

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data minat mahasiswa dari lembar observasi, data hasil belajar mahasiswa dari hasil tes dan data respon mahasiswa terhadap metode bermain peran (*role playing*) dari angket yang diberikan di akhir pembelajaran. Data diperoleh dari hasil penelitian di Universitas Muhammadiyah Surabaya prodi pendidikan biologi. Pengambilan sampel data yaitu seluruh mahasiswa angkatan 2015.

4.1.1 Minat Belajar

Data hasil observasi minat mahasiswa melalui lembar pengamatan yang dilakukan oleh tiga (3) orang observer untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama perkuliahan. Rata-rata minat mahasiswa diperoleh dari aktivitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung ditunjukkan pada tabel 4.1 data minat pertemuan pertama dan kedua.

Tabel 4.1 Rata-rata data minat belajar pada pertemuan pertama (sebelum diberi metode bermain peran) dan kedua (setelah diberi metode bermain peran)

No	Nama mahasiswa	Rata-rata minat pertemuan 1				Rata-rata minat pertemuan 2			
		A	B	C	D	A	B	C	D
1	Zumrotin Firdaus	4	3.6	3.3	2.6	4	3.3	4	3.3
2	Lina Wati K.	4	3.3	3	2.3	4	3.3	3.3	3
3	Rini Megawati N.	4	3	3	2.6	4	3	3.6	3
4	Dwi Uswatun Alfiyah	3.6	3.6	3.3	2.3	4	3.6	4	3.6
5	Winda Milawati	3.3	3.3	3.6	3.6	4	3.3	3.6	3.6
6	Farichatul Mazidah	3.3	3.3	3	2	3.6	3	3	3
7	Imroa'tun Hasanah	4	3.3	3.3	3	3.6	3.3	4	3.3
8	Yusmi Azian	3.3	3.3	3.3	2.6	3.3	3.3	3.3	3.3
9	Nur Shoimah	3.6	3.6	3.3	3	4	3.3	3.6	3.6
10	Riki Dwi Angga S.	3	3	3	2	3	3	3.6	3
11	Imam Mawardi	-	-	-	-	-	-	-	-
12	Dyah Ayu Kusuma W.	4	4	4	3.6	4	4	4	4
13	Intan Fitriyanti	4	4	3.6	2.6	4	4	4	3.3

No	Nama mahasiswa	Rata-rata minat pertemuan 1				Rata-rata minat pertemuan 2			
		A	B	C	D	A	B	C	D
14	Munawaroh	3.6	3.6	2.6	2.3	3.6	3.6	3	3
15	Dia Rohmatu Syafiyah	3	3.6	3	3	3.6	3.3	4	4
16	Rifdatun Nisa	3.3	3	2.6	2.6	3.6	3	3.3	3
17	Meyra Marantika	4	3.6	3	2.3	3.6	3.6	3.6	3.3
18	Titik Wulandari	3.6	3.6	2.6	3.6	4	4	4	3.6
19	Suci Damayanti	4	4	3.3	3	4	3.6	4	3.6
20	Yuni Niemi Asyhari	4	4	4	3.6	4	4	4	3.6
Mean		3,66	3,51	3,25	2,76	3,78	3,42	3,67	3,37

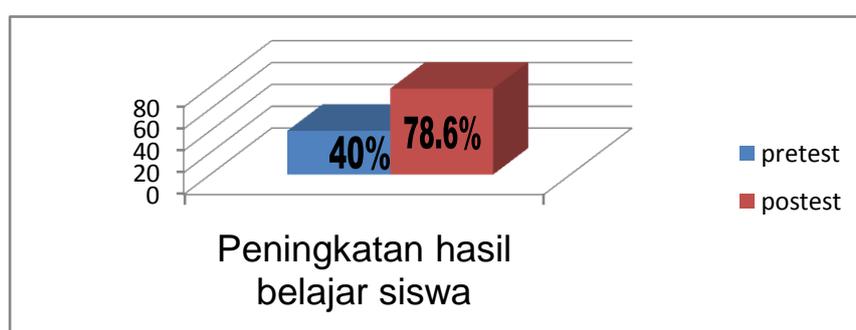
4.1.2. Hasil Belajar Kognitif

Data hasil belajar kognitif mahasiswa diperoleh dari tes berupa butir soal pada awal dan akhir pembelajaran ditunjukkan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Belajar kognitif Mahasiswa Sebelum dan Setelah diberikan Metode Bermain Peran

No	Nama Mahasiswa	Nilai pretes	Nilai postes
1	Zumrotin Firdaus	40	85
2	Lina Wati Khumairoh	45	70
3	Rini Megawati Ningsih	25	65
4	Dwi Uswatun Alfiyah	40	80
5	Winda Milawati	55	85
6	Farichatul Mazidah	30	70
7	Imroa'tun Hasanah	50	80
8	Yusmi Azian	45	75
9	Nur Shoimah	40	80
10	Riki Dwi Angga Saputra	25	70
11	Imam Mawardi	-	-
12	Dyah Ayu Kusuma Wardani	50	85
13	Intan Fitriyanti	30	80
14	Munawaroh	50	75
15	Dia Rohmatu Syafiyah	45	85
16	Rifdatun Nisa	30	70

No	Nama Mahasiswa	Nilai pretes	Nilai postes
17	Meyra Marantika	40	85
18	Titik Wulandari	30	80
19	Suci Damayanti	30	80
20	Yuni Niemi Asyhari	60	95
Mean		40	78,6
Standart Deviasi		10,40	7,42



Grafik 4.1 Rata-rata hasil belajar kognitif mahasiswa pretest dan posttest

4.1.3 Respon Mahasiswa

Data hasil respon mahasiswa terhadap metode bermain peran (*role playing*) yang diberikan di akhir pembelajaran ditunjukkan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Respon mahasiswa

No	Pernyataan	Jawaban							
		SS		S		TS		STS	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Perkuliahan dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>) adalah hal yang baru bagi saya	9	47,4	10	52,6				
2	Metode bermain peran (<i>role playing</i>) membangkitkan minat saya untuk belajar	8	42,1	11	57,9				
3	Perkuliahan biokimia khususnya materi sintesis protein dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>) sangat menarik dan tidak membosankan	7	36,9	10	52,6	2	10,5		
4	Dengan adanya metode bermain peran (<i>role playing</i>) saya dapat belajar bersama teman dengan lebih baik	11	57,9	8	42,1				
5	Saya merasa senang dapat memainkan peran yang saya mainkan	9	47,4	9	47,4	1	5,2		
6	Setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>) saya menjadi lebih mudah memahami materi sintesis	9	47,4	10	52,6				

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		TS		STS					
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%				
	protein												
7	Dengan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan kerja sama yang baik antar teman	10	52,6	9	47,6								
8	Tugas – tugas yang diberikan dosen mendorong saya untuk lebih membaca	7	36,9	12	63,1								
9	Dengan metode bermain peran (role playing) membuat saya memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapat	8	42,1	11	57,9								
10	Saya tidak merasa cepat bosan setelah dosen di dalam kelas menggunakan metode bermain peran	12	63,1	7	36,9								

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Analisis Data Minat Mahasiswa

Data hasil penelitian minat belajar mahasiswa pada proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Pertemuan pertama (sebelum diberi metode bermain peran)

No	Indikator Minat Mahasiswa											
	A			B			C			D		
	Rata - Rata	%	Kriteria	Rata-Rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria
1	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	2.6	65	Baik
2	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik	2.3	58	Cukup
3	4	100	Sangat baik	3	75	Sangat baik	3	75	Baik	2.6	65	Baik
4	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	2.3	58	Cukup
5	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	3.6	90	Sangat baik
6	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik	2	50	Cukup
7	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik
8	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	2.6	65	Baik
9	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	3	75	Baik
10	3	75	Baik	3	75	Baik	3	75	Baik	2	50	Cukup
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik	4	100	sangat baik	3.6	90	Sangat baik

Indikator Minat Mahasiswa												
No	A			B			C			D		
	Rata-Rata	%	Kriteria	Rata-Rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria
13	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	2.6	65	Baik
14	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	2.6	65	Cukup	2.3	58	Cukup
15	3	75	Baik	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik	3	75	Baik
16	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Sangat baik	2.6	65	Cukup	2.6	65	Baik
17	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik	2.3	58	Cukup
18	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik	2.6	65	Cukup	3.6	90	Sangat baik
19	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik
20	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
Mean	3,66	91,57	Sangat baik	3,51	88,15	Sangat baik	3,25	81,31	Sangat baik	2,76	65,63	Baik

Data hasil minat belajar pertemuan kedua pada proses pembelajaran disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pertemuan kedua (setelah diberi metode bermain peran)

Indikator Minat Mahasiswa												
No	A			B			C			D		
	Rata-Rata	%	Kriteria									
1	4	100	Sangat baik	3.3	82,5	Baik	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik
2	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik
3	4	100	Sangat baik	3	75	Baik	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik
4	4	100	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
5	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
6	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik	3	75	Baik	3	75	Baik
7	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik
8	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	Baik	3.3	82.5	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik

Indikator Minat Mahasiswa												
No	A			B			C			D		
	Rata-Rata	%	Kriteria	Rata-Rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria	Rata-rata	%	Kriteria
9	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Baik	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
10	3	75	Baik	3	75	Baik	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	4	100	Sangat baik	4	100	sangat baik	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik
13	4	100	Sangat baik	4	100	sangat baik	4	100	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik
14	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	3	75	Baik	3	75	Baik
15	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik	4	100	Sangat baik	4	100	Sangat baik
16	3.6	90	Sangat baik	3	75	Baik	3.3	82.5	Sangat baik	3	75	Baik
17	3.6	90	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	3.6	90	Sangat baik	3.3	82.5	Sangat baik
18	4	100	Sangat baik	4	100	sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik

Indikator Minat Mahasiswa												
No	A			B			C			D		
	Rata-Rata	%	Kriteria									
19	4	100	Sangat baik	3.6	90	sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
20	4	100	Sangat baik	4	100	sangat baik	4	100	Sangat baik	3.6	90	Sangat baik
Mean	3,78	99,34	Sangat baik	3,42	86,18	Sangat Baik	3,67	91,97	Sangat baik	3,37	84,34	Sangat baik

Keterangan :

- A : Antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan
- B : Aktif membuat catatan/tugas
- C : Aktif bekerjasama
- D : Aktif menanggapi dan bertanya

Rata-rata persentase minat belajar mahasiswa prodi pendidikan biologi angkatan 2015 pada pertemuan pertama (sebelum) dan pertemuan kedua (setelah) diberi metode bermain peran disajikan dalam tabel 4.6

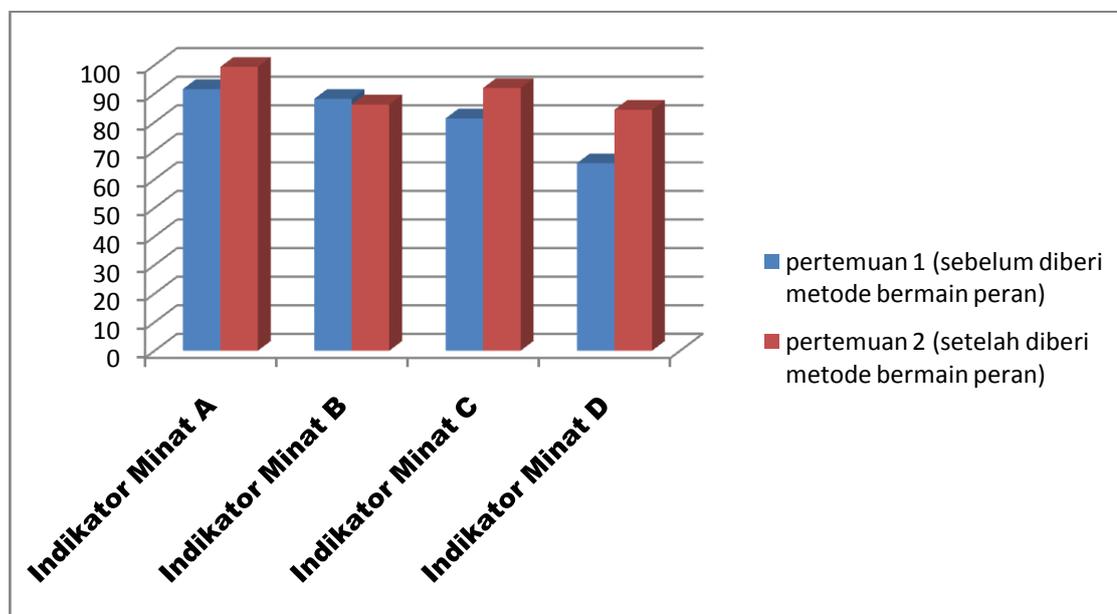
Tabel 4.6 persentase minat belajar

Indikator minat	Pertemuan			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Persentase (%)	Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
A	91,57%	Sangat baik	99,34%	Sangat baik
B	88,15%	Sangat baik	86,18%	Sangat baik
C	81,31%	Sangat baik	91,97%	Sangat baik
D	65,63%	Baik	84,34%	Sangat baik
Rata-rata persentase	81,66%	Sangat baik	90,45%	Sangat baik

Keterangan :

- Indikator A : Antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan
 B : Aktif membuat catatan/tugas
 C : Aktif bekerjasama
 D : Aktif menanggapi dan bertanya

Data persentase minat belajar mahasiswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, juga disajikan dalam bentuk diagram batang (grafik) dibawah ini:



Grafik 4.2 Persentase minat belajar mahasiswa sebelum menggunakan metode bermain peran dan setelah menggunakan metode bermain peran

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa data rata-rata persentase minat belajar antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua secara keseluruhan memiliki kriteria yang sama yaitu sangat baik. Terjadi peningkatan aktivitas minat belajar mahasiswa pada pertemuan kedua dengan persentase sebesar 90,45%. Hal ini menunjukkan pada pertemuan kedua lebih tinggi daripada pertemuan pertama yang hanya mendapat persentase sebesar 81,66%.

Indikator A (Antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan) pada pertemuan pertama persentase 91,57% dan pada pertemuan kedua 99,43% keduanya menunjukkan kriteria sangat baik artinya pada indikator ini mahasiswa memiliki antusias yang baik saat mengikuti perkuliahan.

Indikator B (Aktif membuat catatan/tugas) pada pertemuan pertama memiliki kriteria yang sama yaitu sangat baik dengan persentase yang didapat 88,15 % di pertemuan pertama dan pertemuan kedua 86,18% artinya pada indikator ini mahasiswa selalu mencatat ketika dosen menjelaskan materi dan meng tugas dengan baik dan tepat waktu. Indikator C (Aktif bekerja sama) pada indikator ini terjadi peningkatan aktivitas di pertemuan kedua dan memiliki kriteria yang sama yaitu sangat baik dengan persentase yang didapat 81,31% di pertemuan pertama dan pertemuan kedua 91,97%.

Indikator D (Aktif menanggapi dan bertanya) pada pertemuan pertama memiliki kriteria cukup dengan persentase yang didapat 65,63% dan di pertemuan kedua memiliki persentase lebih tinggi daripada pertemuan pertama yaitu sebesar 84,34% dengan kriteria sangat baik.

4.2.2 Analisis Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Hasil analisis data hasil belajar kognitif mahasiswa menggunakan uji t dengan program spss window's version 20.

Berdasarkan hasil pengukuran hasil belajar kognitif mahasiswa sebelum dan setelah diberikan metode bermain peran pada tabel 4.2 setiap kelompok diuji kolmogrov-Smirnov. Hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikan metode bermain peran menunjukkan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen dengan hasil menunjukkan nilai signifikasi ($p > \alpha$. (lampiran 14 hal 102), sehingga uji yang digunakan ialah uji parametrik yaitu uji t dengan taraf 0,05.

4.2.2.1 Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Untuk mengetahui metode bermain peran terhadap tinggi rendahnya hasil belajar, perlu di analisis menggunakan uji perbedaan rata-rata secara statistik menggunakan uji *paired t- test* yang ditunjukkan pada tabel 4.7 seperti yang terlihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil uji paired t-test data hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberi metode bermain peran (*role playing*)

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes – postes	-38.684	7.966	1.827	-42.523	-34.845	21.169	18	.000

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa ada perbedaan signifikansi hasil belajar mahasiswa antara sebelum dengan sesudah diberi metode bermain peran (*role playing*). Sebab p value < 0,05. Hasil belajar mahasiswa setelah diberi metode bermain peran lebih tinggi secara signifikansi dibanding sebelum diberi metode bermain peran (*role playing*).

4.2.3 Respon mahasiswa

Respon mahasiswa menunjukkan pada sikap mahasiswa, kesan dan pengalaman yang diperoleh mahasiswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Data respon mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Respon Mahasiswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Perkuliahan dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) adalah hal yang baru bagi saya	47,4%	52,6%		
2	Metode bermain peran (role playing) membangkitkan minat saya untuk belajar	42,1%	57,9%		
3	Perkuliahan biokimia khususnya materi sintesis protein dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) sangat menarik dan tidak membosankan	36,9%	52,6%	10,5%	
4	Dengan adanya metode bermain peran (role playing) saya dapat belajar bersama teman dengan lebih baik	57,9%	42,1%		
5	Saya merasa senang dapat memainkan peran yang saya mainkan	47,4%	47,4%	5,2%	
6	Setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (role playing) saya menjadi lebih mudah memahami materi sintesis protein	47,4%	52,6%		
7	Dengan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan kerja sama yang baik antar teman	52,6%	47,4%		
8	Tugas – tugas yang diberikan dosen mendorong saya untuk lebih membaca	36,9%	63,1%		
9	Dengan metode bermain peran (role playing) membuat saya memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapat	42,1%	57,9%		
10	Saya tidak merasa cepat bosan setelah dosen di dalam kelas menggunakan metode bermain peran	63,1%	36,9%		
Jumlah		473,8	510,5	15,7	
Rata-rata persen (%)		47,38%	51,05%	1,57%	

Data respon siswa pada tabel 4.8 diatas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki sikap positif dan merasa senang terhadap metode bermain peran (*role playing*). Hal ini terlihat dari jawaban - jawaban yang diberikan oleh mahasiswa dari berbagai pernyataan angket yang sebagian besar menjawab sangat setuju dan setuju, meskipun ada sebagian kecil yang menjawab tidak setuju.

Hasil yang diperoleh mahasiswa yang menjawab sangat setuju sebesar (47,38%) , yang menjawab setuju sebesar (51,05%) , sehingga total (98,43%) dan yang menjawab tidak setuju yaitu 1,57%.

Pedoman kriteria penafsiran nilai persentase menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Presentase skor	Kriteria
76 – 100	Tinggi
56 – 100	Sedang
0 – 56	Rendah

Berdasarkan kriteria penafsiran di atas di dapat respon mahasiswa sebesar 98,43% berada pada kategori tinggi karena mahasiswa memberikan respon positif dan berminat dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

4.3 Pembahasan

Dari hasil analisis data menunjukkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memiliki dampak positif terhadap minat dan hasil belajar mahasiswa. Peran penting metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh mahasiswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang dosen menerapkan metode mengajarnya di kelas maupun di luar kelas. Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri. Pemilihan metode pembelajaran *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Berdasarkan hasil pengamatan dan tes hasil belajar yang dikerjakan oleh mahasiswa, terlihat adanya peningkatan minat belajar mahasiswa dan peningkatan hasil belajar mahasiswa.

4.3.1 Minat belajar

Dari hasil aktivitas minat belajar mahasiswa yang dilaksanakan dua kali pertemuan, hasil rata-rata persentase keseluruhan dari setiap indikator, pertemuan pertama dan kedua memiliki kriteria yaitu sangat baik dan baik, serta terjadi peningkatan aktivitas minat mahasiswa pada beberapa indikator. Pada indikator A (Antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan) pada pertemuan pertama persentase 91,57% dan pada pertemuan kedua 99,43%, indikator B (Aktif membuat catatan/tugas) pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua memiliki kriteria yang sama yaitu sangat baik dengan persentase yang didapat 88,15 % dan pertemuan kedua 86,18%, Indikator C (Aktif bekerja sama) pada indikator ini terjadi peningkatan aktivitas di pertemuan kedua dan memiliki kriteria yang sama yaitu sangat baik dengan persentase yang didapat 81,31% di pertemuan pertama dan pertemuan kedua 91,97%. Indikator D (Aktif menanggapi dan bertanya) pada pertemuan pertama memiliki kriteria cukup dengan persentase yang didapat

65,63% dan di pertemuan kedua memiliki persentase lebih tinggi daripada pertemuan pertama yaitu sebesar 84,34% dengan kriteria sangat baik. Minat belajar mahasiswa mengalami peningkatan karena mahasiswa merasa tertarik dengan pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri mahasiswa, maka mahasiswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar mahasiswa.

Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Sesuai dengan pendapat (Suparlan dkk, 2008) keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, guru ataupun dosen harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik memusatkan perhatian yang tinggi, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik.

Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu model pembelajaran kelompok yang dapat memberikan kesan pembelajaran kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, menyenangkan, dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung menerapkan sesuatu yang memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Alfianto et al, 2015).

Pembelajaran dengan metode bermain peran telah memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk belajar mandiri, berperan aktif dalam bekerja sama dan mampu memecahkan masalah serta menyelesaikan tugas dengan baik. Jadi menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Hal ini disebabkan bermain peran suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Huda, 2013). Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik

perhatiannya pada pelajarannya, dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat tahan lama dalam ingatan siswa, membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

Minat adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, adanya pemusatan perhatian, adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian. Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya (Usman, 2005).

Poorman (dalam Setiawati, 2016) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya. Minat yang kuat juga mempengaruhi hasil belajar, Prawira (2012) hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Kemudian hasil belajar adalah sesuatu wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pengajaran (Kurniawan, 2011).

4.3.2 Hasil Belajar Kognitif

Keberhasilan mahasiswa dalam melaksanakan bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajarnya. Hal tersebut terbukti dengan peningkatan perolehan hasil belajar kognitif.

Hasil belajar kognitif setelah diberi metode bermain peran mendapatkan hasil yang memuaskan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 65 serta terjadi peningkatan rata-rata dari 40 menjadi 78,6. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif mahasiswa terjadi karena metode bermain peran (*role playing*) salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi. Hasil uji statistik perbedaan rata-rata menggunakan uji paired t-test yang telah disajikan dalam tabel 4.8, diketahui bahwa nilai signifikansi (p) = 0,00 karena p value < 0,05. Hasil belajar kognitif mahasiswa setelah diberi metode bermain peran lebih tinggi secara signifikansi dibanding sebelum diberi metode bermain peran (*role playing*). Sehingga menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif bila dibandingkan tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Menurut Slameto (2010) keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal maupun eksternal. Yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya motivasi, minat dan kemampuan kognitif). Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan aktif tidaknya dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya dosen, kurikulum dan metode pembelajaran).

Usman (dalam Nurlina dkk, 2014), menyebutkan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh strategi dan metode serta alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan, untuk itu perlu didesain secara efektif. Semakin baik pengolahan materi (encoding), makin baik pula penyimpanannya

(storage) sehingga makin baik pola proses penggalan dari ingatan. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar juga mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif mahasiswa yang mengalami peningkatan. Nilai maupun minat mahasiswa secara individu mengalami peningkatan yang baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas juga meningkat.

4.3.3 Respon Mahasiswa

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai, peneliti memberikan angket kepada semua mahasiswa angkatan 2015 untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap metode bermain peran.

Dari tabel 4.8 data hasil angket respon mahasiswa dapat dilihat bahwa 98,43% respon mahasiswa terhadap metode bermain peran adalah positif dan mahasiswa merasa senang karena pertama kali mereka belajar dengan memerankan peran dan mengemukakan imajinasi serta ide-ide mereka sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung. Mark dan Steven (dalam Nurliana dkk, 2014) Role play dapat memberikan kesenangan kepada mahasiswa karena role play pada dasarnya adalah permainan.

Melalui kegiatan bermain peserta didik dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. (Ismail, 2006), selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. (Arsyad, 2005).

Dengan demikian melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) telah menambah minat belajar dan berdampak baik terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.