

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

A. Pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian yang dilakukan di MTs Darun Najah Sidoarjo dari dua sampel kelas yang diambil yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap *self efficacy* matematika siswa. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian *Self efficacy* Matematika

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
1.	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap <i>self efficacy</i> matematika siswa.	Nilai signifikansi = 0,014.	Nilai <i>p value</i> (sig.) < 0,05, 0,014 < 0,05.	Hipotesis H ₁ diterima, H ₀ ditolak.	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap <i>self efficacy</i> matematika siswa.

Berdasarkan Tabel 5.1 di atas, analisis data menunjukkan ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* matematika siswa kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sig. $0,014 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* matematika siswa dapat dipengaruhi oleh metode *role playing*.

Hasil penelitian ini juga terdapat kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Yulianto, dkk. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* pada pembelajaran matematika mempunyai pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa.⁷¹ Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Lavenia Sumantri, dkk. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan *self efficacy* siswa.⁷²

Role playing adalah kegiatan belajar yang menekankan kerja sama, komunikatif, dan mengimplementasikan suatu kejadian sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.⁷³ Metode *role playing* dapat mempengaruhi tingkat *self efficacy* matematika siswa terlihat dari hasil angket yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Self efficacy siswa dapat meningkat apabila didukung oleh beberapa faktor diantaranya faktor lingkungan siswa itu sendiri.⁷⁴ Sehingga tingkat tinggi rendahnya *self efficacy* matematika siswa bergantung pada proses belajar siswa dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

⁷¹Agus Yulianto, dkk, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP", dalam Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, vol 3, no. 1 (2020): 97-102

⁷² Lavenia Sumantri, dkk, "Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Membina Self Efficacy Siswa", dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling, vol 6, no. 2 (2017): 156-164

⁷³ Agus Yulianto, dkk, "Pengaruh Model...". 97-102

⁷⁴ Lavenia Sumantri, dkk, "Role Playing...". 156-164

Self efficacy menekankan kepada aspek keyakinan diri dalam melaksanakan tugas yang seharusnya siswa dapat melakukan tindakan yang dimilikinya.⁷⁵ *Self efficacy* yang tinggi lebih mampu menguasai berbagai pokok bahasan matematika dari pada siswa yang memiliki *self efficacy* rendah.⁷⁶ Pembelajaran menggunakan metode *role playing* juga dapat menjadikan lebih aktif dan memiliki rasa percaya diri lebih tinggi selama mengikuti proses pembelajaran.

B. Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian yang dilakukan di MTs Darun Najah Sidoarjo dari dua sampel kelas yang diambil yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.2 Rekapitulasi Hasil Penelitian Hasil Belajar Matematika

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
2.	Pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar matematika siswa .	Nilai signifikansi = 0,000.	Nilai <i>p value</i> (sig.) < 0,05, 0,000 < 0,05.	Hipotesis H ₁ diterima, H ₀ ditolak.	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar matematika siswa.

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ Dale Schunk, "Self-efficacy...". 159-172

Berdasarkan Tabel 5.2 di atas, analisis data menunjukkan ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sig. $0,000 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 80,29, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 68,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “metode pembelajaran *role playing* efektif dari pada metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020”.

Rata-rata nilai *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan *role playing* lebih dari rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Pada saat proses pembelajaran, hanya kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan diterapkannya metode *role playing*, sedangkan pada kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah selesai dalam proses pembelajaran pada masing-masing kelas, kemudian kedua kelas tersebut diberikan tes akhir (*posttest*) yang sama yaitu 5 soal uraian. Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol memerlukan waktu sebanyak 4 kali pertemuan dan 1 pertemuan untuk *posttest*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan evaluasi pemahaman peserta didik mengenai suatu bahasan informasi yang diterima, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.⁷⁷ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tiara Fitry, dkk. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh model *role playing* terhadap hasil pembelajaran

⁷⁷ Linda Setiawati, “Implementasi Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, dalam Jurnal Ilmu Pendidikan vol 14, no. 2 (2016): 318-332

matematika siswa.⁷⁸ Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Randi Pratama dan Arif Fatahillah, penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa implementasi metode *role playing* pada materi aritmatika sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁹ Penggunaan metode *role playing* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, karena *role playing* akan memberikan gambaran tingkat kemampuan peserta didik. Semakin baik peran yang dimainkan, maka peserta didik akan lebih memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh semakin baik juga. Akan tetapi, saat pembelajaran berlangsung metode ini memiliki kekurangan diantaranya sebagian anak menjadi kurang aktif karena tidak ikut bermain. Disamping itu, metode ini memerlukan waktu yang cukup lama.

C. Pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian yang dilakukan di MTs Darun Najah Sidoarjo dari dua sampel kelas yang diambil yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut.

⁷⁸ Tiara Fitry, dkk, "Efektivitas Model...". 6-12

⁷⁹ Randi Pratama dan Arif Fatahillah, "Implementasi Metode...", 27-30

Tabel 5.3 Rekapitulasi Hasil Penelitian *Self efficacy* dan Hasil Belajar Matematika Siswa

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
3.	Pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap <i>self efficacy</i> dan hasil belajar matematika siswa.	Nilai signifikansi = 0,000.	Nilai <i>p value</i> (sig.) < 0,05, 0,000 < 0,05.	Hipotesis H ₁ diterima, H ₀ ditolak.	Ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap <i>self efficacy</i> dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan Tabel 5.3 di atas, analisis data menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* lebih baik dari pada metode konvensional.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan lebih percaya diri atas kemampuan belajar yang dimilikinya serta dapat membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Siswa dengan efikasi tinggi, mereka akan cenderung tertantang dengan tantangan yang ada atau diberikan.⁸⁰

Berdasarkan hasil penelitian diatas, menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa. Dengan adanya proses

⁸⁰ Nurhidayatul Maqfiroh, "Pengembangan Paduan..." 1-6

pembelajaran tersebut menjadikan siswa lebih aktif, pembelajaran menjadi bermakna dan siswa mampu mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari.