

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian dilakukan selama 4x kali pertemuan dan dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI SMA N 11 Medan. Dan penelitian ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui perbedaan kemampuan antara siswa kelas eksperimen yang mengikuti materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dan juga siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Group Investigation (GI).

Hasil penelitian mengenai keefektifan dari model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas XI SMA N 11 Medan terdiri dari beberapa hal yang akan di uji dan dikaji yaitu : Uji normalitas data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji homogenitas data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji kesamaan rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan uji normalitas pada data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji homogenitas pada data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dan juga uji kesamaan rata-rata data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **4.2 Data Hasil Penelitian**

##### **4.2.1 Deskripsi Data Instrumen Penelitian**

Data yang dekripsikan pada penelitian ini meliputi data dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan juga kelas Kontrol pada mata pelajaran Sejarah.

### 1. Data Nilai Pre-test Kelas Eksperimen

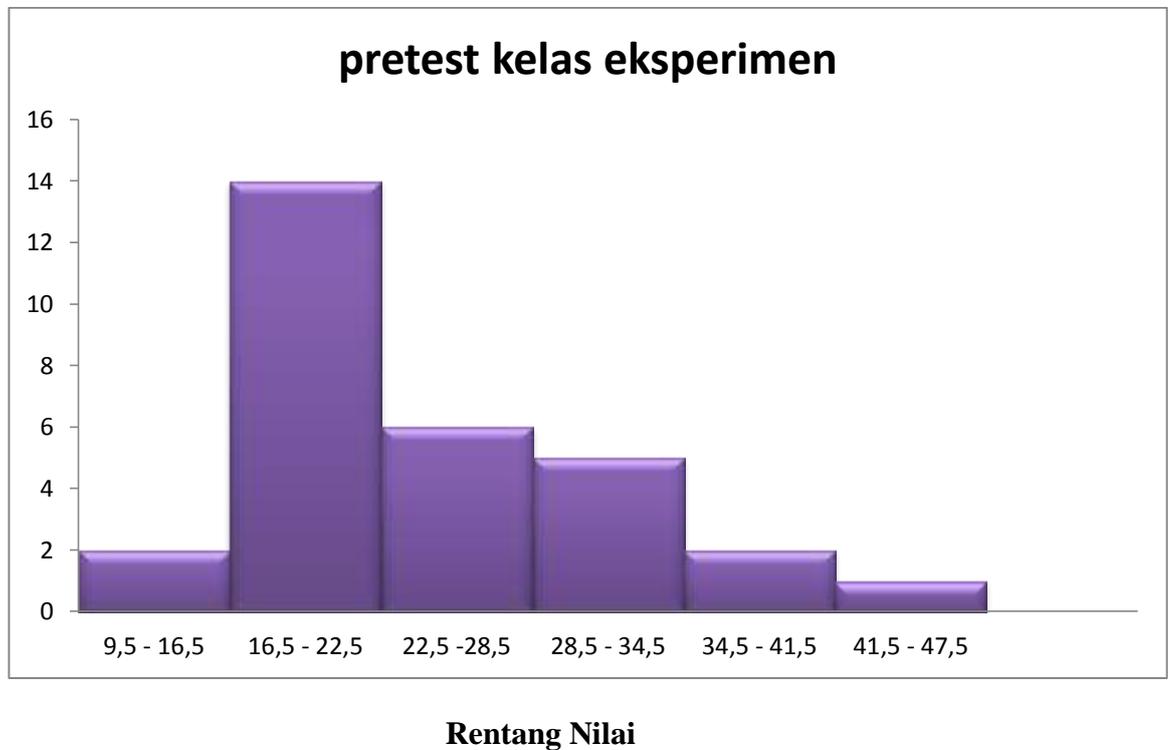
Pre-test diberikan kepada kelas eksperimen pada saat sebelum diberikan perlakuan khusus kepada kelas tersebut, data nilai pre-test siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1, yang sesuai dengan lampiran 17.

**Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Tepi Kelas	Frekuensi	Rata-Rata	Standar Deviasi
1	10 – 16	9,5 – 16,5	2	24,23	8,49
2	17 – 22	16,5 – 22,5	14		
3	23 – 28	22,5 – 28,5	6		
4	29 – 34	28,5 – 34,5	5		
5	35 – 41	34,5 – 41,5	2		
6	42 – 47	41,5 – 47,5	1		
$\Sigma 30$					

Dari data tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil pretest siswa pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, diantaranya yaitu : Nilai (10) sebanyak 1 siswa, nilai (13) 1 siswa, Nilai (17) 6 siswa, nilai (20) 8 siswa, nilai (23) 1 siswa, nilai (27) 5 siswa, nilai (30) 1 siswa, nilai (33) 4 siswa, nilai (37) 1 siswa, nilai (40) 1 siswa dan nilai (47) 1 siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 24,23 dan standar deviasinya 8,49.

Dan hasil dari pre-test tersebut dapat dilihat visualisasinya dengan grafik berikut.



**Gambar 4. 1 Histogram Hasil pretest kelas eksperimen**

## 2. Nilai pre-test kelas Kontrol

Pre-test yang dilakukan pada kelas kontrol sebelum dilakukannya perlakuan khusus dengan menggunakan model pembelajaran Group Investigation (GI), data nilai pre-test siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.3, yaitu :

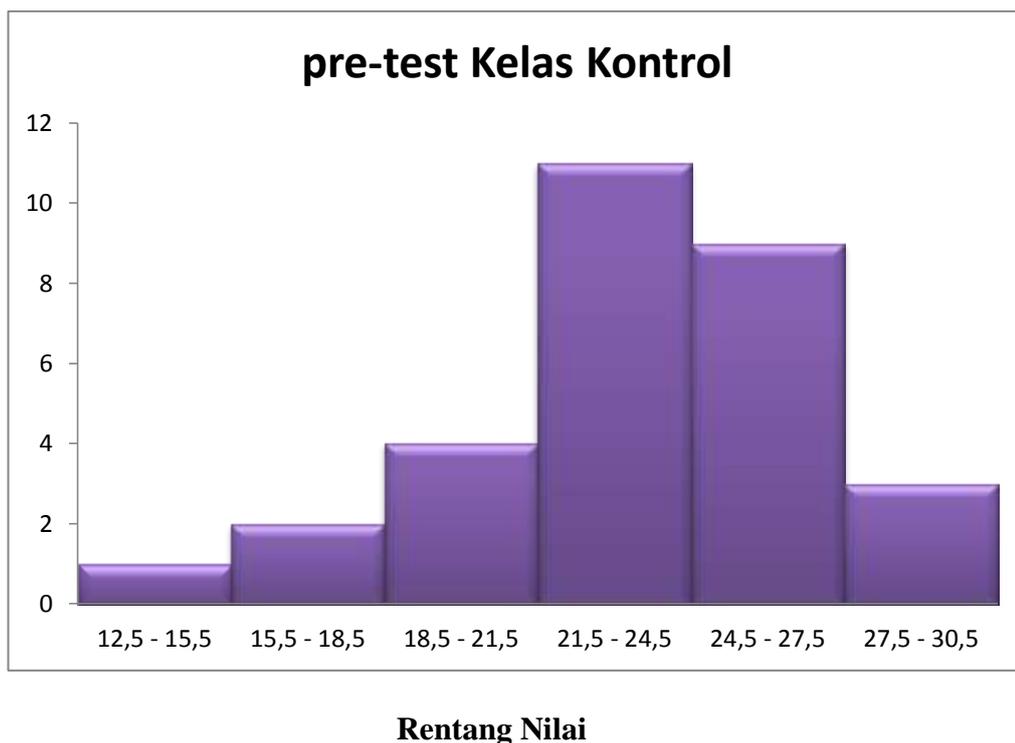
**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol**

No	Nilai	Tepi kelas	Frekuensi	Rata-rata	Standar deviasi

1	13 -15	12,5 – 15,5	1	23,76	4,05
2	16 – 18	15,5 – 18,5	2		
3	19 – 21	18,5 – 21,5	4		
4	22 – 24	21,5 – 24,5	11		
5	25 – 27	24,5 – 27,5	9		
6	28 – 30	27,5 – 30,5	3		
$\Sigma 30$					

Dari data tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil pretest siswa pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa, diantaranya yaitu : Nilai (13) sebanyak 1 siswa, nilai (17) 2 siswa, Nilai (20) 4 siswa, nilai (23) 11 siswa, nilai (27) 9 siswa, nilai (30) 3 siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 23,76 dan standar deviasinya 4,05.

Hasil dari pre-test siswa kelas kontrol dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik sehingga dapat digambarkan seperti berikut.



**Gambar 4. 2 Histogram Hasil pretest kelas kontrol**

### 3. Data nilai Post-test kelas Eksperimen

Post-test diberikan kepada siswa kelas eksperimen pada saat sesudah diberikannya materi pembelajaran dan juga diberikannya perlakuan khusus kepada kelas eksperimen tersebut, data nilai post-test siswa dapat dilihat dalam bentuk tabel yaitu pada tabel 4.2 sebagai berikut, yang sesuai dengan lampiran 18.

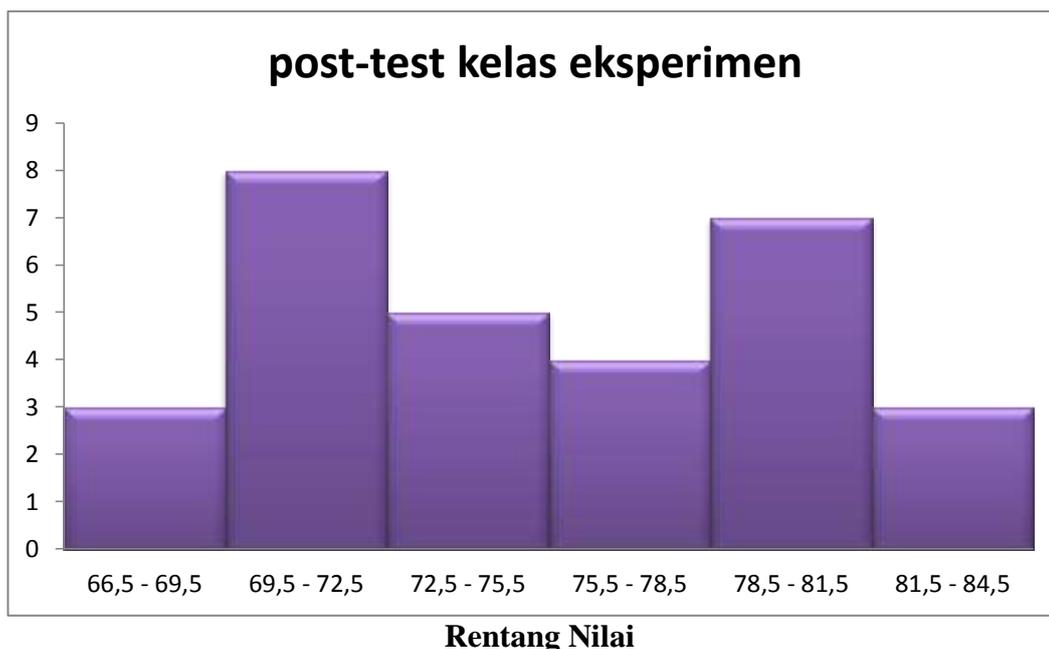
**Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen**

No	Nilai		Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
1	67 – 69	66,5 – 69,5	3	74,76	5,46

2	70 – 72	69,5 – 72,5	8		
3	73 – 75	72,5 – 75,5	5		
4	76 – 78	75,5 – 78,5	4		
5	79 – 81	78,5 – 81,5	7		
6	82 – 84	81,5 – 84,5	3		
$\Sigma 30$					

Dari data tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil pretest siswa pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, diantaranya yaitu : Nilai (67) sebanyak 3 siswa, nilai (70) 8 siswa, Nilai (73) 5 siswa, nilai (77) 4 siswa, nilai (80) 7 siswa, nilai (83) 3 siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 74,76 dan standar deviasinya 5,46.

Hasil post-test siswa kelas eksperimen dapat divisualisasikan dengan bentuk grafik sehingga diperoleh gambar seperti berikut:



**Gambar 4. 3 Hasil Post-tst Kelas Eksperimen**

Dari hasil grafik tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil belajar siswa meingkat dari sebelum dilakukan perlakuan khusus pada kelas eksperimen yaitu penerapan model Role Playing. Selain itu aktivitas belajar siswa mengalami perubahan yang lebih baik dari sebelum dilakukan penelitian.

Hal tersebut menunjukkan bahwasanya aktivitas siswa secara keseluruhan sudah `dapat dikatakan tergolong aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, hal tersebut ditandai dengan adanya aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam setiap langkah-langkah dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata siswa sebesar 75%. Dan dampak tersebut yang dihasilkan dari proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran role playing ialah meningkatkan hasil belajar siswa, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta siswa mampu bekerjasama dengan baik dan tidak membosankan.

#### 4. Nilai post-test Kelas Kontrol

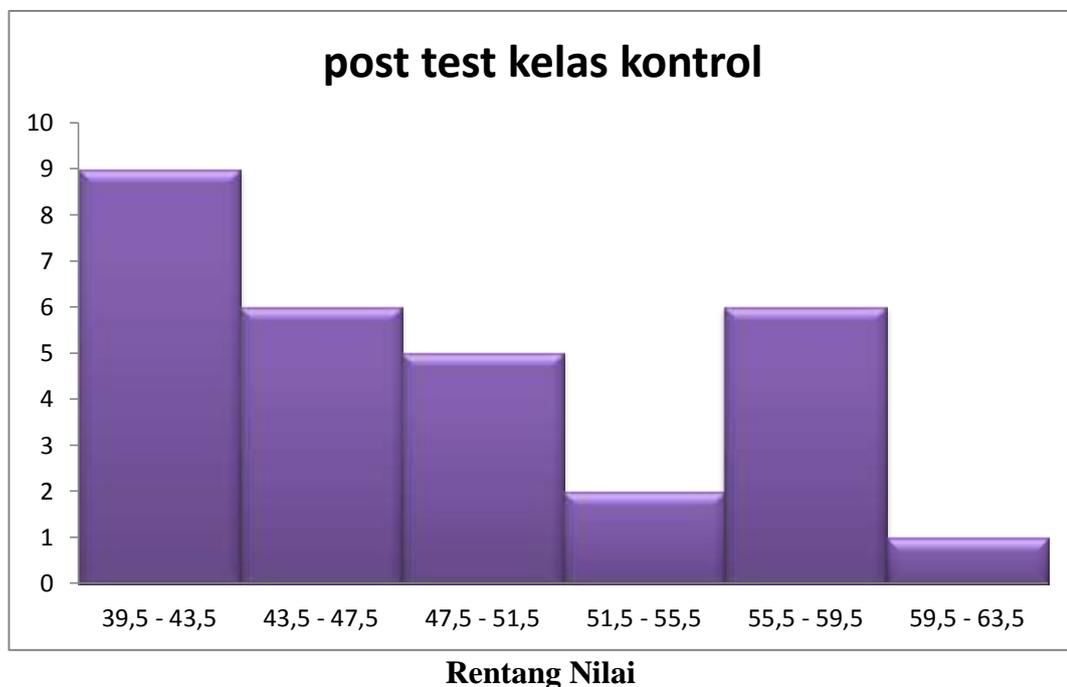
Post-test diberikan pada kelas kontrol ketika sudah diberikannya materi pembelajaran dengan menggunakan perlakuan khusus yaitu model pembelajaran Group Investigation (GI), dan data dari nilai post-test siswa kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 seperti berikut:

**Tabel 4. 4 Distribusi frekuensi post-test kelas Kontrol**

No	Nilai	Tepi Kelas	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
1	40 – 43	39,5 – 43,5	9	47,76	6,35
2	44 – 47	43,5 – 47,5	6		
3	48 – 51	47,5 – 51,5	5		
4	52 – 55	51,5 – 55,5	2		
5	56 – 59	55,5 – 59,5	6		
6	60 – 63	59,5 – 63,5	1		
$\Sigma 30$					

Data diatas menunjukkan hasil post-test yang didapatkan pada kelas kontrol yang siswanya berjumlah 30 orang siswa, diantaranya yaitu : Nilai (40) sebanyak 6 siswa, nilai (43) 3 siswa, Nilai (47) 6 siswa, nilai (50) 5 siswa, nilai (53) 2 siswa, nilai (57) 6 siswa, (60) 1, dengan nilai rata-rata sebesar 47,76 dan standar deviasinya 6,35

Hasil post-tes nilai siswa kelas kontrol dapat divisualisasikan dengan menggunakan grafik sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4. 4 Histogram Hasil Post-test Kelas Kontrol**

Proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran GI secara keseluruhan hasil observasinya dapat dilihat pada lampiran. Hasil pembelajaran siswa sedikit meningkat meskipun tidak seperti model pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen. Dan siswa yang menggunakan model pembelajaran pada kelas kontrol terdapat beberapa siswa yang tidak ikut

berdiskusi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Masih ada beberapa siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bermain dan tidak ikut mempelajari dan juga berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Dan ketika setiap kelompok diminta untuk menjelaskan kembali materi pembelajaran yang sudah diberikan, hanya siswa yang benar-benar berdiskusi dan belajar yang dapat menjelaskan dan juga menjawab pertanyaan dari kelompok lain, sedangkan siswa yang hanya bermain dan tidak fokus pada diskusi hanya diam dan tidak dapat menjelaskan dan juga menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

#### 4.2.2 Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis data dapat dilakukan dengan cara menguji statistik parametrik yang memiliki persyaratan yaitu seperti: uji normalitas, homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata dengan hasil penelitian sebagai berikut :

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dengan cara uji Lilifors dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut :  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Dan hasil dari uji normalitas tersebut dinyatakan dalam tabel yang sesuai dengan lampiran 19.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No	Statistic	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	N	30	30	30	30

2	L <sub>Hitung</sub>	0,0334	-0,0083	0,026	0,0339
3	L <sub>Tabel</sub>	0,161	0,161	0,161	0,161
Kesimpulan		Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Tabel diatas menunjukkan bahwasanya data dari Pre-test dan juga data dari Post-test pada kelas eksperimen pada uji normalitas ini menunjukkan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal, yaitu data pre-test  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,0334 < 0,161$ ) serta data dari Post-testnya yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $-0,0083 < 0,161$ ) sedangkan data Pre-test dan juga Post-test dari kelas Kontrol menunjukkan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal juga dengan data Pre-test  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,026 < 0,161$ ) dan data Post-test  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,0339 < 0,161$ ).

## 2. Uji Homogenitas

Setelah populasi dinyatakan memiliki distribusi Normal, maka dilakukanla pengujian Homogenitas. Pengujian tersebut dilakukan agar dapat mengetahui homogeny atau tidaknya sampel dari populasi tersebut. Dan didalam penelitian ini juga uji homogenitas dilakukan berdasarkan dari uji kesamaan varians dari kedua kelas dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria pengujian jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka populasi tersebut dinyatakan homogeny. Dan hasil peritungan untuk data pre-test dan juga data post-test dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel yang sesuai dengan lampiran 20.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No	Data kelas	Varians	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
1	Pre-test kelas eksperimen	19,10	1,13	1,90	Homogen
2	Pre-test kelas Kontrol	16,83			
3	Post-test kelas Eksperimen	29,86	1,16	1,90	
4	Post-test Kelas Kontrol	34,68			

Tabel diatas menunjukkan bahwasanya data pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji homogenitas adalah homogen yaitu dilihat dari data  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,13 < 1,90$ ) dan data dari Post-test kelas eksperimen dan juga kelas kontrol juga homogeny, yaitu dilihat dari  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,16 < 1,90$ ). Maka dari tabel tersebut hasil dari pre-test dan juga post-test dari kedua kelas tersebut untuk keseluruhan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  adalah Homogen.

#### **4.2.3 Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan dua cara yaitu Uji t dengan dua phak dan juga dengan Uji t satu pihak.

1. Uji Kemampuan awal/ Pre-test peserta didik (Uji t dua pihak)

Uji t dua pihak digunakan untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal dari pengetahuan siswa pada kedua kelas.

Hipotesis yang di uji berbentuk :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1 = \mu_2$  maksudnya ialah kelas eksperimen dan juga kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama

$\mu_1 \neq \mu_2$  maksudnya ialah kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak sama/ berbeda

Ringkasan dari perhitungan uji hipotesis untuk kemampuan pre-test kelas kontrol dan juga kelas eksperimen seperti berikut sesuai dengan lampiran 21.

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis Pre-Test Siswa**

No	Data Kelas	Nilai Rata-Rata	T hitung	T Tabel	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	24,23	1,88	2,00	H <sub>0</sub> diterima
2	Kelas Kontrol	23,76			

Tabel tersebut merupakan hasil yang didapatkan dari uji hipotesis pre-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan distribusi t untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 30$

+ 30 = 60 - 2 = 58, maka harga  $t_{\text{tabel}} = 2,00$  dan diperoleh juga  $t_{\text{hitung}} = 1,88$  dan kriteria hipotesis itu adalah jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Maka hasil dari hipotesis untuk pre-testnya adalah  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  ( $1,88 < 2,00$ ), maka  $H_0$  diterima yang artinya adalah pengetahuan awal dari siswa antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol adalah sama.

## 2. Uji Kemampuan Akhir/ Post-test (Uji-t satu pihak)

Uji-t satu pihak digunakan untuk mengetahui mengenai adanya perbedaan yang diakibatkan pengaruh dari suatu perlakuan yang memiliki pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa. Dan Hipotesis yang diuji yaitu dengan kriteria :

- a.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ialah tidak terdapat adanya perbedaan akibat dari pengaruh model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMA N 11 Medan
- b.  $H_a : \mu_1 > \mu_2$  ialah terdaptnya perbedaan yang diakibatkan oleh pengaruh model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 11 Medan.

Ringkasan dari perhitungan uji hipotesis untuk kemampuan pos-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol secara mendetail sebagai berikut yang sesuai dengan lampiran 21.

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis Post-Test Siswa**

No	Data kelas	Nilai rata-rata	T <sub>hitung</sub>	T <sub>Tabel</sub>	Kesimpulan
1	Kelas eksperimen	74,76	7,94	1,68	H <sub>a</sub> diterima
2	Kelas kontrol	47,76			

Tabel diatas merupakan hasil dari uji hipotesis post-test siswa dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dan dengan distribusi t untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 30 + 30 = 60 - 2 = 58$  maka harga dari  $t_{tabel} = 1,68$  dan diperoleh  $t_{hitung} (7,94)$  dan  $t_{tabel} (1,68)$ , kriteria hipotesis apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Maka hasil hipotesis untuk pre-test yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} (7,94 > 1,68)$ , maka H<sub>a</sub> diterima yaitu terdapat perbedaan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol yang signifikan dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

### **4.3 Pembahasan Penelitian**

Model role playing ini adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Dan model pembelajaran ini juga memiliki tahapan dalam pelaksanaannya yaitu : (1) persiapan, dalam melaksanakan model pembelajaran role playing ini harus diawali dengan yang namanya persiapan, hal itu dilakukan agar siswa mengetahui permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan, dan permasalahan yang disugui tersebut diharapkan dapat memunculkan imajinasi siswa atau bisa juga yang sesuai dengan apa yang sudah

disiapkan oleh guru. Dan guru juga akan menyediakan cerita atau naskah cerita yang akan dibawakan oleh siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan (2) memilih pemain/pemeran, hal ini dilakukan agar permainan drama tersebut berjalan dengan teratur. Hal ini bisa dilakukan dengan cara berdiskusi dengan siswa dan menyepakati peran yang akan dibawakan oleh siswa yang terpilih atau yang mengajukan diri, namun dalam hal ini seluruh siswa ikut andil dalam peran yang akan dibawakan (3) mendekorasi ruang kelas, hal ini dapat dilakukan agar permainan drama yang dilakukan terlihat lebih menarik sehingga siswa yang bermain peran lebih menjiwai peran yang dibawakan, dan hal ini juga sangat berguna untuk mengajarkan tentang kerjasama terhadap para siswa (4) memainkan peran, dalam hal ini banyak siswa yang pada awalnya kebingungan dengan cara memainkan perannya atau bahkan siswa tersebut tidak dapat memainkan perannya dengan baik dan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya diperkankan, dan dalam hal ini, peran guru dibutuhkan untuk mengarahkan jalannya drama yang dimainkan oleh siswa (5) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini siswa guru dapat megarahkan pada kehidupan nyata dan mengajak siswa untuk membandingkan hal-hal yang terjadi dalam alur cerita tersebut dengan kehidupan nyata. Dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan alur cerita tersebut (6) Kesimpulan, hal yang terakhir yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan alur cerita yang dibawakan oleh siswa.

Dan dari hasil hipotesis yang didapatkan adalah terdapat perbedaan yang didapatkan dari hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Role Playing dan juga model pembelajaran Group Investigation (GI). Hal ini dapat

dilihat dari tabel 4.1, dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran role playing (kelas eksperimen) sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata pre-test (24,23) dan setelah diberikannya perlakuan nilai rata-rata post-test siswa sebesar (74,76), dapat dilihat pada tabel 4.2. Dan jika dibandingkan dengan model pembelajaran GI, hasil belajar siswa pada pre-test sebelum diberikan perlakuan adalah (23,76) 4.3 dan setelah dilakukannya post-test pada kelas tersebut setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata siswa menjadi (47,76) dapat dilihat pada tabel 4.4.

Dan berdasarkan grafik 4.1 nilai pre-test yang didapatkan dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai pre-test dari kelas kontrol yang dapat dilihat pada grafik 4.3. Yang awalnya nilai pre-test yang didapatkan dari kedua kelas tersebut hampir sama, dan hal itu juga dapat dilihat dari tabel 4.1, Dengan nilai rata-rata yang didapatkan kelas eksperimen yaitu (24,23) dan nilai kelas kontrol yaitu (23,76) dalam tabel 4.3. Untuk melihat kemampuan awal dari kedua kelas tersebut dilakukanlah uji hipotesis dengan uji persyaratannya adalah uji normalitas dengan menggunakan uji lilifors dan juga uji homogenitas dengan menggunakan uji F.

Dan dari hasil penelitian tersebut diperoleh bahwasanya populasi berdistribusi normal dengan kriteria ( $L_{hitung} < L_{tabel}$ ) dan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dalam tabel 4.5 Dan bersifat homogeny ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) dan pada tabel 4.6. Selanjutnya dilakukanlah uji hipotesis uji-t dua pihak pada kedua nilai yaitu nilai pre-test dan diperoleh hipotesis nol maka ( $H_0$ ) diterima, dan hal ini juga dapat dilihat dari tabel 4.7 yaitu  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $1,88 < 2,00$ ). Dan hal ini juga

menunjukkan bahwasanya kemampuan awal dari kedua kelas tersebut ialah sama, dan karena kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama, maka penelitian dilanjutkan dengan diberikannya perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Role Playing sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Group Investigas (GI).

Berdasarkan gambar grafik pada gambar 4.2 Dan juga 4.4, Nilai pos-test dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai post-test dari kelas kontrol. Terlihat juga dari tabel 4.2 Nilai rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah (74,76) dan nilai dari kelas kontrol yaitu (47,76) dalam tabel 4.4, agar dapat melihat perbedaan hasil belajar siswa dari pengaruh model pembelajaran role playing dilakukan uji hipotesis dengan uji persyaratannya yaitu uji normalitas dan juga uji homogenitas didapatkan bahwasanya populasi berdistribusi dalam kondisi normal dan juga homogen, dan hal ini dapat dilihat dari tabel 4.5 Dengan kriteria pengujian normalitasnya yaitu ( $L_{hitung} < L_{tabel}$ ) dan kriteria dari pengujian homogenitasnya adalah ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) seperti yang ada pada tabel 4.6.

Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan dilakukannya uji-t satu pihak yang bertujuan untuk melihat hasil dari belajar siswa yaitu antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol sama atau berbeda hasil belajar dari antara kedua kelas atau bahkan ada yang lebih besar setelah diberikannya perlakuan. Dan dari tabel 4.8 Diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,94 > 1,68$ ). Hal ini menunjukkan bahwasanya hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak. Yang dapat diartikan bahwasanya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang signifikan

antara siswa kelas XI IPA 4 yang menggunakan model pembelajaran role playing dengan siswa kelas XI IPA 5 yang menggunakan model pembelajaran Group Investigation (GI).

Pada saat penerapan model pembelajaran Role playing mulai diterapkan pada kelas eksperimen, terdapat beberapa kelebihan dan beberapa kekurangan model pembelajaran ini, beberapa kelebihan yang didapatkan adalah : (1) siswa lebih antusias untuk belajar, (2) siswa juga memilih peran yang ingin mereka mainkan, (3) siswa juga bekerja sama dalam memerankan peran yang dimainkan (3) siswa juga mengimprovisasi peran dengan gerakan mereka sendiri (5) model pembelajaran ini juga membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan karena para siswa menikmati proses pembelajaran yang dibawakan (6) meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar siswa dalam mata pembelajaran sejarah.

Namun selain kelebihan tentu saja terdapat kekurangan dari model pembelajaran role playing tersebut, yaitu terdapat beberapa siswa yang menolak diberikan peran dikarenakan tidak percaya diri pada saat memainkan peran tersebut, dan dikarenakan model pembelajaran ini harus dipersiapkan jauh-jauh hari sebelum diberikannya model juga memakan banyak waktu, selain itu terdapat beberapa siswa yang tidak bisa diatur pada saat teman yang berperan memainkan perannya didepan kelas sehingga sedikit menimbulkan keributan sehingga guru yang memberikan model pembelajaran tersebut harus sangat ekstra dalam mengelola kelas tersebut.

Hampir sama dengan hasil pengamatan, selain melihat peningkatan dari hasil belajar siswa dilakukan juga pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa, dan siswa dari kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Dan dapat dinyatakan bahwasanya siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing ini mengalami peningkatan belajar secara aktif dan juga meningkatnya motivasi belajar siswa dari pra-penelitian hingga siswa dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dalam melakukan sesuatu dan dapat bekerja sama dengan baik sehingga terciptalah situasi belajar yang menyenangkan.

Selain kelas eksperimen, kelas kontrol yang menerapkan model group investigation (GI), dalam hal ini guru tidak berperan banyak juga dalam penerapannya dikarenakan siswa diajak untuk berdiskusi bersama kelompoknya dalam membahas materi atau topic materi yang diberikan oleh guru. Dan tentu saja jika siswa dibagi menjadi berkelompok terdapat beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi dan hanya diam tanpa melakukan apapun sehingga timbul rasa bosan. Dikarenakan rasa bosan pada siswa tersebut sehingga mulai terjadi keributan didalam kelas sehingga menghilangkan fokus serta konsentrasi siswa yang lain. Hal inilah yang menjadikan siswa yang kurang mampu dalam mempelajari mata pelajaran sejarah ini menjadi bosan dan tidak terlalu tertarik pada mata pelajaran tersebut sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Dan dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Medan.