

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Pada penelitian ini banyaknya sampel yang digunakan ada 30 peserta didik yaitu 14 peserta didik dari kelas eksperimen dan 16 peserta didik dari kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan metode *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pada tahap awal penelitian, peneliti menggali kembali pengetahuan peserta didik pada materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi. Setelah itu peserta didik membentuk kelompok masing-masing kelompok 4-5 orang. Kemudian peserta didik berkumpul berdasarkan kelompoknya untuk berdiskusi membuat cerita dialog dengan tema isra' mi'raj nabi Muhammad SAW agar melatih tanggung jawab menyelesaikan tugas dan kekompakan dengan kelompoknya. Setelah diskusi kelompoknya selesai, selanjutnya setiap kelompok maju untuk bermain peran dengan cerita dialog tema isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW yang sudah dibuat setiap kelompok yang bertujuan untuk melatih keberanian dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Kemudian setiap kelompok

mengomentari, mengevaluasi isi cerita dialog kelompok lain. Selanjutnya peserta didik diberi soal bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi isra,mi,raj nabi Muhammad SAW. Setelah itu, diakhir pembelajaran peserta didik diberi angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Sedangkan pada kelas kontrol peneliti hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Setelah itu, peneliti memberikan soal materi isra' mi'raj nabi Muhammad SAW untuk mengetahui pemahaman peserta didik. kemudian diakhir pembelajaran peneliti memberikan angket motivasi belajar kepada peserta didik untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol.

Hasil dari angket motivasi belajar dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol. Perlakuan ini diberikan pada jam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung/

A. Adakah Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini, dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang

diperankan.¹metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi –situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Ada beberapa tahap pembelajaran bermain peran, salah satunya adalah tahap pemeranan yang bertujuan menghangatkan suasana dan motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Hal tersebut dibuktikan melalui hipotesis dengan menggunakan perhitungan *t-test*.

Adapun tabel rekapitulasi penelitian yang menggambarkan adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik. Pada tabel ini di dalamnya memuat hasil nilai uji *independent sampel t-test (2-tailed)* dan nilai dari t_{hitung} yang dapat di bandingkan dengan nilai t_{tabel} . Berdasarkan hasil perbandingan tersebut digunakan untuk ditolak atau diterima suatu hipotesis. Tabel rekapitulasi disajikan sebagai berikut:

¹ Jumanta Hamdayama, *Metodologi...*, hal 113

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Uji T-test

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Penelitian	Intrepretasi	Kesimpulan
1	Uji Hipotesis pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung	$\alpha = 0,000$ (2-tailed) $t_{hitung} = 5,011$	$\alpha < 0,05$ $t_{tabel} = 2,048$	H_α diterima dan H_0 ditolak	Ada pengaruh yang signifikan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung

Berdasarkan penyajian tabel 5.1 di dalamnya terdapat hasil perhitungan uji pada penelitian ini yang menggunakan uji *t independent sampel t-test* dengan bantuan program *SPSS 21 for windows* dan perhitungan uji *t-test* yang dilakukan dengan cara manual. Hasil uji *independent sampel t-test* yang diperoleh data dari angket motivasi belajar mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil perhitungan data menggunakan uji *t-test* yang dilakukan manual diperoleh nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi 0,05% sebesar 5,011, nilai $t_{tabel} 2,048 < t_{hitung} 5,011$. maka hasil dari kedua perhitungan uji *t-test* yaitu menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 21 for windows* dan perhitungan manual pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas yang diberikan perlakuan metode *role playing* lebih baik dari pada kelas kontrol. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yakni pembelajaran yang efektif dan

efisien. Adapun pengaruh yang timbul yaitu motivasi belajar yang meningkat, peserta didik menjadi aktif secara fisik dan aktif dalam komunikasi dengan kelompok dan pendidik. Pengaruh tersebut sesuai dengan kelebihan metode pembelajaran *role playing* yang dikemukakan Ratna Puspita Dewi sebagai berikut:

1. Peserta didik akan terlatih, memahami dan mengingat isi bahan yang diperankan, sehingga daya ingat peserta didik menjadi tajam dan tahan lama.
2. Peserta didik terlatih untuk berinisiatif dan kreatif.
3. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
4. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.²

Hasil penelitian ini juga sesuai menurut Basyirudin Usman yang mengungkapkan bahwa:

1. Peserta didik terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka.
2. Kelas menjadi hidup karena menarik perhatian para peserta didik.
3. peserta didik dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.³

Hasil penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Unun Lailatul Muthmainah yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas X MIPA 4

² Ratna Puspita Dewi, *Penerapan Metode...*, diakses 5 Maret 2020

³ Basyaruddin Usman, *Metodologi...*, hal 51

MAN 1 Trenggalek,. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Fiqih peserta didik .⁴

Dalam penelitian Moh. Malik Amirudin yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol.⁵

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan Nurul Afifah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode *role playing* terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di Mts 2 Tulungagung.⁶ Dapat disimpulkan dari skripsi tersebut bahwa metode *role playing* dapat berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian sesuai dengan hipotesis, yakni ada pengaruh positif penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

⁴ Unun Lailatul Muthmainah, *Pengaruh Metode...*, hal. 20

⁵ Moh. Malik Amirudin, *Pengaruh...*, hal. 17

⁶ Nurul Afifah, *Pengaruh...*, hal. 18

B. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

Besarnya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung dapat diketahui dengan hasil perhitungan menggunakan *Effect Size*. *Effect Size* merupakan uji untuk mengetahui besarnya efek suatu variabel satu dengan variabel lainnya, besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel. Hasil perhitungan *Effect Size* ini dapat dilihat dari besarnya nilai *cohen's* yang diperoleh. Sebelum menghitung nilai *Cohen's d effect size* terlebih dahulu menentukan standart deviasi atau *Spooled*. Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung dapat diketahui dengan menghitung nilai *cohen's d effect size*, digunakan rumus *cohen's*.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *cohen's*, nilai *cohen's* diinterpretasikan dalam kategori untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung dalam bentuk presentase. Adapun hasil rekapitulasi penghitungan dengan *Effect Size* untuk mengetahui besarnya

pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 5.2 Rekapitulai Hasil penghitungan *Effect Size*

Hipotesis penelitian	Hasil penelitian	Kriteria intepretasi	Intepretasi	Kesimpulan
Besarnya pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran sejarah kebudaayaan Islam di MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.	Nilai <i>Cohen's d</i> = 1.8472	96,4%	Tinggi	Besarnya pengaruh penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung sebesar $d = 1.8472$ pada intepretasi tabel nilai <i>cohen's</i> 96,4% tergolong tinggi

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel di atas, perhitungan nilai *effect size* $d = 1.8472$ dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas IV di MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung termasuk dalam kategori tinggi karena di dalam tabel intepretasi nilai *cohen's* sebesar 96,4%.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif daripada menggunakan pembelajaran konvensional hal ini dikarenakan pada pembelajaran konvensional pembelajaran hanya berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik hanya mencatat dan

mendengarkan penjelasan dari pendidik. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Nana Syaodih, Nana Syaodih mengatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan metode *role playing* dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Metode *role playing* dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok sehingga secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk dapat bekerjasama dengan teman. Metode *role playing* juga mampu membangkitkan motivasi peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Motivasi muncul apabila peserta didik diberi kesempatan untuk aktif dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Apabila dikaitkan dengan faktor internal peserta didik penerapan metode *role playing* memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik terutama peserta didik sekolah dasar. Hal ini mengingat secara karakteristik, anak sekolah dasar senang bermain dan senang bergerak. Kedua karakteristik anak sekolah dasar tersebut menuntut pendidik untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan.⁷

Berdasarkan uraian di atas penggunaan metode *role playing* dapat membuat peserta didik lebih aktif di dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan intepretasi nilai *Cohen's* yang diperoleh sebesar 95,5%. Hasil penelitiannya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Utha Cahya Septiadi dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Siswa Kelsa

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005) hal. 21

V SDN Kestalan No. 05 Surakarta Tahun 2014/2015 yang menunjukkan presentase pengaruh pembelajaran dengan bermain peran sebesar 41,15%⁸.

Jadi, berdasarkan besar pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar yang menunjukkan presentase sebesar 96,4% yang masuk dalam kategori tinggi dapat diartikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role palying* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

⁸ Utha Cahya Septiadi, *Pengaruh.....*, hal. 15