

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM PAKIS AJI JEPARA ada beberapa hal yang akan dikaji, yaitu (1) Gambaran Obyek Penelitian, (2) Analisis Data (uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat, uji hipotesis), (3) Pembahasan.

1. Gambaran Obyek Penelitian

- a. Profil MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara

Madrasah Ibtidaiyah Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara merupakan madrasah yang berada dibawah asuhan beliau KH. Sholikhul Hadi, yang didirikan pada tahun 1971, tempatnya terletak di DK. Tuksongo RT 03 RW 01, DS. Suwawal Timur, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara. MI Daruttarbiyah Watta'lim ini adalah satu-satunya madrasah yang berada di dukuh Tuksongó. Dengan adanya madrasah ini yang ditunggu-tunggu para masyarakat sekitar, karena dengan adanya madrasah ini masyarakat sekitar dapat menuntut ilmu.¹

- b. Visi dan Misi MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara

- 1) Visi

“Terwujudnya generasi yang berkualitas berkarakter, terampil dan berakhlakul karimah”

- 2) Misi

Guna mewujudkan visi MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara diatas, harus ada cara mendasar meraihnya yang tertuang dalam wadah yang disebut misi. Adapun misi MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara :

- a) Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas
- b) Membentuk karakter yang cerdas, terampil dan berakhlakul karimah

¹ Data Dokumentasi MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara, 2022.

- c) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan melalui kegiatan yang islami
 - d) Meningkatkan profesionalisme dan ketenaga pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman.²
- c. Daftar tenaga kependidikan MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara

Tenaga kerja dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kualitas sekolah itu sendiri, adanya guru dan tenaga pekerja pendidikan yang berkompeten agar menghasilkan anak didik yang berkualitas. Adapun rincian tenaga kependidikan MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data Guru MI Daruttarbiyah Watta'lim

N0	Nama	Jabatan
1	Ahmad Chamim, S.Pd.I	Kepala Madrasah
2	Inayatul Hasanah, S.Pd.I	Guru
3	Arum Lutfiyana, S.Pd.I	Guru
4	Ulfah Rukanah, S.Pd.I	Guru
5	Musyahid, S.Pd.I	Guru
6	Zulaihah	Guru
7	Masrukhan	Guru
8	Nur Said	Guru
9	Isnaton	Guru
10	Childa Maimunah	Guru

Sumber : Data Dokumentasi MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara

- a. Data siswa MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara

Tabel 4.2
Data Siswa MI Daruttarbiyah Watta'lim

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	7	9	16
2	II	10	12	22
3	III	10	11	21
4	IV	8	12	20
5	V	9	11	20

² Data Dokumentasi MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara, 2022.

6	VI	6	8	14
Jumlah				113

Sumber : Data Dokumentasi MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara

- b. Sarana dan prasarana MI DARUTTARBIYAH WATTA'LIM Pakis Aji Jepara

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana

NO	Jenis Prasarana	Jumlah Ruangan
1	Ruang Kepala	1
2	Ruang guru	1
3	Ruang kelas	6
4	Tempat ibadah	1
5	Perpustakaan	1
6	Gudang	1
7	R. staff Tata usaha	1
8	Ruang Konseling	1
9	WC Guru	1
10	WC Siswa	4
11	UKS	1
12	Parkir	1

Sumber : Data Dokumentasi MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara

2. Deskripsi Penelitian

Penelitian adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh dan mengumpulkan suatu data yang nantinya akan diolah untuk menjawab dan menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan judul penelitian, peneliti akan memilih desain penelitian eksperiman yang cocok. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan desain penelitian *pre- experimenta*.³ Kemudian peneliti memilih *posttest only control design* karena tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mencari pengaruh dari perlakuan dalam penelitian ini.⁴ Penelitian ini berlokasi di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara dengan mengambil populasi seluruh siswa kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara yang berjumlah 20 siswa.

³ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 32.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 114.

Kemudian siswa tersebut akan diberikan perlakuan dengan penerapan metode *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca. Metode *role playing* ini membuat suasana dikelas lebih menyenangkan, siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, lebih memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Ini membuktikan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jika dalam kegiatan belajar siswa memiliki motivasi yang kuat maka akan menunjukkan keinginannya untuk berhasil dalam pembelajaran, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita dimasa depan, dan menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan tenang. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut :

3. Hasil Uji Instrumen Data

a. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuisioner. Hasil penelitian dianggap valid apabila data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti sesuai.

Dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka variabel dinyatakan valid

Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka variabel dinyatakan tidak valid

Untuk mengetahui validasi r hitung peneliti menggunakan alat bantu SPSS 25, Taraf signifikasinya sebesar 5% (0,05), maka dapat diketahui r tabel dalam penelitian ini adalah 0,444. Hasil uji validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4

Hasil Analisis Uji Validitas Metode *Role Playing* (X)

No. Item	R. Hitung	R. Tabel	Validitas
1	0,707	0,444	Valid
2	0,751	0,444	Valid
3	0,811	0,444	Valid

4	0,520	0,444	Valid
5	0,719	0,444	Valid
6	0,546	0,444	Valid
7	0,774	0,444	Valid
8	0,791	0,444	Valid
9	0,791	0,444	Valid
10	0,808	0,444	Valid

Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.4 diatas, setiap item dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung positif dan lebih besar dari r tabel sebesar 0,444. maka, dapat disimpulkan bahwa semua item dinyatakan VALID.

Tabel 4.5

Hasil Analisis Uji Validitas Motivasi Belajar (Y1)

No. Item	R. Hitung	R. Tabel	Validitas
1	0,824	0,444	Valid
2	0,800	0,444	Valid
3	0,858	0,444	Valid
4	0,840	0,444	Valid
5	0,838	0,444	Valid
6	0,799	0,444	Valid
7	0,775	0,444	Valid
8	0,729	0,444	Valid
9	0,828	0,444	Valid
10	0,753	0,444	Valid

Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.5 diatas, setiap item dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung positif dan lebih besar dari r tabel sebesar 0,444. maka, dapat disimpulkan bahwa semua item dinyatakan VALID.

Tabel 4.6

Hasil Analisis Uji Validitas Gemar Membaca (Y2)

No. Item	R. Hitung	R. Tabel	Validitas
1	0,813	0,444	Valid
2	0,895	0,444	Valid
3	0,800	0,444	Valid
4	0,792	0,444	Valid
5	0,804	0,444	Valid
6	0,784	0,444	Valid

7	0,896	0,444	Valid
8	0,857	0,444	Valid
9	0,762	0,444	Valid
10	0,724	0,444	Valid

Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.6 diatas, setiap item dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung positif dan lebih besar dari r tabel sebesar 0,444. maka, dapat disimpulkan bahwa semua item dinyatakan VALID.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketepatan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.⁵ Uji reliabilitas instrumen berupa angket yang sudah diuji cobakan dihitung dengan menggunakan *Cronbach Alpha*.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket kuisioner terhadap variabel. Adapun dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai Cronbach Alpha > 0,60, maka data dinyatakan reliabel

Jika nilai Cronbach Alpha < 0,60, maka data dinyatakan tidak reliabel

Adapun hasil uji reliabilitas sebagai berikut :

Hasil perhitungan instrumen berupa angket variabel yang telah di uji cobakan menunjukkan bahwa diperoleh r_{hitung} koefisien adalah 0,944. Berdasarkan data tersebut maka instrumen berupa angket variabel dinyatakan reliabel ($0,944 > 0,60$).

Tabel 4.7

Hasil Analisis Uji Reliabilitas Metode Role Playing (X)

Cronbach's Alpha	N of Item
0,819	10

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.7 diatas, Hasil perhitungan instrumen kuisioner metode *role playing* yang telah di uji cobakan menunjukkan bahwa diperoleh r hitung koefisien adalah 0,819. Berdasarkan data tersebut

⁵ Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel*, 139.

maka instrumen kuosioner metode *role playing* dinyatakan RELIABEL.

Tabel 4.8
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y1)

Cronbach's Alpha	N of Item
0,889	10

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.8 diatas, Hasil perhitungan instrumen kuosioner motivasi belajar yang telah di uji cobakan menunjukkan bahwa diperoleh r hitung koefisien adalah 0,889. Berdasarkan data tersebut maka instrumen kuosioner motivasi belajar dinyatakan RELIABEL.

Tabel 4.9
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Gemar Membaca (Y2)

Cronbach's Alpha	N of Item
0,860	10

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.9 diatas, Hasil perhitungan instrumen kuosioner gemar membaca yang telah di uji cobakan menunjukkan bahwa diperoleh r hitung koefisien adalah 0,860. Berdasarkan data tersebut maka instrumen kuosioner gemar membaca dinyatakan RELIABEL.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mengatur data yang telah dikumpulkan atau dihimpun oleh peneliti setelah melakukan pengambilan data dari lapangan secara sistematis.⁶ Analisis data dapat diartikan sebagai cara melakukan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga sifat-sifat data yang diperoleh dapat dipahami dengan mudah dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi maupun untuk membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Adapun uji analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitati, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2017), 335.

a. Analisis Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik yakni memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai Signifikansi > 0,05 , maka nilai residual berdistribusi normal

Jika nilai Signifikansi > 0,05 nilai residual tidak berdistribusi normal

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas Metode Role Playing (X)
terhadap Motivasi Belajar (Y1)

		Unstandardized Residual
N		20
Normal	Parameters ^{a,b}	83.56
Mean		7.366
Std. Deviation		.148
Most Extreme	Differences	.135
Absolute		-.148
Positive		.148
Negative		.200 ^{c,d}
Test Statistic		
Asymp. Sig. (2-tailed)		

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,200. Karena nilai Asymp.Sig.(2-tailed) > α (0,05) maka H0 diterima yang berarti data dalam penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Metode Role Playing (X)
terhadap Gemar Membaca (Y2)

		Unstandardized Residual
N		20
Normal	Parameters ^{a,b}	72.56
Mean		4.902
		.142

Std. Deviation	.142
Most Extreme Differences	-.098
Absolute	.142
Positive	.200 ^{c,d}
Negative	
Test Statistic	
Asymp. Sig. (2-tailed)	

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,200. Karena nilai Asymp.Sig.(2-tailed) > α (0,05) maka H0 diterima yang berarti data dalam penelitian berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) data heterogen (tidak sama). Sebab, jika varians antar kelompok ini bersifat homogen maka akan dapat menghasilkan pengukuran yang akurat dalam uji perbedaan.

Dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai signifikansi < 0,05 , maka varians data tidak sama

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data varians sama maka data tersebut memiliki sifat yang sama.

Tabel 4.12

Hasil Uji Homogenitas Metode *Role Playing* (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.404	1	38	.069

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,069 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel metode *role playing* (X) terhadap motivasi belajar (Y1) dikatakan Homogen.

Tabel 4.13
Hasil Uji Homogenitas Metode *Role Playing* (X)
Terhadap Gemar Membaca (Y2)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.254	1	38	.020

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,020 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel metode *role playing* (X) terhadap gemar membaca (Y2) dikatakan Homogen.

b. Analisis Uji Hipotesis

1) Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakann untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$Y1 = a + bX$$

$$Y2 = a + bX$$

Tabel 4.14
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Metode *Role Playing* (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
(Constant)	42.173	15.969	
TOT_X	.482	.248	.417

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil penghitungan koefisien regresi sederhana memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 82,173 sedangkan nilai metode *role playing* koefisien regresi sebesar 0,482 sehingga persamaan regresi ditulis :

$$Y1 = a + bX$$

$$Y2 = 82,173 + 0,482$$

Konstanta sebesar 82,173 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel motivasi belajar adalah 0,482. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 82,173 + 0,482 X$. Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstantanya sebesar 82,173 secara matematis, nilai

konstanta ini menyatakan bahwa metode *role playing* bernilai 0 maka motivasi belajar siswa memiliki nilai 82,173. Maka nilai 0,482 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas (metode *role playing*) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y (motivasi belajar) adalah positif, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel metode *role playing* akan menyebabkan kenaikan sebesar 0,482. Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa responden sebanyak 20 dihasilkan nilai kolerasi sebesar 0,417.

Tabel 4.15
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Metode *Role Playing* (X) Terhadap Gemar Membaca
(Y2)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
(Constant)	87.515	17.790	
TOT_X	.101	.276	.286

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil penghitungan koefisien regresi sederhana memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 87.515 sedangkan nilai metode *role playing* koefisien regresi sebesar 0,101 sehingga persamaan regresi ditulis :

$$Y1 = a+bX$$

$$Y2 = 87.515 + 0,101$$

Konstanta sebesar 87.515 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel gemar membaca adalah 0,101. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 87.515 + 0,101 X$. Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstantanya sebesar 87.515 secara matematis, nilai konstanta ini menyatakan bahwa metode *role playing* bernilai 0 maka gemar membaca siswa memiliki nilai 87.515. Maka nilai 0,101 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas (metode *role playing*) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y (gemar membaca) adalah positif, dimana setiap kenaikan satu satuan

variabel metode *role playing* akan menyebabkan kenaikan sebesar 0,101. Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa responden sebanyak 20 dihasilkan nilai kolerasi sebesar 0,286.

2) Uji T (Persial)

Tabel 4.16
Hasil Uji t
Metode Roloe Playing (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1)

Model	Unstandardize d Coefficients		Standardize d Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	42.173	15.969	.417	2.641	.017
TOT_X	.482	.248		1.946	.003

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas, hasil t hitung diperoleh dengan menggunakan SPSS yaitu sebesar 1.946. pengambilan keputusan jika t hitung lebih besar dari t tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil perhitungan t hitung sebesar 1.946 > t tabel yaitu 1.729 taraf signifikan 5%, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara metode *role playing* terhadap motivasi belajar.

Tabel 4.17
Hasil Uji t
Metode Roloe Playing (X) Terhadap Gemar Membaca (Y2)

Model	Unstandardize d Coefficients		Standardize d Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1 (Constant)	87.51 5	17.79 0	.286	4.91 9	.01 7
TOT_X	.101	.276		2.36 8	.00 0

Sumber : Data primer yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas, hasil t hitung diperoleh dengan menggunakan SPSS yaitu sebesar 2.368. pengambilan keputusan jika t hitung lebih besar dari t tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil perhitungan t hitung sebesar $2.368 > t$ tabel yaitu 1.729 taraf signifikan 5%, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara metode *role playing* terhadap gemar membaca.

3) Uji F (Simultan)

Tabel 4.18
Hasil Uji F
Metode *Roloe Playing* (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	316.470	1	316.470	23.789	.003 ^b
Residual	1503.530	18	83.529		
Total	1820.000	19			

Sumber : Data yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,003 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Tabel 4.19
Hasil Uji F
Metode *Roloe Playing* (X) Terhadap Gemar
Membaca (Y2)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	14.005	1	14.005	5.135	.000 ^b
Regression					
Residual	1865.995	18	103.666		
Total	1880.000	19			

Sumber : Data yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap gemar membaca.

4) Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 4.20
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)
Metode *Roloe Playing* (X) Terhadap Motivasi Belajar
(Y1)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.417 ^a	.474	.428	9.13944

Sumber : Data yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai R² (Adjusted R Square) adalah sebesar 0,474 setara dengan 47,4%. Hal ini berarti bahwa pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar 47,4%. Faktor lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti.

Tabel 4.21
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)
Metode *Roloe Playing* (X) Terhadap Gemar
Membaca (Y2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.486 ^a	.307	.348	10.18167

Sumber : Data yang diolah SPSS, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai R^2 (Adjusted R Square) adalah sebesar 0,307 setara dengan 30,7%. Hal ini berarti bahwa pengaruh metode *role playing* terhadap gemar membaca 30,7%. Faktor lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttabiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing*. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) kelas V. Adapun pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis persiapan dalam penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttabiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.

Telah diketahui bahwa metode pembelajaran merupakan sarana yang memudahkan pendidik ataupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran sangatlah efektif dan efisien dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik ditekankan untuk dapat berperan aktif mengikuti pembelajaran dan juga diharapkan peserta didik dapat berpikir kritis, memiliki kekompakan ataupun kerjasama dengan teman sebayanya dan dapat memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di kelas V MI Daruttabiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara adalah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, Diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengarahkan atau melibatkan siswa untuk berperan aktif untuk berimajinasi dalam memerankan suatu peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah didapatkan siswa.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang sangat membutuhkan kreatifitas seorang

pengajar karena dalam metode pembelajaran ini semua kegiatan yang dipraktikkan siswa dalam metode pembelajaran *role playing* ini harus memiliki arah yang menjadi wakil dari semua yang dipelajari. Kemudian selanjutnya seorang guru memberikan arahan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman-temannya untuk mempraktikkan metode *role playing* dengan baik.

Ini sangat sesuai dengan berbagai persiapan yang dilakukan oleh para guru di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara dimana guru dalam hal ini sudah melakukan suatu persiapan yang matang guna menerapkan metode pembelajaran *role playing*, ini dapat dilihat dari guru yang telah terlebih dahulu menyiapkan materi dan teks skenario untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan tahap awal memberi pertanyaan seperti biasa atau tes awal (Pre Tes) disini guru benar-bener sungguh-sungguh dalam menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* kemudian selanjutnya guru memberikan soal kembali dengan metode *role playing* atau dengan tes kedua (Post Tes) dari sinilah guru dengan berbagai persiapannya mengetahui bagaimana metode *role playing* ini diterapkan di kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa dalam melakukan persiapan pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara. Persiapan dilakukan dengan sangat teratur dan tertata dengan baik dengan tujuan nantinya dapat diketahui metode yang digunakan ini tepat atau tidak untuk selanjutnya atau dalam jangka panjang diterapkan untuk para siswa.

2. Analisis penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.

Role playing merupakan model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang mengarahkan atau melibatkan siswa untuk berinteraksi aktif untuk berimajinasi dalam memerankan suatu peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah didapatkan peserta didik. Peneliti tertarik untuk menggunakan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini dapat membantu siswa aktif di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses penerapan metode *role playing* sangat diperlukan penerapan yang tepat guna tujuannya agar metode *role playing* nantinya dapat diterima oleh siswa dan dapat

menjadi suatu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan para guru dalam proses mengajarnya. Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan diawali dengan merancang ide penelitian yang merupakan hasil dari tindak lanjut hasil observasi di kelas yang bertujuan untuk menemukan faktor-faktor penghambat yang menyebutkan hasil belajar siswa rendah, kemudian memfokuskan pada penerapan metode *role playing* sebagai bahan bagi peneliti untuk merencanakan penelitian. Adapun kegiatan-kegiatan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- 2) Membuat rancangan pembelajaran yang akan diterapkan dengan penerapan metode *role playing* pada materi pembelajaran.
- 3) Menentukan instrumen yang akan digunakan dalam proses penelitian.
- 4) Menyiapkan lembar pedoman observasi guru dan siswa.
- 5) Membuat soal evaluasi diakhir pertemuan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tindak lanjut dari kegiatan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Penjelasan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru mengkondisikan kelas
 - b) Guru mengucapkan salam
 - c) Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a
 - d) Guru mengecek kehadiran siswa
 - e) Guru menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang ingin dilaksanakan
 - f) Guru memberikan motivasi kepada siswa
 - g) Guru menginformasikan langkah yang akan dilaksanakan
- 2) Kegiatan Inti (50 menit)
 - a) Guru memberikan arahan untuk membuka halaman dan materi yang akan dipelajari
 - b) Guru menerangkan materi yang akan dipelajari
 - c) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario drama

- d) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 siswa
 - e) Guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai
 - f) Guru memanggil masing-masing kelompok secara bergantian untuk menirukan skenario yang sudah disiapkan
 - g) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
 - h) Guru bertanya kepada siswa apakah ada kesulitan
 - i) Guru memberi kesimpulan dan memberikan penguatan dari hasil skenario yang sudah diperagakan
- 3) Kegiatan Akhir (10 menit)
- a) Siswa melakukan refleksi seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - b) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari
 - c) Pembelajaran ditutup dengan doa bersama

Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dari hasil *post-test* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 94.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* peneliti juga masih menemukan beberapa kendala, akan tetapi kendala-kendala tersebut sangat mudah untuk diatasi. Kendala yang peneliti temukan adalah sebagai berikut :

- a. Masih ada siswa yang tidak percaya diri saat disuruh maju kedepan untuk menyampaikan apa yang disampaikan guru. tetapi peneliti dapat mengatasi hal tersebut dengan cara memberikan pendampingan kepada siswa yang tidak percaya diri.

3. Analisis Pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *role playing* unruk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.

Dari penelitian yang peneliti lakukan di dalam kelas, berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ($0,852 > 0,05$)

maka Ho diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum penggunaan metode *role playing* dan sesudah penggunaan metode *role playing*. Pembelajaran ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini siswa dibantu dengan media gambar dan elektronik berupa video, yang mana siswa dapat langsung mempraktikkan hasil dari pembelajaran yang sudah disampaikan guru. Dengan penggunaan media ini pembelajaran lebih menarik dan bahan pembelajaran lebih bervariasi, siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar.

