

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Tempat dan Lokasi Penelitian

1. Profil SD Negeri 1 Talang Kelapa

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Talang Kelapa
Status Sekolah	: Akreditasi B
NPSN	: 10602688:
Status Kepemilikan	: Pemerintah daerah
SK Pendirian Sekolah	: Nomor 69 Tahun 2019
Tanggal SK Pendirian	: 2019-05-15
SK Izin Operasional	: Nomor 69 Tahun 2019
Alamat	: Jalan Palembang Betung KM. 15 Kecamatan Sukajadi, Kabupaten Talang Kelapa, Provinsi Sumatera selatan
RT/RW	: 24/11
Kode Pos	: 30761
Lintang	: -2
Bujur	: 104
KEPALA SEKOLAH	
Nama	: M. Qosim, M. Pd. I

2. Visi dan Misi SD Negeri 1 Talang Kelapa

a. Visi

“Terwujudnya anak didik yang cerdas, terampil, disiplin, dan berakhlak mulia serta peningkatan profesionalisme guru”

Indikator Visi:

1. Unggul dalam perolehan nilai UN
2. Unggul dalam melanjutkan ke SMP negeri
3. Unggul dalam bidang olahraga
4. Unggul dalam bidang keagamaan
5. Unggul dalam disiplin
6. Unggul dalam akhlak mulia

b. Misi

1. Melakukan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
2. Menerapkan pembelajaran PAKEM dan mengkolaborasi berbagai model pembelajaran
3. Melaksanakan pembelajaran tambahan di luar jam wajib belajar
4. Melaksanakan ekstrakurikuler dibidang olahraga, seni dan pramuka
5. Meningkatkan sifat disiplin baik di sekolah maupun di luar sekolah
6. Menanamkan sifat taat dan patuh terhadap ajaran agama
7. Menanamkan sikap kemandirian
8. Memupuk kekompakan dan persaudaraan sesama warga sekolah

3. Tujuan Sekolah SD Negeri 1 Talang Kelapa

a. Tujuan Pendidikan

Tujuan Pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Sekolah

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan perilaku budi pekerti luhur
2. Meningkatkan imtek dan iptek
3. Meningkatkan keterampilan siswa dengan bakat serta minat
4. Meningkatkan kepribadian seutuhnya
5. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (wajar 12 tahun)

6. Meningkatkan profesionalisme personal sehingga mampu bersaing dengan dunia luar
7. Mempersiapkan siswa supaya memiliki karakter yang unggul
8. Menyiapkan siswa untuk bias mengikuti selalu perkembangan zaman sehingga siswa memiliki bekal secara mendasar

4. Data Guru dan Karyawan

a. Kepala Sekolah

Nama : M. Qosim, M. Pd. I

b. Guru

Tabel 4.1

Status Kepegawaian Guru SD Negeri 1 Talang Kelapa

Status kepegawaian	Guru Kelas		Guru Agama		Guru Penjas		Guru Mulok	
	L	P	L	P	L	P	L	P
PNS	1	21	-	3	1	-	-	-
Bukan PNS	1	-	-	-	1	-	1	2
Jumlah	23		3		2		3	

c. Staff

Tabel 4.2

Status Staff SD Negeri 1 Talang Kelapa

Status	Tenaga	Tenaga	Penjaga Sekolah
--------	--------	--------	-----------------

Kepegawaian	Perpustakaan		Administrasi			
	L	P	L	P	L	P
PNS	-	-	1	-	-	-
Bukan PNS	-	2	2	1	1	-
Jumlah	2		4		1	

d. Data Peserta Didik

Siswa Laki-laki : 316 Orang

Siswa Perempuan : 363 Orang

Rombongan Belajar : 24

e. Keadaan Bangunan

Tabel 4.3

Jumlah Keadaan Bangunan SD Negeri 1 Talang Kelapa

No	Nama Ruangan	Jumlah
1	Jumlah Bangunan	5 Unit
2	Ruang Belajar	11 Unit
3	Ruang Guru	1 Unit
4	Ruang Kantor	1 Unit
5	Ruang TU	1 Unit
6	Ruang Perpustakaan	1 Unit
7	Ruang WC	8 Unit

8	RuangSerbaguna	1 Unit
---	----------------	--------

B. Deskripsi Data Motivasi Peserta Didik Sebelum diterapkan Strategi *Role Playing*

Sebelum diberikan treatment berupa strategi *role playing*, peserta didik diberikan lembar angket yang akan di isi oleh peserta didik. Lembar angket pertama dilakukan sebelum diterapkan strategi *role playing*. Lembar angket akan diletakkan di bagian lampiran. Berikut hasil dari angket yang di berikan peneliti kepada peserta didik sebelum diterapkan strategi *role playing* yang di presentasikan sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Persentase dari angket Peserta didik sebelum diterapkan strategi *role playing*

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	32,5%	Rendah
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	27,0%	Rendah
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	23,5%	Rendah
4	Adanya penghargaan dalam belajar.	24,0%	Rendah
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	29,0%	Rendah
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan	30,0%	Rendah

	seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.		
7	Meningkatnya nilai peserta didik	33,0%	Rendah
	Rata-Rata	28,42%	Rendah

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diterapkan strategi *role playing* adalah 28,42% dan berada dalam kategori rendah. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Selain hasil angket, peneliti juga mendapatkan data dari hasil pre tes yang dilaksanakan.

Pelaksanaan sebelum diterapkan strategi *role playing* peserta didik diberikan naskah drama dan soal terlebih dahulu sebanyak 4 soal mengenai Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai soal *pre test*. Kemudian dilakukan perbandingan antara hasil nilai siswa yang diperoleh sebelum diberikan treatment menggunakan strategi *role playing* dengan hasil nilai siswa yang diperoleh sesudah diberikan treatment menggunakan strategi *role playing*. Dari hasil tersebut lalu diberlakukan uji statistik untuk menguji perbedaannya. Setelah dilakukan pemberian naskah drama selanjutnya siswa diberikan soal sebanyak 4 pertanyaan.

Soal yang diberikan untuk *post test* yaitu sama saja seperti pre test yang membuatnya berbeda ialah saat pre test langsung di berikan naskah drama tanpa ada penampilan drama dikelas dan jika post test di jelaskan lebih detail cara melakukannya dan menggunakan strategi *role playing*.

Hasil *pretest* dari 4 soal yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Nilai *Pre test* sebelum pemberian *treatment*

No	Nama	Nilai
1	M. Yafiko Alhafezi	70
2	Sindy Claudia	60
3	Nursyifa Ariyani	60
4	M. Raka Aryaguna	55
5	Adelia Nur Asyifah	65
6	Aulia Nurri Salsabila	65
7	M. Fahri Azmi Rais	45
8	Novi Setia Waati	50
9	Rafa Firjatullah	40
10	Felisa Arnita	40

Dari data 10 siswa kelas V.B di atas sebelum diterapkannya strategi *role playing*, maka dilakukan pengelolaan data dibawah ini:

- a. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

40, 40, 45, 50, 55, 60, 60, 65, 65,70

Berdasarkan perolehan nilai diatas maka

- 1) Nilai Jangkauan (R)

$$\begin{aligned}
 R &= (H - L) + 1 \\
 &= (70 - 40) + 1 \\
 &= 30 + 1 \\
 &= 31
 \end{aligned}$$

2) Banyak Kelas (K)

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \text{ Log } 10 \\
 &= 1 + 3,3 (1) \\
 &= 4,3 \text{ di bulatkan menjadi } 4,5
 \end{aligned}$$

3) Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{31}{4,5} \\
 &= 6,8 \text{ di bulatkan menjadi } 7
 \end{aligned}$$

Tabel 4.6

**Distribusi Frekuensi Skor Peserta Didik
sebelum diterapkan Strategi *Role Playing***

Kelas Interval	F	X	Fx	X¹ = (X - M_x)	X²	Fx¹	Fx²
40 - 46	3	43	129	-11,9	141,61	-35,7	424,83
47 - 53	1	50	50	-4,9	24,01	-4,9	24,01

54 – 60	3	57	171	2,1	4,41	6,3	13,23
61 – 67	2	64	128	9,1	82,81	18,2	165,62
68 – 74	1	71	71	16,1	259,21	16,1	259,21
JUMLAH	N = 10	285	549	10,5	512,05	-	886,9

Keterangan:

F = Frekuensi

X = Nilai Tengah

fX = Perkalian X dan F

x 1 = Deviasi

x 2 = Deviasi setelah dikuadratkan

fx1 = f dikali x1

fx2 = f dikali x2

b. Mencari Mean Menggunakan Rumus

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

$$= \frac{549}{10} = 54,9$$

c. Mencari Standar Deviasi dengan Menggunakan Rumus

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx_2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{886,9}{10}} = \sqrt{88,69} = 9,41$$

d. Mencari Standar Eror Mean menggunakan rumus

$$\begin{aligned} SEM_X &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{9,41}{\sqrt{10-1}} \\ &= \frac{9,41}{\sqrt{9}} = 5,43 \end{aligned}$$

e. Selanjutnya untuk mencari kategori rendah, sedang dan tinggi maka, nilai-nilai diatas akan dianalisis menggunakan rumus:

a) Skor Tinggi (T) Sangat Baik.

$$\begin{aligned} T &= M_X + 1. SD_X \text{ Ke atas} \\ &= 54,9 + 1. 9,41 \text{ Ke atas} \\ &= 54,9 + 9,41 \text{ Ke atas} \\ &= 64,31 \longrightarrow \text{Tinggi} \end{aligned}$$

b) Skor sedang (S)

$$\begin{aligned} S &= \text{antara } M_X - 1. SD_X \text{ s/d } M_X + 1. SD_X \\ &= \text{antara } 54,9 - 1. 9,41 \text{ s/d } 54,9 + 1. 9,41 \\ &= \text{antara } 54,9 - 9,41 \text{ s/d } 54,9 + 9,41 \\ &= 45, 49 \text{ s/d } 64,31 \longrightarrow \text{Sedang} \end{aligned}$$

c) Skor rendah (R)

$$\begin{aligned} R &= M_X - 1. SD_X \text{ Ke bawah} \\ &= 54, 9 - 1. 9,41 \text{ Ke bawah} \\ &= 45,49 \longrightarrow \text{Rendah} \end{aligned}$$

Untuk mempermudah proses pembacaan skor siswa sebelum di terapkan strategi *role playing* jika dipresentasikan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik kelas V.B di SD Negeri 1 Talang

Kelapa sebelum diterapkan strategi pembelajaran *role playing*

No	Kelompok	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	3	26%
2.	Sedang	4	48%
3.	Rendah	3	26%
JUMLAH		N = 10	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi 10 siswa kelas V. B di SD Negeri 1 Talang Kelapa sebelum di terapkan strategi *role playing* termasuk kedalam 3 kategori yaitu tinggi ada 3 siswa dengan persentase 26% sedang ada 4 siswa dengan persentase 48%, rendah ada 3 siswa dengan persentase 26%.

C. Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one group pre test and post test*. Dilakukan dengan pemberian soal pre test terlebih dahulu yang berjumlah 4 soal, selanjutnya dilakukan pemberian treatment lalu pemberian soal

post test yang berjumlah 4 soal untuk mengetahui apakah treatment yang diberikan cukup efektif dalam meningkatkan nilai siswa.

Penerapan strategi *role playing* dilakukan dengan terlebih dahulu mengemukakan tema yang akan disampaikan. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendidikan agama islam dengan materi spesifik yaitu anak shalih, jujur, hormat dan patuh terhadap orang tua dan guru. Siswa terlebih dahulu diberi tahu mengenai tema yang ingin disampaikan.

Selanjutnya, diberikan pengarahan mengenai strategi *role playing* yang digunakan dan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sebelumnya diberikan soal pre test. Dari soal pre test yang diberikan, diketahui bahwa nilai siswa masih rendah.

Strategi pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok yang mana untuk bermain peran mengenai tema yang telah ditentukan. Setelah itu dilakukan post test dengan pemberian 4 soal untuk dikerjakan siswa. Nilai siswa yang diperoleh dalam post test lebih tinggi dari pada pre test.

D. Deskripsi Data Motivasi Belajar Peserta Didik sesudah di terapkan Strategi

Role Playing

Setelah di ketahui hasil nilai pre test maka selanjutnya peneliti menerapkan strategi *role playing* yang mana dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2021 hal ini dilakukan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI dengan menerapkan strategi *role playing*.

Sesudah diterapkan strategi *role playing* guru memberikan soal yang berkaitan sebanyak 4 soal dan memberikan lembar angket yang akan di isi oleh peserta didik. Lembar angket akan diletakkan di bagian lampiran.

Berikut hasil dari angket yang di berikan peneliti kepada peserta didik sesudah diterapkan strategi *role playing* yang di presentasikan sebagai berikut:

Tabel 4.8

Hasil Persentase dari angket Peserta didik sesudah diterapkan strategi *role playing*

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	37,5%	Rendah
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	28,0%	Rendah
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	28,5%	Rendah
4	Adanya penghargaan dalam belajar.	26,0%	Rendah
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	31,0%	Rendah
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.	32,0%	Rendah
7	Meningkatnya nilai peserta didik	37,5%	Rendah
Rata-Rata		31,5%	Rendah

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sesudah diterapkan strategi *role playing* adalah 31,5% dan berada dalam kategori rendah tetapi dibandingkan dengan sebelum diterapkan strategi

role palying rata-rata tersebut meningkat. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sudah meningkat tetapi tetap harus ditingkatkan. Selain hasil angket, peneliti juga mendapatkan data dari hasil posttest yang dilaksanakan.

Dari hasil post test yang dilakukan maka mendapatkan hasil pengelolaan data sebagai berikut:

Tabel 4.9

Hasil Nilai *post test* sesudah pemberian treatment

No	Nama	Nilai
1	M. Yafiko Alhafezi	90
2	Sindy Claudia	80
3	Nursyifa Ariyani	80
4	M. Raka Aryaguna	75
5	Adelia Nur Asyifah	85
6	Aulia Nurri Salsabila	85
7	M. Fahri Azmi Rais	70
8	Novi Setia Wati	70
9	Rafa Firjatullah	60
10	Felisa	60

Dari data 10 Peserta didik kelas V.B di atas sesudah diterapkannya strategi *role playing*, maka dilakukan pengelolaan data dibawah ini:

- a. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

60, 60, 70, 70, 75, 80, 80, 85, 85,90

Berdasarkan perolehan nilai diatas maka:

- 1) Nilai Jangkauan (R)

$$\begin{aligned} R &= (H - L) + 1 \\ &= (90 - 60) + 1 \\ &= 30 + 1 \\ &= 31 \end{aligned}$$

- 4) Banyak Kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ &= 1 + 3,3 \text{ Log } 10 \\ &= 1 + 3,3 (1) \\ &= 4,3 \text{ di bulatkan menjadi } 4,5 \end{aligned}$$

- 5) Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{31}{4,5} \\ &= 6,8 \text{ di bulatkan menjadi } 7 \end{aligned}$$

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Skor Peserta Didik
sesudah diterapkan Strategi *Role Playing*

Kelas Interval	F	X	Fx	$X^1 = (X - M_y)$	X^2	Fx^1	Fx^2
60 – 66	2	63	126	-12,6	158,76	-25,2	317,52
67 – 73	2	70	140	-5,6	31,36	-11,2	62,72
74 – 80	3	77	231	1,4	1,96	4,2	5,88
81 – 87	2	84	168	8,4	70,56	16,8	141,12
88 – 94	1	91	91	15,4	237,16	15,4	237,16
JUMLAH	N = 10	385	756	7	736,96	7	764,4

Keterangan:

F = Frekuensi

X = Nilai Tengah

fX = Perkalian X dan F

x 1 = Deviasi

x 2 = Deviasi setelah dikuadratkan

fx1 = f dikali x1

fx2 = f dikali x2

b. Mencari Mean Menggunakan Rumus

$$M_y = \frac{\sum fX}{N}$$

$$= \frac{756}{10} = 75,6$$

- c. Mencari Standar Deviasi dengan Menggunakan Rumus

$$\begin{aligned} SD_Y &= \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{764,4}{10}} = \sqrt{76,44} = 8,74 \end{aligned}$$

- d. Mencari Standar Error Mean menggunakan rumus

$$\begin{aligned} SEM_Y &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{8,74}{\sqrt{10-1}} \\ &= \frac{8,74}{\sqrt{9}} = 5,04 \end{aligned}$$

- e. Selanjutnya untuk mencari kategori rendah, sedang dan tinggi

Maka, nilai-nilai diatas akan dianalisis menggunakan rumus:

- a) Skor Tinggi (T) Sangat Baik.

$$\begin{aligned} T &= M_X + 1. SD_X \text{ Ke atas} \\ &= 75,6 + 1.8,74 \text{ Ke atas} \\ &= 75,6 + 8,74 \text{ Ke atas} \\ &= 84,34 \longrightarrow \text{Tinggi} \end{aligned}$$

- b) Skor sedang (S)

$$\begin{aligned} S &= \text{antara } M_X - 1. SD_X \text{ s/d } M_X + 1. SD_X \\ &= \text{antara } 75,6 - 1. 8,74 \text{ s/d } 75,6 + 1. 8,74 \end{aligned}$$

$$= \text{antara } 75,6 - 8,74 \text{ s/d } 75,6 + 8,74$$

$$= 66,86 \text{ s/d } 84,34 \longrightarrow \text{Sedang}$$

c) Skor rendah (R)

$$R = Mx - 1. SDX \text{ Ke bawah}$$

$$= 75,6 - 1. 8,74 \text{ Ke bawah}$$

$$= 66,86 \longrightarrow \text{Rendah}$$

Untuk mempermudah proses pembacaan skor siswa sesudah di terapkan strategi *role playing* jika dipresentasikan sebagai berikut:

Tabel 4.11

Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa sesudah diterapkan strateg pembelajaran *role playing*

No	Kelompok	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	3	26%
2.	Sedang	5	50%
3.	Rendah	2	24%
JUMLAH		N = 10	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwasannya motivasi belajar siswa kelas V. B di SD Negeri 1 Talang Kelapa setelah di terapkan strategi *role playing* termasuk kedalam 3 kategori yaitu tinggi ada 3 siswa dengan persentase 26%

sedang ada 5 siswa dengan persentase 50%, rendah ada 2 siswa dengan persentase 24%.

E. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji ini dilakukan agar peneliti mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas. Bisa dikatakan normal apabila data sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal tapi jika data $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Tetapi sebelum melakukan uji normalitas, terlebih dahulu harus mencari nilai mean, simpangan baku dan modus. Hasil akan disajikan pada tabel dibawah.

Tabel 4.12

Mean, Simpangan Baku, Modus

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	40	70	54,9	9,41
Posttest	10	60	90	75,6	8,74
Valid N (Listwise)					

Tabel di atas di buat secara manual, untuk tabel menggunakan SPSS akan di letakkan di bagian lampiran. Setelah ditemukan nilai mean, simpangan

baku, dan modus selanjutnya dilakukan uji normalitas. Adapun tabel hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Tabel Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 3

		Pretest	posttest
N		10	10
Poisson Parameter ^{a,b}	Mean	54,9	75,6
Most Extreme Differences	Absolute	.233	.183
	Positive	.203	.162
	Negative	-.233	-.183
Kolmogorov-Smirnov Z		.736	.578
Asymp. Sig. (2-tailed)		.651	.892

Tabel di atas di buat secara manual, untuk tabel menggunakan SPSS akan di letakkan di bagian lampiran. Hasil dari pengecekan melalui spss bahwa hasil dari signifikasi dari pre test adalah 0,651 dan hasil signifikasi dari post test adalah 0,892. Berdasarkan hasil signifikasi pre test dan post test. Maka hasil data signifikasi keduanya berdistribusi normal.

F. Analisis Motivasi Belajar Peserta didik kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa

Dari data dan hasil motivasi 10 peserta didik sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran *role playing* di Kelas V.B terdapat perbedaan nilai rata-rata (mean). Karena memiliki perbedaan, maka untuk mengetahui perbedaan tersebut maka peneliti menindak lanjuti perbedaan tersebut dengan melakukan uji “t”. Penggunaan uji “t” diperlukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan terhadap motivasi siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role playing* kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa. Uji “t” juga diperlukan untuk mengetahui apakah hipotesis nihil diterima atau ditolak. Apabila t_0 lebih besar dibanding t_{tabel} maka hipotesis nihil ditolak namun jika t_0 lebih kecil dari t_{tabel} maka hipotesis nihil diterima.

Pada bab ini, peneliti telah menggabungkan data yang telah didapatkan oleh 10 siswa kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa pada sebelum diterapkannya strategi *role playing* dan sesudah diterapkannya strategi *role playing*. Sebagaimana yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14

**Tabel hasil nilai *Pretest* dan *Posttest*
siswa kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	M. Yafiko Alhafezi	70	90

2	Sindy Claudia	60	80
3	Nursyifa Ariyani	60	80
4	M. Raka Aryaguna	55	75
5	Adelia Nur Asyifah	65	85
6	Aulia Nurri Salsabila	65	85
7	M. Fahri Azmi Rais	45	70
8	Novi Setia Waati	50	70
9	Rafa Firjatullah	40	60
10	Felisa Arnita	40	60

Keterangan:

X = Jumlah nilai Pretest

Y = Jumlah Nilai Posttest

$$x = x - M_x$$

$$y = y - M_y$$

Adapun langkah perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 1. \quad SE_{M1-M2} &= \sqrt{SEM1^2} + \sqrt{SEM2^2} \\
 &= \sqrt{5,43^2} + \sqrt{5,04^2} \\
 &= \sqrt{29,4849 + 25,4016} \\
 &= \sqrt{54,8865} \\
 &= 7,408
 \end{aligned}$$

2. Mencari “t” atau “t” dengan rumus

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{M1-M2}{SE M1-M2} \\
 &= \frac{54,9-75,6}{7,408} \\
 &= \frac{-20,7}{7,408} \\
 &= -2,794
 \end{aligned}$$

3. Memberikan Interpretasi terhadap “ t_0 ” dengan prosedur sebagai berikut:
- Merumuskan Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh motivasi belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa
 - Merumuskan Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role playing* kelas V. B di SD Negeri 1 Talang Kelapa
4. Menguji Kebenaran/kepalsuan kedua hipotesis dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan (t_0) dan t yang tercantum pada nilai “ t ” dengan terlebih dahulu mencari degrees of freedom atau derajat kebebasannya dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 f &= N1 + N2 - 2 \\
 &= 10 + 10 - 2 \text{ df} \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

Dalam tabel dapat dilihat bahwasannya df 18, diperoleh harga kritik harga “ t ” pada table tt sebesar sebagai berikut :

Pada taraf signifikan 5% =2,101

Pada taraf signifikan 1% = 2,878

Karena t_0 yang kita peroleh sebesar -2,794 dan t_t 5% sebesar 2,101 dan t_t 1% sebesar 2,878 itu berarti bahwa t_0 yang bertaraf 5% dan 1% lebih besar dari ttabel maka dapat ditarik hipotesa bahwa terdapat pengaruh meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya stategi *role playing* kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa.

Kesimpulan yang bisa ditarik bahwa berdasarkan hasil yang sudah ada, secara nyata dan teruji dapat disimpulkan bahwa startegi role playing merupakan strategi pembelajaran yang sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa.