



**Pengaruh Metode Role playing untuk Meningkatkan Motivasi
pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV
di MI Annidhomiyah Astanajapura**

Somantri^{1✉}, M. Zaeni²

¹²IAI Bunga Bangsa Cirebon

Email : somantriperbangkara@gmail.com¹

Received: 2021-01-20; Accepted: 2020-02-25; Published: 2021-02-28

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan tidak menariknya cara penggunaan metode pembelajaran menyebabkan para siswa diliputi oleh rasa bosan dan jenuh, sehingga apa yang guru sampaikan tidak diperhatikan. Metode role playing mempunyai hubungan terhadap motivasi belajar siswa. Metode ini saat proses pembelajaran tanpa metode role playing yang baik, pembelajaran tidak akan bisa efektif dan tidak menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan maksimal. Untuk uji hipotesis maka dilakukan pengujian dengan penghitungan t_{hitung} dari hasil penghitungan t_{hitung} 5,334 yang kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} 2,030 maka t_{hitung} 5,334 \geq t_{tabel} 2,030, yang artinya bahwa hubungan yang terjadi antara variabel X (Metode role playing) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa) adalah hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan dari Metode role playing dengan motivasi belajar siswa di MI Annidhomiyah Japura Kidul

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Motivasi, Bahasa Indonesia*

Abstract

This study uses correlation research. The research approach used is a quantitative approach. The low student motivation is due to the unattractive use of the learning method causing the students to be overwhelmed by feelings of boredom and boredom, so that what the teacher says is not paid attention. The role playing method has a relationship with student learning motivation. This method is when the learning process without a good role playing method, learning will not be effective and will not foster student motivation to the fullest. To test the hypothesis, testing was carried out by calculating t from the t count of 5,334 which was then consulted with t table 2.030, then t count 5.334 \geq t table 2.030, which means that the relationship that occurs between variable X (role playing method) and variable Y (student learning motivation) is a relationship significant. Thus it can be concluded that there is a positive and significant relationship between the role playing method with student learning motivation at MI Annidhomiyah Japura Kidul.

Keywords: *Role Playing Method, Motivation, Indonesian Language*

Copyright © 2021, Author.

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i1.319>

How to Cite : SOMANTRI, Somantri; ZAENI, M.. Pengaruh Metode Role playing untuk Meningkatkan Motivasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Annidhomiyah Astanajapura. EduBase : Journal of Basic Education, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 42-52, feb. 2021. ISSN 2722-1520

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan tidak menariknya cara penggunaan metode pembelajaran menyebabkan para siswa diliputi oleh rasa bosan dan jenuh, sehingga apa yang guru sampaikan tidak diperhatikan. Pola belajar dari kompetensi belajar yang satu kekompetensi yang lain yang tidak pernah berubah selalu menggunakan metode yang sama, bahkan yang lebih memperhatikan lagi metode yang tidak disukai siswa terus menerus digunakan oleh guru di setiap pertemuan menghambat motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang diajarkan atau suasana yang tidak menyenangkan itu akan tergambar ketika siswa membayangkannya. Siswa akan bersikap acuh terhadap pelajaran. Jika demikian maka tidak ada kemungkinan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dampak tidak menariknya penggunaan metode dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa cenderung lebih tertarik melakukan hal-hal lain dari pada mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa terlihat acuh ketika guru menerangkan materi pelajaran, kurangnya respon ketika guru melakukan apresiasi, kurang bersemangat ketika kegiatan belajar berlangsung. Pola pembelajaran lama masih mendominasi pola mengajar saat ini. Bisa jadi guru tidak berani bahkan tidak mau mencoba pola-pola mengajar yang baru lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berpandangan metode *role playing* mempunyai hubungan terhadap motivasi belajar siswa. Metode ini saat proses pembelajaran tanpa metode *role playing* yang baik, pembelajaran tidak akan bisa efektif dan tidak menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan maksimal. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tentang Pengaruh metode *Role playing* untuk meningkatkan motivasi pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di MI Annidhomiyah Astanajapura.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi. Jenis penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono, 2016). Berdasarkan tingkat eksplaning penelitian ini termasuk penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun hubungan dua variabel atau lebih (Sugiono, 2014).

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan anangka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya (Arikunto, 2014).

Hubungan dalam penelitian ini termasuk hubungan kausal yang merupakan suatu hubungan yang bersifat sebab akibat, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengaruh metode *role plying* untuk meningkatkan motivasi belajarr pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Annidhomiyah Astanajapura.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha menjawab masalah tentang apakah terdapat hubungan antara metode *role playing* dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diawali dengan deskripsi dari gambaran setiap variabel (variabel X dan variabel Y) yang dilanjutkan dengan deskripsi tentang pengaruh variabel X dengan variabel Y sebagai hasil analisis data.

1. Deskripsi Variabel X (Metode role playing)

Data tentang variable metode role playing (variabel X) diperoleh dari angket yang disebarakan kepada responden sebanyak 20 anak yang dijadikan sampel. Angket tentang metode role playing dikembangkan dari indikator-indikator. Indikator-indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi pernyataan angket yang berjumlah 10 item.

Penyekoran dilakukan dengan pemberian skor 3 (tiga) untuk yang menjawab selalu, skor 2 (dua) untuk yang menjawab kadang-kadang, skor 1 (satu) untuk yang menjawab tidak pernah. Adapun penyekoran data yang diperoleh lebih lengkapnya akan dicantumkan pada lampiran. Berikut ini merupakan skor total dari variabel X tentang metode Role playing.

a. Analisis Persentase Variabel X

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar (70%) responden menyatakan siswa selalu menarik dan menyenangkan menggunakan metode Role Playing (bermain peran) dalam belajar. Sebagian kecil (20%) responden menyatakan siswa kadang-kadang merasa menarik dan menyenangkan menggunakan metode Role Playing (bermain peran) dalam belajar. Dan sedikit sekali (10%) responden menyatakan siswa tidak menarik dan tidak menyenangkan menggunakan metode Role Playing (bermain peran) dalam belajar.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 86% dari ($\frac{52}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Sangat Baik.

b. Indikator ; aktif belajar metode Role Playing

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar (55%) responden menyatakan siswa selalu aktif dalam belajar Bahasa Indonesia. Sebagian kecil (45%) responden menyatakan siswa kadang-kadang aktif belajar Bahasa Indonesia menggunakan metode Role Playing. Dan tidak pernah (0%) responden menyatakan siswa tidak aktif dalam belajar Bahasa Indonesia menggunakan metode Role Playing.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 85% dari ($\frac{51}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Sangat Baik.

c. Indikator peserta didik lebih termotivasi belajar dengan metode Role Playing

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar (80%) Responden menyatakan siswa selalu belajar menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia membuat saya semakin akrab dengan teman-teman. Sebagian kecil (20%) Responden menyatakan siswa kadang-kadang belajar menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia. Dan tidak pernah (0%) Responden menyatakan siswa tidak pernah menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 93% dari ($\frac{56}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Sangat Baik.

d. Indikator ;Pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan

Diketahui bahwa sebagian besar (75%) responden menyatakan siswa selalu belajar menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia membuat saya akrab dengan Guru. Sebagian kecil (20%) Responden menyatakan siswa kadang-

kadang menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia . Dan sedikit sekali (5%) Responden menyatakan siswa tidak pernah menggunakan metode Role Playing untuk belajar Bahasa Indonesia.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 90% dari ($\frac{54}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Sangat Baik.

e. Indikator ; Aktif belajar dengan metode Role Playing

Diketahui bahwa sebagian besar(40%) Responden menyatakan siswa selalu Belajar dengan metode Role Playing mempermudah saya untuk mengingat sebuah peristiwa. Sebagian kecil (50%) Responden menyatakan siswa kadang-kadang Belajar dengan metode Role Playing . Dan sedikit sekali (10%) Responden menyatakan guru tidak pernah Belajar dengan metode Role Playing .

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 76% dari ($\frac{46}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Baik.

f. Indikator pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(75%) Responden menyatakan siswa selalu Belajar menggunakan metode Role Playing membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman . Sebagian kecil (20%) Responden menyatakan siswa kadang-kadang Belajar menggunakan metode Role Playing.

. Dan sedikit sekali (5%) Responden menyatakan guru tidak pernah Belajar menggunakan metode Role Playing

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 88% dari ($\frac{53}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode Role Playing dalam belajar Bahasa Indonesia adalah Sangat Baik.

g. Indikator peserta didik lebih termotivasi belajar dengan metode Role Playing

Diketahui bahwa sebagian besar(70%) Responden menyatakan siswa selalu Belajar dengan menggunakan metode Role Playing dapat menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam belajar. Sebagian kecil (25%) Responden menyatakan siswa kadang-kadang Belajar dengan menggunakan metode Role Playing . Dan sedikit sekali (5%) responden menyatakan siswa tidak pernah Belajar dengan menggunakan metode Role Playing.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 88% dari ($\frac{53}{60} \times 100\%$) artinya siswa Belajar dengan menggunakan metode Role Playing adalah sangat baik.

h. Indikator Aktif belajar dengan metode Role Playing

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(30%) responden menyatakan siswa selalu menggunakan metode role playing mempermudah saya untuk mengambil kesimpulan dari sebuah peristiwa. Sebagian kecil (55%) responden menyatakan siswa kadang-kadang menggunakan metode role playing mempermudah saya untuk mengambil kesimpulan dari sebuah peristiwa.. Dan sedikit sekali (15%) responden

menyatakan siswa tidak pernah menggunakan metode role playing mempermudah saya untuk mengambil kesimpulan dari sebuah peristiwa..

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 71% dari ($\frac{43}{60} \times 100\%$) artinya siswa menggunakan metode role playing dalam belajar adalah cukup baik.

i. Indikator pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan

Diketahui bahwa sebagian besar(60%) responden menyatakan siswa selalu menggunakan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan bertanya. Sebagian kecil (25%) responden menyatakan siswa kadang-kadang menggunakan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan bertanya. Dan sedikit sekali (15%) responden menyatakan siswa tidak pernah menggunakan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan bertanya..

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 81% dari ($\frac{49}{60} \times 100\%$) artinya siswa dapat meningkatkan keterampilan bertanya adalah Baik

j. Indikator pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan

Dinyatakan bahwa sebagian besar(85%) responden menyatakan guru selalu memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan perannya sangat bagus. Sebagian kecil (10%) responden menyatakan guru kadang-kadang memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan perannya sangat bagus.. Dan sedikit sekali (5%) responden menyatakan guru tidak pernah memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan perannya sangat bagus. Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 93% dari ($\frac{56}{60} \times 100\%$) artinya Guru memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan perannya sangat bagus adalah Sangat baik.

Tabel 1.

Rekapitulasi hasil analisis persentase angket Metode role plying (bermain peran)

No	Item Angket	%	Interpretasi
1	Belajar BAHASA INDONESIA dengan menggunakan metode Role Playing menarik dan menyenangkan	86	sangat Baik
2	Dengan menggunakan metode Role Playing saya dan teman-teman aktif dalam proses belajar BAHASA INDONESIA	85	Sangat Baik
3	Belajar dengan menggunakan metode Role Playing membuat saya semakin akrab dengan teman-teman	93	Sangat Baik
4	Belajar dengan menggunakan Role Playing membuat saya akrab dengan guru	90	Sangat Baik

No	Item Angket	%	Interpretasi
5	Belajar dengan metode Role Playing mempermudah saya untuk mengingat sebuah peristiwa	76	Baik
6	Belajar dengan menggunakan metode Role Playing membuat saya semakin senang dan semangat untuk belajar bersama teman-teman	88	Sangat Baik
7	Belajar dengan menggunakan Role Playing dapat menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam belajar	88	Sangat Baik
8	Belajar dengan metode Role Playing mempermudah saya untuk mengambil kesimpulan dari sebuah peristiwa	71	Cukup Baik
9	Belajar dengan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan bertanya	81	Baik
10	Guru selalu memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan perannya sangat bagus	93	Sangat Baik
Jumlah		851	
Rata-rata		85,1	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 85,1% (dibulatkan menjadi 85%) artinya metode Role Playing di MI Annidhomiyah japurakidul, kecamatan astanajapura adalah Sangat Baik.

2. Deskripsi Variabel Y (Motivasi belajar)

Data tentang variabel motivasi belajar siswa (variabel Y) diperoleh dari angket yang disebarakan kepada responden sebanyak 20 siswa yang dijadikan sampel. Angket tentang motivasi belajar siswa di kembangkan dari indikator- indikator. Indikator-indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi pernyataan angket yang berjumlah 10 item.

Penyekoran dilakukan dengan pemberian skor 3 (tiga) untuk yang menjawab selalu, skor 2 (dua) untuk yang menjawab kadang-kadang , skor 1 (satu) untuk yang menjawab tidak pernah. Adapun penyekoran data yang diperoleh lebih lengkapnya akan dicantumkan pada lampiran. Berikut ini merupakan skor total dari variabel Y tentang motivasi belajar siswa.

a. Indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(55%) responden menyatakan pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya. Sebagian kecil (45%) responden menyatakan pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya. Dan sedikit sekali (0%) responden menyatakan pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 85% dari ($\frac{51}{60} \times 100$ %) artinya pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya adalah Sangat Baik

b. Indikator Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(85%) responden menyatakan menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap

hasil yang telah saya capai. Sebagian kecil (10%) responden menyatakan menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai. Dan sedikit sekali (5%) responden menyatakan menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 93% dari ($\frac{56}{60} \times 100$ %) artinya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai adalah Sangat Baik

c. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(48%) responden menyatakan menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya. Sebagian kecil (20%) responden menyatakan menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya. Dan sedikit sekali (0%) responden menyatakan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 93% dari ($\frac{56}{60} \times 100$ %) artinya pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya adalah sangat baik.

d. Indikator Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(70%) responden menyatakan saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya. Sebagian kecil (20%) responden menyatakan saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya. Dan sedikit sekali (10%) responden menyatakan saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 86% dari ($\frac{52}{60} \times 100$ %) artinya saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya adalah Sangat Baik.

e. Indikator Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(60%) responden menyatakan kalimat ucapan bik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya. Sebagian kecil (35%) responden menyatakan kalimat ucapan bik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya. Dan sedikit sekali (1%) responden menyatakan kalimat ucapan bik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 85% dari ($\frac{51}{60} \times 100$ %) artinya kalimat ucapan bik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya adalah Sangat Baik.

f. Indikator Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(65%) responden menyatakan saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan didalam kehidupan sehari-hari. Sebagian kecil (30%) responden

menyatakan saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan didalam kehidupan sehari-hari. Dan sedikit sekali (5%) responden menyatakan saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan didalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 86% dari ($\frac{52}{60} \times 100\%$) artinya saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan didalam kehidupan sehari-hari adalah Sangat Baik.

g. Indikator Adanya penghargaan dalam belajar

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(70%) responden menyatakan pembelajaran menggunakan metode yang menarik di setiap harinya. Sebagian kecil (5%) responden menyatakan pembelajaran menggunakan metode yang menarik di setiap harinya. Dan sedikit sekali (25%) responden menyatakan pembelajaran menggunakan metode yang menarik di setiap harinya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 81% dari ($\frac{49}{60} \times 100\%$) artinya pembelajaran menggunakan metode yang menarik di setiap harinya adalah Sangat Baik.

h. Indikator Adanya kegiatan belajar yang menarik dalam belajar

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(75%) responden menyatakan terdapat penjelasan dan contoh-contoh yang mudah saya pahami. Sebagian kecil (25%) responden menyatakan terdapat penjelasan dan contoh-contoh yang mudah saya pahami. Dan sedikit sekali (10%) responden menyatakan terdapat penjelasan dan contoh-contoh yang mudah saya pahami.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 95% dari ($\frac{57}{60} \times 100\%$) artinya terdapat penjelasan dan contoh-contoh yang mudah saya pahami adalah Sangat Baik.

i. Indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(55%) responden menyatakan Saya benar-benar senang belajar Bahasa Indonesia. Sebagian kecil (30%) responden menyatakan Saya benar-benar senang belajar Bahasa Indonesia . Dan sedikit sekali (3%) responden menyatakan Saya benar-benar senang belajar Bahasa Indonesia.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 80% dari ($\frac{48}{60} \times 100\%$) artinya Saya benar-benar senang belajar BAHASA INDONESIA adalah Sangat Baik

j. Indikator Adanya kegiatan belajar yang menarik dalam belajar

Dapat dinyatakan bahwa sebagian besar(85%) responden menyatakan Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang rasa ingin tahu dan ingin mencobanya. Sebagian kecil (10%) responden menyatakan Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang rasa ingin tahu dan ingin mencobanya. Dan sedikit sekali (5%) responden menyatakan Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang rasa ingin tahu dan ingin mencobanya. Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui sebanyak 93% dari ($\frac{56}{60} \times 100\%$)

100 %) artinya Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang rasa ingin tahu dan ingin mencobanya adalah Sangat Baik.

Tabel 2.
Rekapitulasi hasil analisis persentase angket Motivasi belajar siswa

No	Item Angket	%	Interpretasi
1	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya	85	Sangat Baik
2	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai	93	Sangat Baik
3	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya	93	Sangat Baik
4	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya	86	Sangat Baik
5	Kalimat ucapan baik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya	85	Sangat Baik
6	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari	86	Sangat Baik
7	Menggunakan metode yang menarik disetiap harinya	81	Sangat Baik
8	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh yang mudah saya pahami	95	Sangat Baik
9	Saya benar-benar merasa senang belajar IPA	80	Sangat Baik
10	Pada pembelajaran ini ada hal yang rasa ingin tau dan ingin mencobahnya	93	Sangat Baik
	Jumlah	877	
	Rata-rata	87,7	Sangat Baik

3. Uji Korelasi PPM

Analisis korelasi PPM dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian ke tiga, atau untuk menguji hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa, “tidak terdapat pengaruh antara metode role playing dengan motivasi belajar siswa”. Mengingat data hasil penelitian ini memiliki distribusi normal, data sudah berbentuk interval, dan setiap data memiliki pasangan data yang sama, maka analisis PPM dapat dilakukan dengan langkah-langkah.

Penghitungan KD dilaksanakan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y. Koefisien Determinan adalah kuadrat dari koefisien korelasi PPM yang dikalikan dengan 100%. Rumusnya berarti:

$$\begin{aligned}
 KD &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,78)^2 \times 100\% \\
 &= 0,6084 \times 100\% \\
 &= 60,84\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan di atas berarti metode role playing dengan motivasi belajar siswa sebesar 60,84% sisanya yakni 39,16% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis data hasil penelitian dengan kriteria skor ideal dihasilkan bahwa motivasi belajar siswa di MI Annidhomiyah Japura kidul yang didapatkan dengan memberikan angket dengan jumlah 20 item angket kepada 20 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di MI Annidhomiyah Japura Kidul termasuk dalam kategori baik.

Selanjutnya untuk mengetahui variabel X dengan variabel Y ditempuh dengan menghitung normalitas data variabel X, dan mengubah skor mentah menjadi skor baku variabel X. Berdasarkan hasil uji normalitas data didapatkan bahwa variabel X (Metode role playing) yaitu; $x^2 \text{ hitung} = 12,58 \leq x^2 \text{ tabel} = 30,14$ yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan data variabel Y (motivasi belajar siswa) yaitu $x^2 \text{ hitung} = 8,16 \leq x^2 \text{ tabel} = 30,14$ yang artinya data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa data-data yang didapatkan dari sampel penelitian berada pada kondisi normal, maka data-data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk menguji besar kecilnya hubungan variabel X dengan variabel Y. Untuk mengetahui besar kecilnya hubungan variabel X dengan variabel Y terlebih dahulu dilakukan pencarian r_{xy} guna mengetahui tingkat hubungan kedua variabel. Dari hasil uji korelasi dengan menggunakan rumus PPM didapatkan nilai $r_{xy} = 0,78$ dan setelah di konsultasikan dengan tabel interpretasi korelasi koefisien nilai r , maka nilai $r_{xy} = 0,73$ berada pada interval korelasi 0,60 - 0,799 yang berarti tingkat hubungan variabel X (Metode role playing) dengan variabel Y (Motivasi belajar siswa) dalam kategori kuat. Untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X dengan variabel Y maka dilakukan pengujian KD, didapatkan 60,84% yang artinya variabel X (Metode role playing) hubungannya dengan variabel Y (Motivasi belajar siswa) sebesar 60,84% sisanya 39,16% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Untuk menguji hipotesis nol maka dilakukan pengujian dengan penghitungan t_{hitung} dari hasil penghitungan $t_{\text{hitung}} 5,334$ yang kemudian dikonsultasikan dengan $t_{\text{tabel}} 2,030$ maka $t_{\text{hitung}} 5,334 \geq t_{\text{tabel}} 2,030$, yang artinya bahwa hubungan yang terjadi antara variabel X (Metode role playing) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa) adalah hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan dari Metode role playing dengan motivasi belajar siswa di MI Annidhomiyah Japura Kidul.

DAFTAR PUSTAKA

- Gravemeijer, K. P. (1994). *Developing realistic Mathematics Education (Ontwikkelen van realistisch reken/wiskundeonderwijs)*.
- Izzati, N., & Suryadi, D. (2010). Komunikasi matematik dan pendidikan matematika realistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 27, 721–729.
- Keijzer, R., & Terwel, J. (2004). A low-achiever's learning process in mathematics: Shirley's fraction learning. *The Journal of Classroom Interaction*, 10–23.

- Özdemir, E., & Üzel, D. (2011). *The effect of realistic mathematics education on student achievement and student opinions towards instruction.*
- Penataran, P. P. (2004). *KARAKTERISTIK MATEMATIKA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA.* Yogyakarta: Depdiknas.
- Principles, N. (2000). Standards for school mathematics. *Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.*
- Rahmawati, F. (2013). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Realistik Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SEMIRATA 2013, 1(1).*
- Santrock, J. W. (2011). Life Span Development edisi ke dua belas. *Jakarta: Penerbit Erlangga.*
- Sparrow, L. (2008). Real and Relevant Mathematics: Is It Realistic in the Classroom?. *Australian Primary Mathematics Classroom, 13(2), 4–8.*
- Umar, W. (2012). Membangun kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika. *Infinity Journal, 1(1), 1–9.*
- Webb, D. C., Van der Kooij, H., & Geist, M. R. (2011). Design research in the Netherlands: Introducing logarithms using realistic mathematics education. *Journal of Mathematics Education at Teachers College, 2(1).*
- Wijaya, A. (2012). Pendidikan matematika realistik suatu alternatif pendekatan pembelajaran matematika. *Yogyakarta: Graha Ilmu.*
- Zed, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan (3rd Editio). *Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.*
- Zulkardi, Z., & Putri, R. I. I. (2010). Pengembangan blog support untuk membantu siswa dan guru matematika Indonesia belajar pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI). *Jurnal Inovasi Perekayasa Pendidikan (JIPP), 2(1), 1–24.*