



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER DAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPHQ QURROTA A'YUN CIKARANG BARAT

Rifqi Aqwammudin¹, Muhammad Yaskur², Muflihin Al Mufti³

¹⁻³Universitas Islam An Nur Lampung, Lampung

Email: hadzaliee@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini menjelaskan seberapa besar pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Role Playing terhadap hasil belajar siswa. Studi kasus dilakukan pada kelas VII-IX SMPHQ QURROTA A'YUN Cikarang Barat. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan korelasional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument pengukuran skala likert. Instrumen variabel model pembelajaran NHT (X1), instrumen variabel model pembelajaran RP (X2) masing-masing terdiri dari 4 aspek dan instrumen variabel hasil belajar (Y) terdiri dari 6 aspek. Variabel X1 terdiri dari 18 butir item, variabel X2 terdiri dari 19 butir item dan variabel Y terdiri dari 10 butir item. Setelah dilakukan uji validitas diperoleh item-item X1 yang valid sebanyak 17, item-item X2 yang valid sebanyak 18, dan item-item Y yang valid sebanyak 9. Item-item yang valid tersebut yang digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen variabel X1 memiliki nilai reliabilitas 0,9840598534391, instrumen variabel X2 memiliki nilai reliabilitas 1,0216442665707 dan instrumen variabel Y memiliki nilai reliabilitas 0,9980371333642 dengan demikian ketiga instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi karna lebih dari 0,60. Berdasarkan hasil uji signifikansi uji T untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,001 \leq 0,05$ dan nilai hitung $3,713 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X1 terhadap Y, sedangkan untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai hitung $6,081 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X2 terhadap Y. Hasil uji signifikansi uji F diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai hitung $36,824 \geq 3,187$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y. Hasil koefisien determinasi (R²) diketahui nilai R Square sebesar 0,605, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar 60,5%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, NHT, Role Playing, Hasil Belajar

Abstract

Student learning outcomes can be influenced by many factors, one of the main factors being the choice of learning models used. The purpose of this study is to explain the extent of the influence of using the Numbered Head Together (NHT) and Role Playing learning models on student learning outcomes. The case study was conducted in grades VII-IX of SMPHQ QURROTA A'YUN West Cikarang. The method used in this research is a descriptive method with a correlational approach. The instrument used in this

study is a Likert scale measurement instrument. The instrument for the NHT learning model variable (X1) and the Role Playing learning model variable (X2) each consists of 4 aspects, while the instrument for the learning outcome variable (Y) consists of 6 aspects. Variable X1 consists of 18 items, variable X2 consists of 19 items, and variable Y consists of 10 items. After the validity test, 17 valid items were obtained for X1, 18 valid items for X2, and 9 valid items for Y. These valid items were used in the study. The reliability test results of the instruments show that the X1 variable instrument has a reliability value of 0.9840598534391, the X2 variable instrument has a reliability value of 1.0216442665707, and the Y variable instrument has a reliability value of 0.9980371333642. Thus, all three instruments have very high reliability as they exceed 0.60. Based on the significance test results of the T-test, the influence of X1 on Y is $0.001 \leq 0.05$, with a t-value of $3.713 \geq 2.011$. Therefore, it can be concluded that H1 is accepted, meaning there is an influence of X1 on Y. Meanwhile, the influence of X2 on Y is $0.000 \leq 0.05$, with a t-value of $6.081 \geq 2.011$, so it can be concluded that H2 is accepted, meaning there is an influence of X2 on Y. The significance test results of the F-test, the significance value for the simultaneous influence of X1 and X2 on Y is $0.000 \leq 0.05$, with an F-value of $36.824 \geq 3.187$. Therefore, it can be concluded that H3 is accepted, meaning there is a simultaneous influence of X1 and X2 on Y. The determination coefficient (R^2) results, the R Square value is 0.605, which means that the simultaneous influence of variables X1 and X2 on Y is 60.5%..

Keywords : Learning Models, NHT, Role Playing, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang di tengah gelombang krisis moral dan akhlaq, terlebih di era Globalisasi saat ini, sudah tidak diragukan lagi bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun peradaban manusia yang berpengetahuan, bermartabat, berakhlaq dan beradab. Tanpa pendidikan, manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang dan yang sedang giat membangun negaranya seperti negara kita Indonesia, sebagaimana target pemerintah untuk menjadikan indonesia emas pada tahun 2045.

Dalam agama islam Pendidikan sangat ditekankan sebagaimana Rosulullah ﷺ :
 طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim."

Al-Qur'an juga memuat banyak ayat yang mengajak umatnya untuk berfikir, merenung dan memahami alam semesta dan mencela berbicara tanpa ilmu dan kebodohan. Ini menunjukkan betapa pentingnya ilmu pengetahuan dalam islam.

Allah سبحانه وتعالى Berfirman :

وَلَا تَقْنُقُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۝ إِنَّ الْسَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

"Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya."

Menurut UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Makin banyak dan tinggi pendidikan seseorang justru semakin baik. Bahkan tiap warga negara dianjurkan agar terus belajar sepanjang hidup. Salah satu faktor utama untuk mencapai pencapaian keberhasilan dalam dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh guru / pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus tahu dan pandai dalam menerapkan model pembelajaran sesuai dari kebutuhan peserta didik dan kesesuaian zaman sehingga memungkinkan agar tersampainya ilmu pengetahuan yang baik dan benar kepada peserta didik secara menyeluruh.

Bagi sebagian guru, kurang tepatnya dalam memilih model pembelajaran sehingga peserta didik di dalam ruang kelas banyak yang mengantuk dan jenuh alhasil output dari pembelajaran kurang maksimal. Terkadang juga, karena banyaknya faktor internal dan external sehingga sulit bagi guru untuk menunjukkan suatu model pembelajaran yang sempurna, yang dapat memecahkan semua masalah peserta didik dalam mempelajari apa saja dengan model tersebut.

Disadari betul bahwa menentukan model yang dianggap tepat adalah terlalu sulit bagi sebagian pendidikan karena banyaknya faktor penghalang yang membuat tidak maksimalnya guru dalam pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Dan model pembelajaran sangat banyak sekali macamnya dan kebanyakan model pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pembelajaran itu sendiri dan hasil yang diinginkan.

Pada hakikatnya, dengan memilih model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi tertentu, dapat membawa hasil yang baik, bahkan suasana kelas akan terasa hidup tidak jenuh dan tidak monoton dan kaku, sehingga peserta didik akan mudah menerima dan memahami materi yang sedang dipelajari. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dianjurkan agar guru aktif membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah antara guru dan peserta didik dan peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya.

Dari beberapa model pembelajaran yang ada model pembelajaran numbered head together dan role playting menjadi salah satu model yang cukup baik dalam memenuhi kebutuhan di era globalisasi saat ini dan mengoptimalkan pembelajaran baik dari guru dan peserta didik yang dituju.

Penjabaran ini masuk ke dalam bahasan masalah yang akan peneliti teliti khususnya di SMPHQ QURROTA A'YUN Cikarang Barat tepatnya pada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan dua model berikut yakni NUMBERED HEAD TOGETHER dan ROLE PLAYING terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Setelah mengkaji latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian terhadap hasil belajar siswa menggunakan dua model tersebut.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan korelasional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument pengukuran skala likert. Instrumen variabel model pembelajaran NHT (X1), instrumen variabel model pembelajaran RP (X2) masing-masing terdiri dari 4 aspek dan instrumen variabel hasil belajar (Y) terdiri dari 6 aspek. Variabel X1 terdiri dari 18 butir item, variabel X2 terdiri dari 19 butir item dan variabel Y terdiri dari 10 butir item. Setelah dilakukan uji validitas diperoleh item-item X1 yang valid sebanyak 17, item-item X2 yang valid sebanyak 18, dan item-item Y yang valid sebanyak 9. Item-item yang valid tersebut yang digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka diperoleh gambaran secara jelas mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Pada bagian pembahasan ini diuraikan tentang hasil penelitian serta membandingkannya dengan kajian teori.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Numbered Head Together dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu alasan mengapa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah karena model ini menurut Jumanta (2014:175) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang diranang memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap sumber struktur kelas tradisional. dan model ini juga bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Di samping itu model pembelajaran ini bias digunakan dalam semua mata pelajaran untuk semua tingkat usia anak didik. (Friesa Candra Arenita, Prasetyo, dan M. Arief Budiman, 2018)

Model pembelajaran ini juga memiliki iri khas kepala bennomor struktur. Maksudnya yaitu guru menunjuk peserta didik yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu dahulu siapapun yang mewakili kelompoknya itu. Setiap anggota kelompok memiliki nomer yang berbeda. Cara ini menjamin keterlibatan total semua peserta didik.

Peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya jika sewaktu-waktu dia ditunjuk sebagai wakil kelompoknya. Hal ini akan menggugah semangat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (skripsi ika zulaikhah hal.7 2016-2017)

Ibrahim (2000: 29-30) mengemukakan ada tiga tujuan dari pembelajaran kooperatif model NHT yaitu :

1. Hasil belajar akademik structural
2. Pengakuan adanya keragaman
3. Pengembangan keterampilan sosial

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model NHT dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa, mempermudah tugas dan keterlibatan guru, Berikut adalah hasil kajian studi literatur tentang dampak dari penggunaan model NHT terhadap hasil belajar siswa:

- a. Hasil belajar siswa meningkat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model NHT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti pAI, bahasa Inggris, matematika, dan sains sebagaimana yang di ambil dari beberapa sumber penelitian seperti yang dilakukan (ika Zulaikha,pengaruh model numbered Head Together terhadap hasil belajar Ipa skripsi TA,2016-2017) begitu juga hasil penilitan dari (ita susanti,skripsi pengaruh NHT terhadap hasil belajar matematika TA 2015),begitu juga yang dikemukakan dalam JGK(jurnal guru kita)vol 2(4) September 2018,hlm. 76-82 (Friesa andra Arienta, Prasetiyo, dan M. Arief Budiman) mengatakan NHt berpengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPA
- b. Keaktifan belajar siswa meningkat. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Model NHT juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Friesa, Presetyo, dan M arif 2018). Hal ini terjadi karena model NHT memaksa siswa untuk aktif dalam pembelajaran secara individual atau kelompok

Meskipun penggunaan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, faktor lain seperti kemampuan penggunaan model ini untuk guru dan siswa, perlu diperhatikan juga kekurangan dari model ini adalah kemungkinan nomor yang sudah dipanggil pendidik akan dipanggil lagi dan tidak semua kelompok dipanggil oleh pendidik (. Hamdani, 2011 hal 90)

Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikan model NHT, perlu dilakukan persiapan yang matang, seperti pelatihan untuk guru dan siswa, dukungan dari pihak sekolah, dan evaluasi terhadap kualitas materi pembelajaran yang disajikan.

Dari hasil kajian studi literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, dampak dari penggunaan model ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan guru dalam menguasai model ini, dukungan dari pihak sekolah dan sarana sekolah serta kualitas materi pembelajaran.

Sesuai dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa, penggunaan model pembelajaran Numbered Head Together menunjukkan terdapat pengaruh yang kuat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yaitu mengacu pada hasil uji instrumen $X^1 = 0,9840598534391$.

Merujuk pada pendapat Guilford, interpretasi dari r_{11} adalah sebagai berikut:

0,91 – 1,00 : sangat tinggi	0,21 – 0,40 : rendah
0,71 – 0,90 : tinggi	<0,20 : sangat rendah
0,41 – 0,70 : cukup	

Jika melihat dari hasil yang didapat, maka menunjukkan instrumen X^1 memiliki koefisien yang sangat tinggi.

Analisis yang digunakan dengan rumus Pearson Product Moment. Korelasi Pearson Product Moment dilambangkan dengan r dengan ketentuan nilai $r = (-1 \leq r \leq 1)$. Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasinya negatif sempurna, $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, dan $r = 1$ maka berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi.

Nilai Korelasi Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199 Sangat lemah
0,20 – 0,399 Lemah
0,40 – 0,599 Cukup kuat
0,60 – 0,799 Kuat
0,80 – 0,100 Sangat kuat

Berdasarkan nilai Pearson Correlation X^1 sebesar 0,549 hal ini jika dibuktikan dengan tabel interpretasi korelasi, mengandung arti bahwa tingkat hubungan pengaruh variabel X_1 terhadap Y adalah cukup kuat.

Sedangkan untuk model Role Playing adalah suatu model pembelajaran agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Anang Prasetyo (2001) dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas, siswa dapat menghayati kejadian yang sedang diperankan sehingga pemahaman mereka pun dapat meningkat. Sejalan dengan itu, Imansyah Alipandie (1984) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan model role playing atau bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan para murid. (jurnal Tri Winarti, Masriani, Lukman Hadi)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa, mempermudah tugas dan keterlibatan guru. Berikut adalah hasil kajian studi literatur tentang dampak dari penggunaan model Role Playing terhadap hasil belajar siswa:

- 1) Hasil belajar siswa meningkat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti pAI, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), matematika, Kimia dan sains sebagaimana yang diambil dari beberapa sumber penelitian seperti yang dilakukan oleh (Ade Rahmi Aminuddin, 2018) pada penelitiannya dalam tentang pengaruh penerapan model Role Playing terhadap hasil belajar PKN begitu juga jurnal yang dibuat oleh (Tri Winarti, Masriani, Lukman Hadi 2016/2017) pada penelitiannya tentang pengaruh pembelajaran Role Playing terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia menunjukkan hasil adanya pengaruh penggunaan model Role playing terhadap hasil). Hal ini terjadi karena model Role Playing memaksa siswa untuk aktif dalam pembelajaran secara individual atau kelompok

Meskipun penggunaan model Role Playing ada banyak keunggulan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya sebagai keunggulan yang peneliti cermati:

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa dengan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan.
- b) Sangat menarik untuk siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan

d) Siswa dapat terjun dan praktik langsung untuk memerankan suatu yang akan di bahas dalam proses belajar selama penilitian adalah dibalik keunggulannya ada faktor lain dari kekurangan model ini diantaranya :

- (1) Bermain peran memakan waktu yang lama
- (2) Dalam beberapa model nya tidak semua siswa mendapatkan peran
- (3) Siswa sering kesulitan memerankan peran secara baik
- (4) Tidak berjalan baik jika suasana dan fasilitas kelas tidak mendukung
- (5) Lebih rentan berccanda jika tidak serius
- (6) Tidak semua materi pelajaran bisa disajikan dengan model bermain peran

Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikan model Role Playing , perlu dilakukan persiapan yang matang, seperti pelatihan untuk guru dan siswa, dukungan dari pihak sekolah, dan evaluasi terhadap kualitas materi pembelajaran yang disajikan.

Dari hasil kajian studi literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, dampak dari penggunaan model ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan guru dalam menguasai model ini, dukungan dari pihak sekolah dan sarana sekolah serta kualitas materi pembelajaran.

Sesuai dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa, peningkatan hasil belajar pada siswa menunjukkan terdapat pengaruh yang kuat dalam penggunaan model pembelajaran Role Playinh mengacu pada hasil uji instrumen $X^2 = 1,0216442665707$.

Merujuk pada pendapat Guildford, interpretasi dari r11 adalah sebagai berikut:

0,91 – 1,00 : sangat tinggi	0,21 – 0,40 : rendah
0,71 - 0,90 : tinggi	<0,20 : sangat rendah
0,41 – 0,70 : cukup	

Jika melihat dari hasil yang didapat, maka menunjukkan instrumen X^2 memiliki koefisien yang sangat tinggi. Analisis yang digunakan dengan rumus Pearson Product Moment. Korelasi Pearson Product Moment dilambangkan dengan r dengan ketentuan nilai r = (-1 ≤ r ≤ 1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasinya negatif sempurna, r = 0 artinya tidak ada korelasi, dan r = 1 maka berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi.

Nilai Korelasi Tingkat Hubungan

0,00 – 0,199 Sangat lemah
0,20 – 0,399 Lemah
0,40 – 0,599 Cukup kuat
0,60 – 0,799 Kuat
0,80 – 0,100 Sangat kuat

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Pearson Correlation X^2 sebesar 0,701, hal ini jika dibuktikan dengan tabel interpretasi korelasi, mengandung arti bahwa tingkat hubungan pengaruh variabel X^2 terhadap Y adalah kuat.

Jika merujuk hasil uji T maka;

Hipotesis 1 :Diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 terhadap Y adalah sebesar $0,001 \leq 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,713 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X_1 terhadap Y.

Hipotesis 2 :Diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 6,081 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X_2 terhadap Y.

Jika merujuk hasil uji F maka;

Hipotesis 3 :Diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai $f_{hitung} 36,824 \geq 3,187$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y.

Jika merujuk hasil uji R^2 maka;

Diketahui nilai R Square sebesar 0,605, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar **60,5%**.

KESIMPULAN

Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen variabel X_1 memiliki nilai reliabilitas 0,9840598534391, instrumen variabel X_2 memiliki nilai reliabilitas 1,0216442665707 dan instrumen variabel Y memiliki nilai reliabilitas 0,9980371333642 dengan demikian ketiga instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi karna lebih dari 0,60.

Berdasarkan hasil uji signifikansi uji T untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,001 \leq 0,05$ dan nilai thitung $3,713 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X1 terhadap Y, sedangkan untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai thitung $6,081 \geq 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X2 terhadap Y. Hasil uji signifikansi uji F diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai fhitung $36,824 \geq 3,187$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y. Hasil koefisien determinasi (R2) diketahui nilai R Square sebesar 0,605, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar 60,5%.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran Al-karim

Shahih Sunan Ibnu Majah(1997.) , karya Muhammad Nasiruddin Al-albani , jilid pertama hal. 92, (maktabah Al-ma'arif, Riyad).

<https://digilib.unila.ac.id/7224/16/BAB II.pdf> diakses pada 20 Nov 2023 jam 21.12.

Sutikno Sobry (2019), Metode & Model- Model Pembelajaran, (Lombok : Penerbit Holistica).

Tyasmaning Endang (2022).,Model dan Metode Pembelajaran, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang .

Afandi Muhamad, Chamalah Evi, Wardani O.P.,(2013). Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah,UNNISULA Press 2013.

Fauzan., (2019). Model pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan.

Salamun, Widayastuti Ana,Syawaluddin, Nafsiati Rini, Simarmata Janner,

Julianda,Yurfih, Christa, M. Habibullah.,(2023). Model-Model Pembelajaran Inovatif (penerbit Yayasan kita menulis).

Simeru Arden.,dkk.(2023)Model-Model Pembelajaran,Penerbit Lakeisha.

Sudrajat Ajat, Hernawati Eneng.,(2020). Modul Konsep Metodologi Pembelajaran, Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan Dan Keagamaan Kementerian Agama RI.

Illyas, M. , Syahid, Abd. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru, Volume 04 No 01.

- Dwi Yulianti., (2019). Pengantar Metode Pembelajaran Inovatif, (Bandar Lampung : Penerbit AURA(Anugrah Utama Raharja, anggota IKAPI no.003/LPU/2013),
- Yanto Ari., (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS,(Jurnal akrawala Pendas, Volume 1, No. 1 Januari).
- Yazidi, (2013) Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum
- Saguni Fatimah.(2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar, (Yogyakarta : Kanwa Publisher).
- Agusti, N.M , Aslam,(2024). Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap hasil belajar, Jurnal Basiedu, vol 6 Nomor 4.
- Kholis Nur.,(2017) Penggunaan Model Pembelajaran Nubered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,(Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, E-ISSN 2548-7892. P-ISSN 2527-4449. Vol. 2, pp. 69-88).
- Palupi, D.I., dkk.,(2023).Mengenal model Kooperatif Numbred Head Together(NHT) untuk pembelajaran Anak usia dini, jurnal Pendidikan dan pembelajaran, Vol.4.
- Yendri wirda., Ulumudin Ikhya., Widiputra Ferdi., Listiawati Nur, Sisca Fujianita., (2020). Faktor -faktor determinan hasil belajar siswa, (pusat penelitian kebijakan dan penelitian dan pengembangan dan perbukuan kementerian Pendidikan dan kebudayaan,cet pertama).