

Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa pada Materi Ekosistem

Andini Novianti^{1*}, Nevrita², Adam Fernando³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia

*Corresponding author: andininovianti051101@gmail.com

ABSTRACT. This study aimed to determine the effect of applying the role playing method to student learning outcomes and motivation in ecosystem topic. This research was a quasi-experimental study with a population of all students of class X IPA MAN Tanjungpinang. The sample in this study was taken by total sampling. Data collection techniques used are tests and questionnaires. The instruments used in this study were test (post-test) to measure student learning outcomes and questionnaire sheets to measure student motivation after learning using the role playing method. The data analysis techniques used in this study were analysis of test results, analysis of motivational questionnaire data, analysis of implementation observation data, prerequisite tests, and hypothesis testing. Based on the hypothesis test obtained, the results of the T test are obtained, namely: 1) there was a significant effect on the application of the role playing method to student learning outcomes; 2) there was a significant effect on the application of the role playing method to student motivation; Meanwhile the results of the F test are obtained, namely: 3) there was a significant effect on the application of the role playing method to student learning outcomes and motivation. This role playing method can be recommended as an alternative learning method to support the learning process which can improve learning outcomes and student motivation in the classroom in Biology learning.

Keywords: *Learning Outcomes, Motivation, Role Playing.*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi ekosistem. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas X IPA MAN Tanjungpinang. Sampel dalam penelitian ini diambil secara *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar angket untuk mengukur motivasi siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis hasil tes, analisis data angket motivasi, analisis data observasi keterlaksanaan, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis yang diperoleh menunjukkan hasil uji T, yaitu: 1). terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa: 2). terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap motivasi siswa: Sedangkan hasil dari uji F, yaitu: 3). terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Metode *role playing* ini dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran alternatif untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di dalam kelas pada pembelajaran Biologi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Motivasi, *Role Playing.*

PENDAHULUAN

Peralihan masa pembelajaran yang awalnya *online* dan sekarang tatap muka menyebabkan kualitas pembelajaran mengalami penurunan. Menurut Rosyid (2019) belajar merupakan suatu kegiatan berupa proses tidak merupakan hasil atau tujuan, belajar tidak hanya mengingat tetapi lebih mengalami apa yang dipelajari. Penguasaan ranah kognitif siswa menurut Magdalelna, dkk. (2020) dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik yang dinampakkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Pengetahuan serta keterampilan siswa dapat dilihat dari berkembangnya teori-teori yang dimiliki oleh siswa, serta memori berpikir siswa yang dapat menyimpan hal baru yang diterimanya. Metode belajar yang diterapkan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan guru dalam mengajar. Profesionalitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran sekaligus memperhatikan minat belajar peserta didik akan berpengaruh dalam mengubah hasil belajar siswa.

Dorongan motivasi belajar siswa mengalami penurunan selama kegiatan pembelajaran tatap muka yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Andriani & Rasto (2019) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah motivasi belajar yang ada dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi adalah salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa, seorang siswa akan berhasil mendapatkan apa yang diinginkan dalam belajar apabila terdapat motivasi dan keinginan untuk belajar dalam diri siswa (Rahman, 2021). Motivasi belajar yang rendah menjadi permasalahan yang serius karena dapat menghambat dunia pendidikan. Dampak buruk dari rendahnya motivasi belajar berpengaruh terhadap kualitas diri dan semangat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yaitu diketahui bahwa sebesar 68,3% siswa memperoleh nilai ulangan yang rendah atau di bawah KKM. Artinya ini memperlihatkan bahwa hasil belajar biologi tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar. Nilai KKM dalam pembelajaran biologi di

sekolah MAN Tanjungpinang yaitu sebesar 75. Hasil belajar menjadi acuan bagi guru untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari. Hasil dari lembar angket respon siswa hanya sebesar 41,7% siswa yang mendapatkan nilai ulangan biologi yang tinggi atau di atas KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru biologi MAN Tanjungpinang menyatakan masih rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar rendah diakibatkan peralihan proses pembelajaran dari masa *online* ke tatap muka. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat sebanyak 75% siswa kelas X IPA MAN Tanjungpinang merasa lebih senang mengikuti pembelajaran *online* daripada tatap muka. Motivasi belajar yang rendah menyebabkan hasil belajar yang rendah pula, maka dari itu sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan lembar angket respon siswa menunjukkan bahwa terdapat sebesar 64,3% siswa yang tidak termotivasi dengan pembelajaran tatap muka.

Materi biologi yang sulit dipahami oleh siswa salah satunya adalah ekosistem. Materi ini lebih cenderung belajar hanya dari buku dan dari penjelasan guru. Berdasarkan hasil angket respon siswa terdapat sebesar 92,9% yang menyatakan materi ekosistem merupakan materi yang sulit dipelajari karena materi proses siklus dari daur biogeokimia yang ada dalam ekosistem sulit dipahami. Selain itu diketahui sebesar 85,7% siswa menyatakan materi ekosistem sulit untuk menentukan peran-peran makhluk hidup dalam proses rantai makanan maupun interaksi antarkomponen lainnya. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan konsep-konsep pada materi ekosistem bersifat abstrak yang menyebabkan siswa mengalami miskonsepsi dalam mempelajarinya. Miskonsepsi tertinggi ditunjukkan pada sub bab aliran energi dan daur biogeokimia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Nurfadilah & Diana (2021) bahwa Tingkat

miskonsepsi tertinggi pada siswa terdapat pada konsep aliran energi, karena konsep ini mempunyai banyak pemahaman yang bersifat konkrit dan abstrak sehingga sulit untuk dipahami. Kondisi tersebut disebabkan proses pembelajaran di kelas masih dikuasai oleh aktifitas guru sebagai sumber utama pengetahuan yang hanya berfokus pada buku paket saja, kemudian kreativitas yang kurang dan kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran.

Dalam hal ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang menarik, yaitu metode *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan. Menurut Paudi (2020) metode *role playing* merupakan metode mengajar dimana guru meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan hubungan-hubungan antar peserta didik dengan cara memperagakannya, berkelompok, berdiskusi sebagai strategi pemecahan masalah.

Metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan kualitas, motivasi dan juga hasil belajar peserta didik dalam memahami pelajaran biologi khususnya materi ekosistem. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Azizi & Irwansyah (2020) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar ditinjau dari aktivitas siswa. Metode *role playing* adalah metode menarik bertujuan untuk menstimulasi tentang nilai dan sikap dimana siswa diminta untuk mempraktikkan suatu karakter yang dilihat sebagai peraga dari ciri-ciri yang berkaitan dengan sebuah topik yang sedang dipelajari di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Has (2020) bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok dunia hewan kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi ekosistem kelas X IPA MAN Tanjungpinang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian berlokasi di MAN Tainjungpinang dengan terdapat dua kelompok yang akan dipilih secara random. Populasi dalam penelitian meliputi seluruh siswa kelas X IPA MAN Tanjungpinang yang berjumlah 55 orang. Adapun sampel yang digunakan yaitu siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X IPA 2 yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik sampel yang digunakan yaitu *total sampling*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan angket. Tes yang digunakan berupa instrumen *post-test* dalam bentuk objektif untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan instrumen angket motivasi digunakan untuk mengukur tanggapan motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data menggunakan analisis hasil tes, analisis data angket motivasi, analisis data observasi keterlaksanaan, Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Secara keseluruhan jumlah populasi sebanyak 55 orang. Sampel pada kelas eksperimen berjumlah 28 orang, sedangkan sampel pada kelas kontrol berjumlah 27 orang. Desain yang digunakan yaitu *quasi experimental design*. Penetapan desain ini yaitu kelompok pertama diberikan perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan khusus berupa metode *role playing* disebut kelompok eksperimen (R_1), kemudian kelompok ini diberikan post-test dan (O_1). Sedangkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan khusus disebut dengan kelompok kontrol (R_2). Kelompok tersebut juga diberikan post-test dan angket (O_2).

Tabel 1. Desain Penelitian

R_1	X	O_1
R_2	-	O_2

Sumber: Sugiyono (2015:76)

Uji *Kolmogorov-Smirnov* yang dilakukan dengan membuat hipotesis nol (H_0) untuk data

berdistribusi normal dan hipotesis (H_{a1}) untuk data tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas adalah uji untuk mengetahui apakah diantara kedua kelompok memiliki varian sampel data yang sama atau berbeda. Pengujian hipotesis menggunakan uji *T Independent Sample T-Test*. Uji T digunakan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji T yakni Hipotesis diterima dan terdapat pengaruh jika nilai sig. < 0,05 atau jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. dan Hipotesis ditolak dan tidak terdapat pengaruh jika nilai sig.>0,05 atau nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$. Uji MANOVA digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap beberapa variabel dependen secara simultan. Adapun hasil uji F menggunakan analisis multivarian (MANOVA) memiliki ketentuan yakni Jika nilai sig. < 0,05 maka hipotesis diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan. Kemudian Jika nilai sig. > 0,05 maka hipotesis ditolak dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil Penelitian

1. Analisis Pengaruh Metode *Role. Playing* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi

a. Hasil Analisis *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 2. Hasil statistika deskriptif nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Descriptive Statistics					
Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	28	75.00	100.00	86.07	762.029
Kontrol	27	45.00	85.00	70.74	1.230.257

Nilai rata-rata keseluruhan pada kelas eksperimen berjumlah 86,07%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik telah melebihi nilai KKM yang sudah ditentukan oleh MAN Tanjungpinang.

Nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar pada kelas kontrol adalah 70,74%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata tersebut masih di bawah KKM yang sudah ditentukan oleh MAN Tanjungpinang. Adapun perbandingan rata-rata hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Lulus KKM

Kelas	Jumlah Siswa yang Tuntas	% Ketuntasan Klasikal	Rata-Rata	Kategori
Eksperimen	28	100%	86,07%	Sangat Baik
Kontrol	27	46%	70,74%	Baik

b. Hasil Analisis Motivasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Angket motivasi berisi 16 butir pernyataan dicetak dan angket diberikan setelah proses pembelajaran berakhir pada pertemuan kedua. Rekapitulasi motivasi belajar untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4 berikut..

Tabel 4. Persentase Interpretasi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

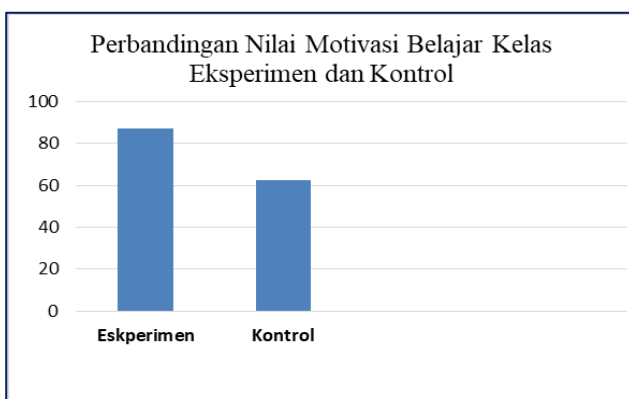
No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Hasrat dan keinginan berhasil	91.51%	Sangat Baik
2	Dorongan dan kebutuhan belajar	98%	Sangat Baik
3	Ekspektasi siswa dalam belajar	98.21%	Sangat Baik
4	<i>Ego-involment</i>	93.75%	Sangat Baik
5	Mendapatkan penghargaan	94.64%	Sangat Baik
6	Mengetahui hasil belajar	93.8%	Sangat Baik
7	Pemberian ulangan/evaluasi	88.39%	Sangat Baik
8	Hukuman	61.61%	Cukup
9	Kegiatan menarik dalam belajar	91.07%	Sangat Baik
Rata-Rata Skor Persentase Motivasi		87.22%	Sangat baik

Rekapitulasi motivasi belajar untuk kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Persentase Interpretasi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelompok Kontrol

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Hasrat dan keinginan berhasil	62.5%	Baik
2	Dorongan dan kebutuhan belajar	66.51%	Baik
3	Ekspektasi siswa dalam belajar	54.01%	Cukup
4	<i>Ego-involment</i>	66.07%	Baik
5	Mendapatkan penghargaan	65.17%	Baik
6	Mengetahui hasil belajar	65.17%	Baik
7	Pemberian ulangan/evaluasi	64.7%	Baik
8	Hukuman	58.92%	Cukup
9	Kegiatan menarik dalam belajar	63.39%	Baik
Rata-Rata Skor Persentase Motivasi		62.38%	Cukup

Rata-rata keseluruhan skor persentase motivasi belajar pada kelas eksperimen yaitu mencapai 87,22% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 62,38% dengan kategori cukup. Hal ini membuktikan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memiliki ketertarikan dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Dengan didapatkan hasil motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilihat perbandingan dari kedua kelas tersebut pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari kedua variabel tersebut terdistribusi normal atau tidak. Proses pengujian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dan Uji *Shapiro-Wilk* adalah apabila nilai signifikansi > 0,05, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal dan sebaliknya data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi < 0,05.

a. Hasil Belajar

Uji normalitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil SPSS Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Hasil Belajar Siswa

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	sig
Eksperimen	0,136	27	.200*	0,929	27	0,616
Kontrol	0,136	27	.200*	0,906	27	0,211

Berdasarkan tabel 6 dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,616 dan kelas kontrol memperoleh sebanyak 0,210. Sehingga didapatkan bahwa keseluruhan nilai signifikansi lebih besar dari nilai probabilitas 0,05, maka data hasil belajar kognitif peserta didik yang digunakan pada penelitian ini secara keseluruhan terdistribusi normal.

b. Motivasi

Proses Pengujian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dan Uji *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil SPSS Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Motivasi Belajar Siswa

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	sig
Eksperimen	0,119	28	.200*	0,974	28	0,699
Kontrol	0,125	27	.200*	0,907	27	0,274

Hasil uji normalitas terlihat bahwa untuk kelas eksperimen motivasi belajar mendapatkan nilai signifikansi senilai 0,699, sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,274. Maka berdasarkan data motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini telah dilakukan terhadap hasil belajar dan motivasi dari dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Hasil Belajar

Hasil uji homogenitas ini dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil SPSS Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	6.185	.1	53	.261
	Based on Median	6.185	1	53	.262
	Based on Median and with adjusted df	6.185	1	45.872	.271
	Based on trimmed mean	6.312	1	53	.225

Berdasarkan tabel 8 data hasil belajar siswa ini memiliki nilai signifikansi 0,261 dengan keterangan *Levene statistic* hasil belajar kognitif siswa lebih besar dari 0.05 dengan ini dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di MAN Tanjungpinang berdistribusi secara homogen.

b. Motivasi

Hasil uji homogenitas motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 9. Hasil SPSS Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	1.338	.1	53	.253
	Based on Median	1.361	1	53	.249
	Based on Median and with adjusted df	1.361	1	46.25	.249
	Based on trimmed mean	1.381	1	53	.245

Motivasi belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,253 dengan keterangan *Levene statistica* 1,338. Adapun nilai signifikansi motivasi belajar siswa lebih besar dari 0,05 maka kesimpulannya data motivasi belajar peserta didik kelas X IPA 1 MAN Tanjungpinang adalah berdistribusi homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan data pada hasil belajar siswa memiliki data yang berdistribusi normal dan varian yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji T dengan menggunakan *Equal Variance Assumed*.

a. Hasil Belajar

Hasil pada uji hipotesis hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 10 berikut

Tabel 10. Hasil SPSS Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa

Independent Sampel Test								
		Equality Of Variances		t-test for equality of means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Difference	Difference
Hasil	Equal	6,185	0.0	5.5	53	0.00	15.3	2.7

1 Bela jar	varianc es assume d		16	78		0	3069	48 43
	Equal varianc es not assume d			5.5 32	43.1 14	0.00 0	15.3 3069	2.7 71 20

Data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat melalui tabel *independent sample t-test* pada bagian *equal variances assumed* yang menunjukkan nilai signifikan 0,000. Nilai signifikansi Sig. (*2-tailed*) menunjukkan $< 0,05$ atau terdapat perbedaan yang signifikan dengan begitu H_0 ditolak dan H_{a1} diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPA MAN Tanjungpinang pada materi ekosistem.

b. Motivasi

Hasil pada uji hipotesis motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil SPSS Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Independent Sampel Test								
		Equality Of Variances		t-test for equality of means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Difference
Motivasi	Equal variances assumed	1,338	0.253	11,037	53	0.000	14.41402	1.30603
	Equal variances not assumed			10,964	46,965	0.000	14.41402	1.31468

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,037 dengan signifikansi 0,000. Pada tabel *independent sample test* pada bagian *Equal Variances Assumed* yang menunjukkan nilai signifikansi Sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,005$ dengan begitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi

siswa pada materi ekosistem kelas X IPA MAN Tanjungpinang.

5. Analisis Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi

Analisis hasil belajar dan motivasi belajar siswa menggunakan uji MANOVA. Adapun hasil Uji MANOVA pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil SPSS Uji MANOVA Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Mukltivariate Tests						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig
Interc ept	Pillai's Trace	0,995	5516.406 ^b	2,000	52,000	0,000
	Wilk Lambda	0,005	5516.406 ^b	2,000	52,000	0,000
	Hotelling's Trace	212,169	5516.406 ^b	2,000	52,000	0,000
	Roy's Largest Root	212,169	5516.406 ^b	2,000	52,000	0,000
Hasil Belaja r dan Motiv asi Belaja r	Pillai's Trace	0,628	43.882 ^b	2,000	52,000	0,000
	Wilk Lambda	0,372	43.882 ^b	2,000	52,000	0,000
	Hotelling's Trace	1,688	43.882 ^b	2,000	52,000	0,000
	Roy's Largest Root	1,688	43.882 ^b	2,000	52,000	0,000

Pada Tabel *Multivariate Test* signifikansi bagian *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* semuanya memperoleh signifikansi 0,000 artinya lebih kecil dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa secara simultan atau bersama-sama pada materi ekosistem kelas X IPA.

Tabel 13. Hasil SPSS Uji MANOVA Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Test of Between-Subject Effects					
Source	Type III Sum of	df	Mean	F	Sig

		Squares		Squa re		
Corrected Model	Hasil Belajar	3230,594 ^a	1	3230,594 ^a	31,114	0,000
	Motivasi	883,495 ^b	1	883,495 ^b	33,122	0,000
Intercept	Hasil Belajar	338001503,000	1	338001503,000	3255,305	0,000
	Motivasi	129475,640	1	129475,640	4854,060	0,000
X	Hasil Belajar	3230,594	1	3230,594	31,114	0,000
	Motivasi	883,495	1	883,495	33,122	0,000
Error	Hasil Belajar	5503,042	53	103,831		
	Motivasi	1413,705	53	26,674		
Total	Hasil Belajar	348050,000	55			
	Motivasi	132205,000	55			
Corrected Total	Hasil Belajar	8733,636	54			
	Motivasi	2297,200	54			

Berdasarkan data yang sudah ditampilkan menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa secara signifikan. Kemudian nilai signifikansi metode *role playing* terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar secara signifikan pada materi ekosistem kelas X IPA.

Pembahasan

Penerapan metode *role playing* menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uji MANOVA yang dilakukan terhadap hasil belajar dan motivasi dapat dilihat pada tabel *multivariate test*. Pada tabel *multivariate test* signifikansi bagian *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* ini dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar secara simultan atau bersama-sama pada materi ekosistem kelas X IPA. Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar karena *role playing* membantu siswa lebih terlibat dan tertarik dengan materi pembelajaran. Rata-rata persentase keseluruhan aspek motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 87,22% dengan kategori sangat baik. Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 62,38% dengan kategori cukup. Metode *role playing* yang diterapkan meningkatkan motivasi belajar karena membuat siswa belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan mereka ke dalam sebuah tindakan, mengembangkan imajinasi, menghadapi masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Artinya dengan penerapan metode *role playing* kegiatan belajar lebih termotivasi dengan bernuansa sosial yang memungkinkan siswa melakukan identifikasi dengan berbagai keterampilan sosial lewat sebuah permainan peran yang penuh imajinasi dan dilakukan secara berkelompok.

Pada tabel *Test of Between-Subject Effect* menunjukkan bahwa nilai signifikansi metode *role playing* terhadap hasil belajar menunjukkan nilai bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar secara signifikan pada materi ekosistem kelas X IPA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizi dan Irwansyah, (2020) bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif ditinjau dari aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini secara tidak langsung pengalaman belajar yang didapat melalui penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Hal ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Pada kelas eksperimen memperoleh secara keseluruhan rata-rata persentase dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapatnya peningkatan hasil belajar yang memuaskan pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Has (2020) bahwa metode *role playing* mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi pelajaran sesuai dengan kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan fantasi terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak namun tidak keluar dari materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, sehingga penerapan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian metode *role playing* sangat efektif diterapkan pada pembelajaran biologi kelas X IPA MAN Tanjungpinang. Hal ini sesuai dengan pendapat Khatimah dkk (2022) yaitu dengan bermain peran aktivitas pembelajaran tidak sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berperan aktif untuk mengembangkan potensi dengan penerapan penguatan karakter yang diperankan terhadap penguasaan materi pelajaran, kemampuan berinteraksi sosial yang baik antar sesama siswa ataupun sesama guru.

Kemudian pada tabel *Test of Between-Subject Effect* menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggita, dkk (2019) bahwa dengan menggunakan metode *role playing* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa karena penggunaan metode tersebut menciptakan eksistensi kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dan keterampilan berbicara yang baik. Selain itu berdasarkan nilai signifikansi dari uji *independent sample t-test* ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran biologi khususnya materi ekosistem kelas X IPA MAN Tanjungpinang. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dilakukan oleh Muawanah & Muhid, (2021) yang menyatakan bahwa motivasi diartikan sebagai dorongan belajar atau tekanan dari dalam diri siswa untuk menggapai suatu tujuan yang dicapai. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran penguasaan materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan pendalaman yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan karakter sebagai tokoh hidup ataupun benda mati (Hasyim, 2022).

Kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* dapat memberikan stimulus yang kuat kepada siswa dalam memerankan karakter yang ada dalam drama, sehingga dengan kegiatan tersebut siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian Astuti & Ichwanul (2021) penerapan teknik *role playing* merupakan strategi dalam proses belajar yang dapat menggali potensi individu untuk menemukan nilai-nilai melalui perasaan, ide-ide, agar dapat menetapkan tujuan sesuai dengan kenyataannya. Siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2013) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor efektif yang berperan dalam menentukan arah sifat individu untuk mencapai hasil belajar yang baik dan menjadi dorongan yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan bagi individu tersebut dalam belajar. Bermain peran menyebabkan timbulnya rasa keterlibatan, kreativitas, dan menikmati sebuah proses sehingga siswa dapat memunculkan tentang materi pelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dan berusaha dalam mengatasi kesulitan belajar serta pengerjaan tugas (Asilestari, 2019). Hal ini diperkuat oleh pendapat Johariah (2021) bahwa metode *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan keinginannya untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, bahwa pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dapat meningkatkan hasil dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa merasa tertarik dan minat dalam mempelajari materi biologi yang disajikan dalam bentuk bermain peran. Metode *role playing* memberikan pengalaman secara langsung untuk siswa agar dapat mengeksperesikan diri dalam kegiatan belajar serta meningkatkan keaktifan setiap siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil uji *independent sample t-test* dan uji MANOVA menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar dan juga motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa metode *role playing* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bermain peran, diskusi dan tanya jawab yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak bosan dan monoton, oleh karena itu siswa mempunyai semangat belajar yang tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si. selaku pembimbing I dan Assist. Prof. Adam Fernando, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II atas bimbingannya sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada pihak MAN Tanjungpinang terkhusus kepada Ibu Aswina Zulfi, S.Pd., selaku guru biologi di MAN Tanjungpinang dan kepada seluruh siswa kelas X IPA MAN Tanjungpinang.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>

- Anggita, N., Rasyid, H.R.E., & Aswadi. 2019. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Pembelajaran Drama. *Jurnal Cakrawala Indonesia*.Vol 4(2)
- Asilestari, P.2019. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknik Ego-Involvement di Kelas IV SDN 008 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 5(3)
- Astuti, F. H., & Ichwanul. M. 2021.Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling. Vol 6(2).
- Azizi, AI., & Irwansyah. 2020. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa. *Bioscientist:Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(2).
- Has, N. 2020. *Pengaruh Metode Role Playing Pada Materi Pokok Dunia Hewan Terhadap Hasil Belajarr :Siswa Kelas X Sma Negeri 9 Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Hasyim., & Mauliana, N. S. 2022. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ibtida*. Vol 3(2).
- Johariah. 2021. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Matairam*, Vol 8(2)
- Khatimah, K., AIzisah, ST., & Maulana, A. 2022. Kompetensi Guru dalam Penerapan Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Pada Kurikulum 2013. *Jurnal of Management Education*. Vol 2(1)
- Lestari, E. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMAN 2 Pinrang*. Universitas Islam Negeri Allauddin Makassar.

- Magdalena, I., Fajriyati I.N., Rasd, E. Al., & Diaisty, N. T. 2020. Tigai Rainaih Taiksonomi Bloom Dailaim Pendidikan. In *EDISI: Jurnal Edukasi dain Saiins* (Vol. 2, Issue1).<https://ejournal.stitpn.aic.id/index.php/edisi>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. 2021. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid- 19. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha. Vol 12(1)*.
- Nurfadilah, z., & Diana, R. 2021. Analisis Miskonsepsi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Edukasi dan Sains Indonesia. Vol 2(3)*
- Paudi, Z. I. 2020. Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 7(2)*, 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal PPG, Vol 3(2)*
- Rosyid, Zaiful., Mustajab., A. A. R. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta