

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan menyebarkan angket dan melakukan eksperimen dengan metode bermain peran (*role playing*) untuk siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol. Kemudian peneliti mengolah data hasil seluruh data yang sudah diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0, maka tujuan yang akan dikemukakan oleh peneliti adalah untuk menjelaskan:

A. Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol

Analisis data pengujian prasyarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym.Sig.* jika *Asym.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data angket signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,285, sedangkan untuk kelas kontrol 0,573. berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa $0,285 > 0,05$ dan $0,573 > 0,05$. jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas diperoleh nilai Sig 0,858. Nilai Sig $0,858 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan data itu homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (Normalitas dan Homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen., maka dapat dilanjutkan dengan analisis *independensi sample t-test*. Hasil perhitungan untuk nilai angket di peroleh nilai $t_{hitung} = 4.237$ dan sig (2-tailed) = 0,000. sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N-2$ karena jumlah sampel yang diteliti adalah 54 siswa maka $db = 54 - 2 = 52$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} 2.021$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4.237 > 2.021$. Dan sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian ini didukung pula penelitian Indrawati D. dalam penelitiannya terhadap peningkatan penguasaan berbahasa pada anak TK menemukan bahwa pemanfaatan metode bermain peran berkontribusi positif terhadap motivasi belajar, perhatian serta aktifitas anak. Selain itu, terjadi peningkatan dalam penguasaan berbahasa. Bercermin pada temuan penelitian ini dan penelitian terdahulu, membuktikan pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan metode bermain peran dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Bermain peran dilakukan oleh siswa

dalam kelompok sehingga secara tidak langsung siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dengan teman. Gairah dan semangat juga akan dibangun karena mereka dituntut untuk tampil maksimal demi nama baik kelompok. Siswa tidak terjebak dalam suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan. Selain itu, metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Metode bermain peran juga mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu sumber dari motivasi intrinsik selain tantangan, rasa ingin tahu, dan kontrol adalah fantasi. Fantasi ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfantasi, diantaranya melalui kegiatan simulasi atau bermain peran. Pemenuhan kebutuhan akan rasa percaya diri dan aktualisasi diri dari 6 tingkatan kebutuhan manusia juga mendapatkan ruang dalam pembelajaran bermain peran. Hal ini berperan pula dalam meningkatkan motivasi siswa karena siswa termotivasi untuk mencapai tujuan pribadinya yang menjadikan hidupnya berharga dan bermakna. Motivasi muncul apabila siswa diberi kesempatan untuk aktif dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Apabila dikaitkan dengan faktor internal siswa penerapan metode bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Hal ini mengingat secara karakteristik, anak sekolah dasar senang bermain dan senang bergerak. Kedua karakteristik anak sekolah dasar tersebut

menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan.¹

B. Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol

Analisis data pengujian prasyarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym.Sig.* jika *Asym.Sig* > 0,05 maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data tes soal sejarah kebudayaan islam dengan signifikasi untuk kelas eksperimen adalah 0,689 ,sedangkan untuk kelas kontrol 0,473. berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa $0,689 > 0,05$ dan $0,473 > 0,05$. jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas diperoleh nilai Sig 0,640. Nilai Sig $0,640 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan data itu homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (Normalitas dan Homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen., maka dapat dilanjutkan dengan analisis *independensi sample t-test*. Hasil perhitungan untuk nilai tes di peroleh nilai $t_{hitung} = 5.097$ dan sig (2-tailed) =

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses pendidikan*, (bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset,2005), hal 21.

0,000. sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N-2$ karena jumlah sampel yang diteliti adalah 54 siswa maka $db = 54 - 2 = 52$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} 2.021$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5.097 > 2,021$. Dan sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil temuan tersebut didukung oleh penelitian Ismail A.Y tentang pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar IPS di SD. Hasil penelitiannya menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah siswa diberi pembelajaran dengan metode bermain peran.² Penelitian Leni tentang pengaruh metode bermain peran, terhadap kemampuan Bahasa Indonesia juga membuktikan bahwa kemampuan Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki rerata 82,94 lebih tinggi dibanding dengan metode ceramah dengan rerata 71,16.³ Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS siswa. Penerapan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan salah satu kelebihanannya, yaitu metode ini mampu melatih siswa untuk

² Ismail, Asep Yusuf, *Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SD*. (<http://www.jurnal.upi.edu/md/> Vol. 6 No. 2) . Januari 2012. Diakses tanggal 25 desember 2017.

³ Leni, Ni Made, *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 4 Ungasan Kecamatan Kuta Selatan*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 2012.

memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Hal itu akan melatih ingatan siswa menjadi tajam. Ingatan yang bagus akan membantu siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini metode bermain peran telah memberi kesan yang kuat dan ingatan yang tahan lama bagi siswa terutama untuk materi pelajaran yang akan memiliki kebermaknaan apabila dibelajarkan secara interaktif.

C. Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol

Dari *out put* uji Multivariate menunjukkan bahwa F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0.05$. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semuanya signifikan. dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima. sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian Siska, Y. dalam penelitiannya terhadap anak TK di Bandar Lampung, juga menemukan penerapan metode bermain peran memberikan peningkatan yang cukup besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak yang diteliti. Berpijak pada hasil analisis data dalam penelitian ini dan temuan

terdahulu, terbukti bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.⁴ Hal ini mengingat metode bermain peran memberi kesempatan yang lebih bagi siswa untuk belajar secara interaktif dan komunikatif serta percaya diri. Selain menyenangkan karena dalam suasana permainan, kreativitas siswa terpujuk karena dalam bermain peran siswa dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi juga berimprovisasi dalam mengemukakan pendapatnya atau memerankan perannya dengan waktu yang tersedia. Karena tidak jarang, skenario yang telah dipersiapkan sebelum melaksanakan drama, berubah ketika siswa memainkan perannya di depan kelas. Pada saat itulah diperlukan inisiatif untuk berkreasi dan melanjutkan cerita sehingga drama tidak terhenti di tengah jalan. Situasi seperti ini sangat memungkinkan untuk belajar santai tapi serius sehingga siswa merasa menikmati proses pembelajaran. Apa yang telah dilakukan dan dipelajari akan tertanam kuat dalam ingatan. Dalam hal ini, metode bermain peran mampu menciptakan suasana senang dan gembira dalam proses belajar mengajar tanpa mengesampingkan tujuan belajar. Setiap anak tidak bisa dipisahkan dari dunia bermain yang dapat menimbulkan kegembiraan dan rasa senang. Pembelajaran dengan suasana bermain akan mendorong siswa aktif belajar, dan pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya mampu mengembangkan daya fantasi anak.

⁴ Siska. Y., *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (<http://www.jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan>). 2011. Diakses tanggal 7 Februari 2018.

Menurut Zuhairini salah satu kelebihan dari metode bermain peran mampu menarik perhatian anak sehingga suasana kelas semakin hidup. Dengan ketertarikan anak terhadap suatu proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang hal itu pula berdampak pada hasil belajar peserta didik dimana apabila motivasi siswa itu tumbuh secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁵

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar SKI siswa. Secara empiris telah terbukti bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar SKI antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar SKI dan motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dibanding siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.

⁵ Tien Kartini, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Si Kelas V DN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Nomer : 8-Oktober 2007