

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI

##### Wates Sumbergempol Tulungagung

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen adalah 85,05 sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Untuk nilai signifikansi normalitas atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,120. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,337. Nilai *Sig.* 0,337 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan

dengan uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh  $t_{hitung} = 10,385$  dan  $Sig.(2-tailed) = 0,000$ . Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,385 > 2,020$  dan  $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan metode bermain peran. Hal ini disebabkan metode pembelajaran bermain peran lebih menarik minat belajar peserta didik yang mampu memotivasi peserta didik untuk lebih tertarik dan mendorong mengikuti proses belajar. Melalui metode pembelajaran bermain peran peserta didik lebih memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas.

Metode bermain peran merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan guru langsung mengajak peserta didik untuk masuk kedalam pembelajaran dengan cara memerankan tokoh yang ada dalam pembelajaran. Kemudian guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dan membagikan teks yang akan diperankan oleh siswa. Menurut Miftahul Huda, "Proses belajar yang dilakukan melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui kompetitif individual. Perasaan saling

ketergantungan antar anggota kelompok dapat menghasilkan energi positif meraih prestasi belajar yang baik”.<sup>1</sup>

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika metode yang digunakan menyenangkan, tentunya siswa juga akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan yang dimiliki oleh siswa juga bisa berkembang melalui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Uno bahwa salah satu tujuan metode bermain peran untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>2</sup> Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Amalia dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kab. Blitar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian statistik dengan menggunakan uji manova yang menunjukkan bahwa nilai *Sig.( 2-tailed)* adalah 0,038. Dengan uji *t-test* nilai *Sig.( 2-tailed)* adalah  $0,001 < 0,05$  yang menunjukkan

---

<sup>1</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal.111

<sup>2</sup> Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal.26

terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan metode bermain peran lebih besar dari pada kelas yang hanya menggunakan metode konvensional (cerama) saja, pada motivasi belajar Aqidah Akhlaq peserta didik.<sup>3</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis ( $H_a$ ), yakni ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

## **B. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen adalah 82,25 sedangkan pada kelas kontrol adalah 71,957. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig.* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *post test* kelas

---

<sup>3</sup> Rizqi Amalia, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kab. Blitar, Tahun Ajaran 2018/2019*, (Tulungagung: Tidak diterbitkan, 2018)

eksperimen sebesar 0,128 dan pada kelas kontrol sebesar 0,207. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,120. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas  $> 0,05$  maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post test*. Hasil homogenitas data *post test* diperoleh nilai *Sig.* 0,760. Nilai *Sig.* 0,760  $> 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *Uji Independent Sample Test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *post test* diperoleh nilai *t<sub>hitung</sub>* = 3,607 dan *Sig.(2-tailed)* = 0,004. Nilai *t<sub>hitung</sub>*  $> t_{tabel}$  atau  $3,067 > 2,020$  dan *Sig.(2-tailed)*  $0,004 < 0,05 = 0,4 \% < 5\%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif mereka bersemangat selama proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung mereka juga sangat antusias dalam mengikuti materi yang akan mereka perankan. Mereka sangat bersemangat dalam mendengarkan arahan dari guru. Setelah mereka faham dan menguasai materi, mereka memerankan tokoh masing-masing sesuai dengan yang mereka dapatkan.

Metode bermain peran menekankan pada aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Metode bermain peran sangat membantu siswa dalam memahami isi materi dengan mudah dan menyenangkan.

Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.<sup>4</sup> Dengan menggunakan metode bermain peran ini, merupakan salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankannya sebagai tokoh.<sup>5</sup> Metode ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengalahkannya pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>6</sup>

Sesuai dengan perannya metode bermain peran dibuat untuk menambah tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Miftakhul Huda yang menyatakan bahwa terdapat kelebihan dalam bermain peran yaitu :<sup>7</sup> 1) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, 2) Bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, 3) Membuat suasana kelas

---

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hal. 214

<sup>5</sup> Kokom Komalaris, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung : Refika Adimata, 2011), hal. 80

<sup>6</sup> Hamzah B Uno, *Model ...*, hal. 26

<sup>7</sup> Miftakhul Huda, *Model-Model Pembelajaran Dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 209

menjadi lebih dinamis dan antusias, 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan, 5) Memungkinkan peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dengan adanya metode bermain peran siswa akan menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS . Yang ditunjukkan dengan nilai uji-t (*t-test*) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai t hitung > t tabel ( $2,738 > 1,686$ ). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini yaitu ada pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang dinyatakan diterima. <sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Ardian Biantara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Semester Genap 2013/2014*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan:2013)

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Dedi Rizkia Saputra dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Manisrenggo Klaten Jawa Tengah” , dalam penelitiannya diperoleh kenaikan belajar rata-rata menjadi 75 % dengan ketuntasan belajar mencapai 92,2%. Penggunaan metode bermain peran sangat meningkatkan hasil belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas juga ikut mengalami kenaikan.<sup>9</sup>

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis maka ( $H_a$ ), yakni ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan metode bermain peran, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga peserta didik terlibat aktif dalam memerankan tokoh dalam materi yang sesuai yang dibahas dan dapat mengembangkan konteks pengetahuan awal yang sudah dimiliki siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang dicapai terlaksana dengan baik dan benar.

---

<sup>9</sup> Dedi Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Manisrenggo Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan : 2015)



### **C. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol**

Berdasarkan hasil uji Manova diperoleh nilai ke-empat p-value (*Sig*) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks's Lamda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Jadi ada perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

Sebelumnya telah dapat dilihat pula dari masing-masing atau antar variabel yaitu X terhadap Y1 dan variabel X terhadap Y2, bahwa ada pengaruh X (metode pembelajaran bermain peran) terhadap Y1 (motivasi belajar) siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung, dan ada pengaruh X (metode pembelajaran bermain peran) terhadap Y2 (hasil belajar) siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Dari hasil dari masing-masing tersebut keduanya atau motivasi dan hasil belajar ada pengaruh atas pemberian perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran. Untuk dapat melihat atau menjelaskan kembali bahwa memang metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap keduanya atau motivasi dan hasil belajar siswa, maka akan dilihat atau dilakukan uji untuk melihat pengaruh metode pembelajaran bermain peran ini terhadap motivasi dan hasil belajar secara

bersama-sama. Jadi akan terlihat pengaruh atau hubungan dari variabel X (metode pembelajaran bermain peran) terhadap variabel Y1 (Motivasi belajar) dan Y2 (Hasil belajar) secara bersama-sama.

Motivasi dapat dikatakan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.<sup>10</sup> Dengan adanya metode pembelajaran bermain peran Berdasarkan teori Hamzah B. Uno menurutnya hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk adanya perubahan tingkah laku yaitu salah satunya adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.<sup>11</sup> Oleh sebab itu metode pembelajaran bermain peran dirancang untuk digunakan sebagai salah satu metode pembangkit motivasi bagi siswa serta dapat menjadi jalan untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran akan sangat aktif dan menyenangkan bagi siswa. Serta tujuan pembelajaran akan semakin terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (*Ha*), yaitu ada pengaruh metode pembelajaran

---

<sup>10</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal 75

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi ...*, hal. 23

bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa MI Hidayatul Muftadiin

Wates Sumbergempol.