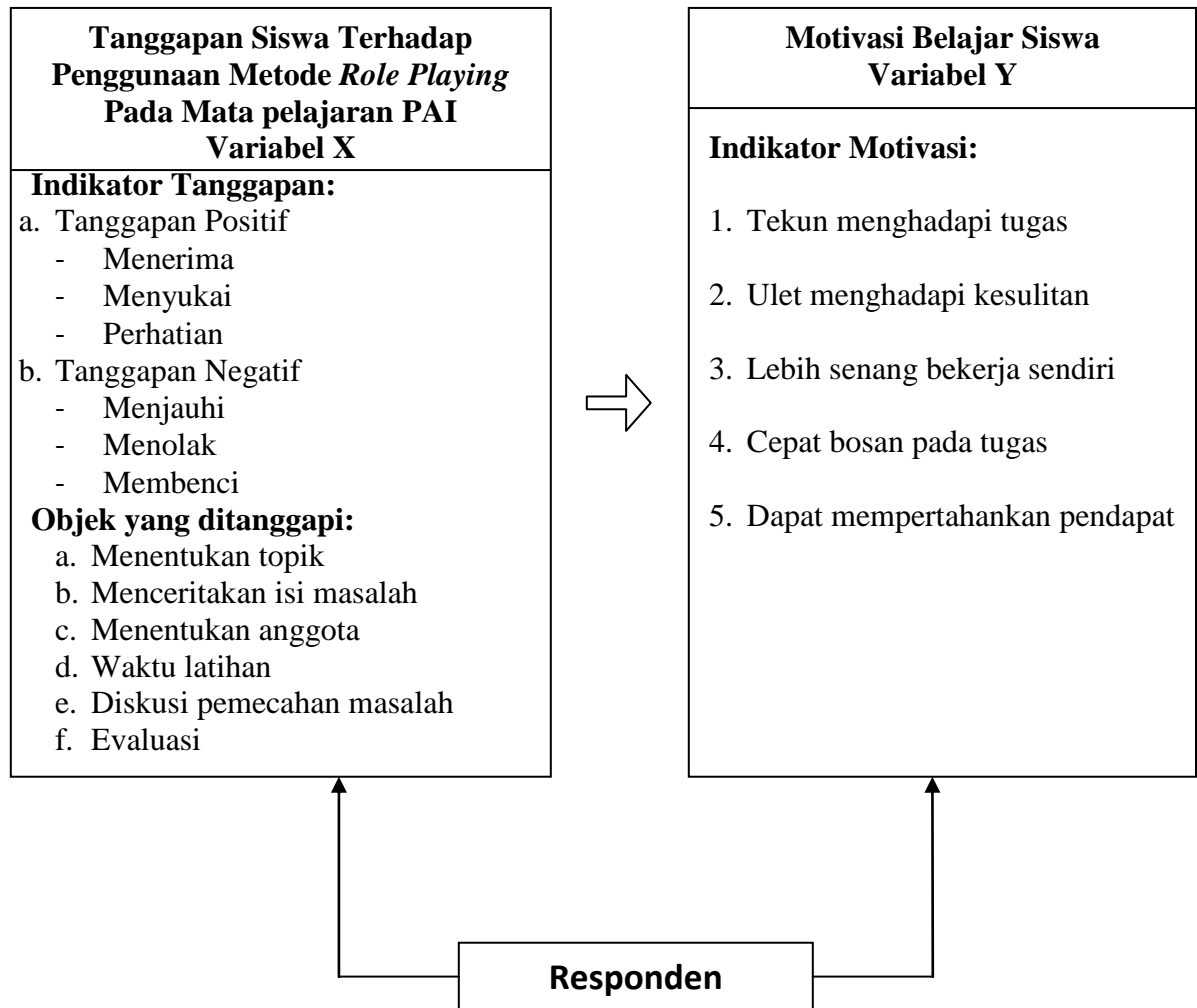
Namun dari delapan indikator motivasi di atas, hanya 5 point saja yang akan dijadikan bahan indikator variabel Y, yaitu:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Lebih senang bekerja sendiri
4. Cepat bosan pada tugas
5. Dapat mempertahankan pendapat

Berdasarkan rumusan di atas, dapat dikatakan motivasi muncul karena adanya tanggapan. Secara teoritik munculnya motivasi pada diri seseorang ada keterkaitannya dengan tanggapan terhadap suatu objek. Dengan kata lain tanggapan dapat disebut sebagai dasar bagi tumbuh dan berkembangnya motivasi.

Dengan digunakannya metode *role playing*, diharapkan muncul keterampilan, menerapkan dan mengkomunikasikan, sehingga dapat diketahui pengaruh yang terjadi antara penggunaan metode *role playing* dengan motivasi belajar. Untuk lebih memperjelas kerangka berfikir secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:





### E. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 71), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti

melalui data. Sebagaimana yang dijelaskan di atas bahwa penelitian ini akan meneliti tanggapan siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI (Materi Waris) “sebagai variabel X” dan motivasi siswa dalam belajar “sebagai variabel Y”, maka yang perlu dibuktikan adalah sejauh mana adanya hubungan antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat diisyaratkan bahwa motivasi belajar seseorang berkaitan erat dengan segala sesuatu yang melatarbelakanginya, salah satunya adalah tanggapan seseorang tentang metode mengajar yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu dalam penelitian ini diajukan penelitian yang menyatakan: “semakin positif tanggapan siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI, maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Sebaliknya, semakin negatif tanggapan siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI, maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut maka digunakan hipotesis statistik, yaitu:  $H_0$  = tidak terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y dan  $H_a$  = terdapat hubungan antara variabel X dengan Variabel Y. dengan ketentuan sebagai berikut:

$H_0$  diterima, apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  atau  $H_a$  ditolak.

$H_0$  ditolak, apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $H_a$  diterima

#### **F. Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah yang akan ditempuh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

## **1. Menentukan Jenis Data**

Data yang akan diangkat dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka-angka statistik. Data ini diangkat dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan. Sedangkan data kualitatif yaitu data yang berupa kata-kata atau tindakan, data ini bersumber dari wawancara dan observasi.

## **2. Menentukan Sumber Data**

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini diperlukan adanya sumber data. Sedangkan yang dimaksud sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 129). Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari responden langsung yaitu guru dan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari kepala sekolah, staf guru dan staf tata usaha.

Adapun dalam penelitian ini penulis memperoleh dari berbagai sumber diantaranya adalah sebagai berikut:

### *a. Lokasi Penelitian*

Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas XII jurusan IPA dan IPS SMA Negeri I Jamblang yang terletak di wilayah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon. Pemilihan lokasi ini didasarkan kepada masalah kesenjangan antara tanggapan siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa.

*b. Populasi dan Sampel*

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pengertian populasi di atas maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII jurusan IPA dan IPS SMA Negeri 1 Jamblang yang berada di wilayah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon. Menurut keterangan dari salah satu guru PAI dan bagian kesiswaan bahwa siswa kelas XII SMA Negeri 1 Jamblang ini berjumlah 178 siswa dan terdiri dari 5 kelas yakni 2 kelas untuk jurusan IPA dan 3 kelas untuk jurusan IPS.

Untuk lebih jelas keadaan populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**TABEL 1**  
**Keadaan Populasi Penelitian**

No	Kelas XII	Jumlah		Jumlah	Sampel
		Laki-laki	Perempuan		
1	IPA 1	11	31	42	10
2	IPA 2	13	30	43	10
3	IPS 1	6	25	31	8
4	IPS 2	9	22	31	8
5	IPS 3	11	20	31	8
<b>Jumlah</b>	<b>5 Kelas</b>	<b>50</b>	<b>128</b>	<b>178</b>	<b>44</b>

Sementara itu, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Tujuan penetapan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi (Suharsimi Arikunto 2006: 131).

Sementara itu, dalam menentukan jumlah sampel, penulis berpedoman pada pendapat yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2006: 134) yang mengatakan bahwa “untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat di atas, dalam penelitian ini penulis mengambil sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi sehingga jumlah sampelnya sebanyak 44 siswa kelas XII jurusan IPA dan IPS.

Pengambilan sampel dilakukan secara random, sehingga seluruh siswa kelas XII SMA Negeri I Jamblang mempunyai kemungkinan untuk menjadi anggota sampel. Dengan demikian sampel yang penulis ambil mencerminkan gambaran dari populasi.

### **3. Menentukan Metode dan Teknik Pengambilan Data**

#### *a. Metode Penelitian*

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka penelitian ini metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu metode yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena (Suharsimi Arikunto, 2006: 109). Hal ini dilakukan karena permasalahan yang dihadapi yaitu tanggapan siswa terhadap penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI hubungannya dengan motivasi belajar siswa sangat layak dijadikan penelitian sehingga pemecahannya salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode deskriptif.

### *b. Teknik Pengumpulan Data*

Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument dalam bentuk angket, studi kepustakaan, wawancara, dan observasi.

#### *1) Angket*

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. (Yaya Suryana dan Tedi Priatna (2007: 200). Alasan penggunaan angket ini, selain dapat menarik semua sampel dalam waktu bersamaan, juga memberikan keleluasaan kepada responden untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Angket ini ditujukan kepada siswa yang memuat pertanyaan-pertanyaan tentang tanggapan siswa terhadap penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI dan motivasi belajar mereka (siswa) dengan alternative jawaban yang telah disediakan. Sehingga responden atau siswa tinggal membubuhkan tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar.

Orientasi angket akan bersifat negatif dan positif. Selain itu, alternatif jawaban yang dikembangkan akan disusun secara berjenjang ke dalam 5 option, mulai dari kemungkinan tertinggi a, di bawahnya b, kemudian c, d, dan terendah e. Dari prinsip ini dapat di informasikan penyekorannya: apabila responden memilih jawaban a, maka akan memperoleh nilai 5, apabila menjawab b, maka akan memperoleh 4, c memperoleh nilai 3, d memperoleh nilai 2, dan apabila menjawab e akan memperoleh nilai 1.

#### *2) Studi Kepustakaan*



Rumusan dalam studi kepustakaan ini sepenuhnya digali dari bahan yang ditulis oleh para ahli dibidang ilmu yang berhubungan dengan penelitian. Alasan digunakannya teknik ini karena untuk melengkapi data yang diperoleh dari lapangan. Teknik ini dilakukan untuk membantu dalam menggali teori-teori yang berkembang, dengan cara mengutip atau menyimpulkan pendapat pakar.

### 3) *Wawancara*

Menurut Muhammad Ali (dalam Yaya Suryana dan Tedi Priatna 2007:195) wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam. Wawancara dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai keterangan tentang orang lain.

Dengan teknik ini, penulis mengadakan tanya jawab dengan guru PAI dan siswa kelas XII. Tujuan teknik wawancara ini adalah untuk memperoleh data atau keterangan dari siswa kelas XII tentang tanggapannya terhadap penerapan metode *role playing* pada mat pelajaran PAI secara lengkap.

### 4) *Observasi*

Menurut Muhammad Ali (dalam Yaya Suryana dan Tedi Priatna 2007: 188) observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala-gejala atau fenomena (kejadian-kejadian) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan. Alasan menggunakan teknik ini adalah untuk menggali data tentang realitas objektif yang berlangsung di lokasi penelitian, juga berbagai masalah lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### **4. Analisis Data**

Setelah data berhasil dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah mengelola dan menganalisis data. Langkah awal tersebut adalah mengelompokkan data ke dalam dua bagian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif analisis dengan menggunakan analisis logika, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistika. Adapun langkah-langkah pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor tiap lembar jawaban yang telah disiapkan
2. Menentukan Normalitas pretes dan postes
  - a. Menghitung rata-rata kelas

Menurut Anas Sudijono (2007: 82)

$$\text{Mean} = \sum \frac{X}{N}$$

b. Menentukan rentang

$$R = X_t - X_r$$

c. Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

d. Menentukan panjang kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

e. Menentukan standar deviasi

Menurut Anas Sudijono (2007: 168)

$$sd = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2} s$$

f. Menentukan transformasi normal standar

$$Z = \frac{bk - x}{sd}$$

g. Membuat tabel distribusi frekuensi

h. Menentukan nilai Chi Kuadrat

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = Chi kuadrat yang dicari

$O_i$  = Frekuensi Observasi

$E_i$  = Frekuensi Ekspektasi

i. Menentukan derajat kebebasan

db = K-3

- j. Menentukan nilai  $X^2$
- k. Menentukan normalitas berdasarkan perbandingan antara data hitung dan tabel  
 Jika nilai  $x^2$  hitung  $< x^2$  daftar, maka data tersebut berdistribusi normal  
 Jika nilai  $x^2$  hitung  $> x^2$  daftar, maka data tersebut berdistribusi tidak normal
- l. Menentukan uji-t
  - a. Uji Korelasi

Menurut Anas Sudijono (2007:206)

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Untuk menentukan Interpretasi dari korelasi secara sederhana terdapat angka

“r” product moment pada umumnya digunakan pedoman sebagai berikut:

Besarnya “r” Product Moment	Interpretasi
-----------------------------	--------------

0,00 – 0,20	Antara variable X dan Y terdapat korelasi tetapi sangat lemah
0,20 – 0,40	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang rendah/lemah
0,40 – 0,60	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang rendah/sedang
0,60 – 0,80	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang kuat/tinggi
0,80 – 1,00	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang sangat tinggi

b. Uji – t

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

m. Menentukan signifikan hasil berdasarkan perbandingan antara data hitung dan tabel.

n. Menghitung besarnya pengaruh variabel X dan Y, dengan rumus:

a. Menentukan derajat tidak adanya korelasi

$$K = \sqrt{1 - r^2}$$

Keterangan :

K = Tidak ada Korelasi

I = Angka Konstan

r = Koefisien Korelasi

b. Menghitung derajat pengaruh variabel X dan variabel Y dengan rumus:

$$E = 100 (1 - K)$$