

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran Bermain peran

a. Metode Pembelajaran

Dilingkungan ranah pendidikan tidak bisa terlepas dengan istilah metode pembelajaran. Indikator keberhasilan guru dilingkungan menyampaikan materi dikelas dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya terdapat pada metode pembelajaran yang digunakan seorang pendidik. Mengenai hal tersebut, peran guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mengembangkan inovasi-inovasi dan kreativitas dilingkungan menyampaikan pembelajaran. Djamarah & Zain (dilingkungan Rofiq & Mashuri, 2021:4) memberikan pendapat bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan yang dijadikan landasan dasar dilingkungan mengimplementasikan proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran berfokus terhadap tujuan dari pembelajaran, proses atau tahapan dilingkungan kegiatan dan pengelolaan di kelas.

Metode pembelajaran adalah salah satu aspek sentral atau yang berperan penting dilingkungan keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Dilingkungan menghasilkan prestasi belajar siswa yang optimal, pendidik harus bisa mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran sesuai kebutuhan, artinya metode yang dipilih guru harus bisa diterima oleh seluruh siswa. Metode pembelajaran adalah perencanaan secara komperhensif dengan penyajian yang terstruktur

dan sistematis, yang berfungsi sebagai alat bantu guru dilingkungan pengajaran (Arsyad, 2019:4).

Secara terminologi istilah metode pembelajaran dimaknai dengan alat yang digunakan oleh seseorang (tenaga pendidik), dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya baik dilingkungan lingkup pendidikan maupun perniagaan (Ahyat, 2017:25). Metode pembelajaran merupakan prosedur yang dirancang secara sistematis, yang digunakan dilingkungan mencapai suatu tujuan. (Kurniawati Br. Pinem, 2019:375). Penggunaan beragam jenis metode pembelajaran akan berdampak terhadap terjadinya proses interaksi antara siswa dan tenaga pendidik. Setiap mata pelajaran memiliki perbedaan yang kompleks, baik dari segi penyampaian materi oleh guru hingga proses pengelolaan kelas agar kelas selalu kondusif. Untuk itu seorang pendidik harus memiliki kompetensi pedagogi yang inovatif, agar dilingkungan proses pembelajaran dilingkungan menyampaikan materi kepada siswa dapat berjalan efektif dan siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran (Nurhasanah dkk., 2016:613).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat diinterpretasikan bahwa metode pembelajaran adalah sebuah rancangan pembelajaran yang digunakan pendidik sebagai acuan, dilingkungan menerapkan pengajaran di kelas yang diharapkan dapat menjadi stimulasi positif bagi siswa. Metode pembelajaran juga berperan besar dilingkungan keberhasilan sebuah pembelajaran.

b. Metode Bermain peran

Metode bermain peran atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang inovatif, yang dilingkungan implementasinya menuntut siswa dilingkungan hal kreativitas dan ekspresi dilingkungan menyampaikan sebuah objek yang diperankan. Penggunaan metode bermain peran ini mengharuskan peserta didik agar lebih partisipatif, imajinatif, mandiri, dan mampu meningkatkan kerja sama antar siswa (Nurhasanah dkk, 2016:613). Metode bermain peran adalah sebuah metode pembelajaran yang berupa hasil dari imajinasi peserta didik. Imajinasi dan ekspresi peserta didik berperan aktif dilingkungan memerankan tokoh hidup maupun mati dilingkungan proses metode pembelajaran ini. Metode bermain peran ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode yang lainnya, salah satunya adalah implementasi atau penerapannya dari metode ini sangat mudah. Selain itu metode ini memberikan kebebasan siswa dilingkungan mengekspresikan diri yang sesuai dengan materi yang ditentukan.

Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak bosan, dan antusias siswa dapat meningkat karena metode ini bersifat santai namun efektif. Metode bermain peran mengharuskan peserta didik untuk berperan secara interaktif dilingkungan menyampaikan substansi dari objek, dengan menggunakan gestur tubuh atau ekspresi peserta didik (Rofiq & Mashuri, 2021:5). Anggriani & Ishartiwi (2018:214) memberikan pendapat bahwa metode bermain peran adalah metode yang aktualisasinya

memperagakan atau mengekspresikan diri, mengenai suatu materi pelajaran yang sudah ditentukan.

Metode bermain peran bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan mengenai topik sosial dilingkungan bentuk imajinasi dan ekspresi. Penerapan metode pembelajaran bermain peran dilakukan dengan cara mengimajinasikan kemampuan berpikir siswa, dengan memerankan sebuah objek materi. Metode ini lazimnya dimainkan secara berkelompok atau lebih dari dua orang, artinya ada yang berperan sebagai pengamat/*obsever* dan orang yang bermain peran (Yulianto dkk., 2020:99).

Berdasarkan uraian dari pendapat ahli yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diinterpretasikan bahwa metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan atraktif, yang dilakukan dengan cara memerankan suatu objek dengan menggunakan ekspresi dan gerakan tubuh. Metode ini dilakukan dengan bermain bermain peran, dengan partisipasi siswa secara langsung untuk mengeksplorasi mengekspresikan diri siswa. Subtansi dari metode bermain peran ini dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif, ekspresif, dan dinamis. Sehingga partisipasi dari siswa sangat menentukan keberhasilan penerapan metode bermain peran ini. Metode pembelajaran bermain peran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menganalisa dan mengkaji suatu objek yang dilakukan oleh siswa.

2. Media Lingkungan sekitar

a. Media Pembelajaran

Hasan (2021:4) berpendapat bahwa media berperan sebagai alat yang difungsikan untuk perantara dari seorang guru yang disampaikan kepada siswa. Media ini digunakan sebagai alat stimulasi atau perangsang siswa, agar meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media memiliki peranan sentral dilingkungan keberhasilan proses belajar mengajar, karena ketepatan pemilihan media pembelajaran berdampak secara langsung terhadap prestasi belajar siswa. Media merupakan alat yang digunakan sebagai penghubung baik secara cetak maupun lisan dilingkungan menyampaikan sebuah informasi. Secara harfiah media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat yang diterapkan seorang guru, dilingkungan mentransfer materi-materi kepada siswa dengan harapan bisa dipahami siswa dengan mudah (Rizal dkk., 2016:9).

Secara terminologi kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya pengantar dan perantara. Media merupakan komponen-komponen grafis, elektronik, atau sejenisnya yang digunakan untuk menyampaikan dan menyusun materi pembelajaran secara verbal maupun lingkungan sekitar. Dilingkungan kegiatan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat pandang dengar, bahan pengajaran, alat peraga pembelajarn, alat penjelas pembelajaran, dan lain-lain. Media pembelajaran dimanfaatkan guru untuk memberikan stimulasi atau rangsangan kepada siswa dengan menggunakan alat-alat sebagai perantara dari guru kepada siswa. Penggunaan media bertujuan untuk memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar bersemangat dilingkungan mengikuti proses pembelajaran.

Widodo dkk., (2020:7) menginterpretasikan bahwa media pembelajaran merupakan aspek yang wajib digunakan dilingkungan pembelajaran, yang memiliki daya pengaruh kepada siswa untuk merangsang atau menstimulasi sikap, keterampilan dan pengetahuan supaya pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Media pembelajaran bermanfaat untuk perantara dilingkungan penyampaian materi ajar dari guru kepada siswa, dan mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan media dilingkungan proses pembelajaran dapat memfokuskan perhatian siswa dan menstimulasi siswa agar materi yang disampaikan seorang guru mudah dipahami oleh siswa.

Nurrita (2018:173) berpendapat bahwa media memiliki peran yang urgensi yang harus sesuai dengan pembelajaran secara komperhensif. Media berperan sebagai alat perantara yang dapat membatu guru dilingkungan memberikan materi ajar kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi minat belajar mengenai materi-materi baru, dan menciptakan rasa nyaman siswa dilingkungan proses pembelajaran sehingga mudah memahami suatu materi ajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan aspek yang memiliki peran sentral, yang berperan sebagai penghubung atau perantara antara guru kepada siswa. Perantara dilingkungan konteks ini adalah materi ajar yang akan disampaikan guru kepada siswa. Metode pembelajaran secara komperhensif berpengaruh terhadap kesuksesan belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, memberikan stimulasi langsung kepada siswa, dan

memudahkan guru dilingkungan menyampaikan materi ajar. Pemilihan metode pembelajaran harus diperhatikan secara intens, karena penggunaan metode ini harus menyesuaikan kondisi lingkungan kelas, psikologis siswa, dan menyesuaikan materi ajar yang akan disampaikan.

b. Media Lingkungan sekitar

Media lingkungan sekitar merupakan media pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengajak siswa untuk langsung melihat atau mengamati objek atau sesuatu yang ingin diketahui secara langsung. Media lingkungan sekitar dilingkungan proses pembelajaran memiliki beberapa tujuan sebagai berikut : 1) dengan media lingkungan sekitar siswa diharapkan mampu memperoleh penglingkungan langsung dari objek yang diamati atau dilihat, 2) siswa diharapkan dapat menghayati tugas pekerjaannya, serta dapat bertanggung jawab. Dengan cara seperti ini mereka dapat memecahkan persoalan yang dihadapinya dilingkungan pelajaran, atau dilingkungan pengetahuan umum. Selain itu mereka dapat dilihat, mendengar, meneliti, dan mencoba apa yang dihadapinya, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan dan sekaligus dilingkungan waktu yang sama dapat mempelajari beberapa mata pelajaran, 3) siswa dilingkungan mengamati objek secara langsung bisa dijadikan sebagai ajang belajar yang santai tetapi serius (Fauziah 2006:25).

Media lingkungan sekitar sangat bermanfaat dilingkungan pembelajaran menulis puisi bebas. Dengan melihat langsung objek yang diamati, diharapkan media lingkungan sekitar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dilingkungan mengapresiasi khususnya

pembelajaran sastra. Termotivasi untuk ikut aktif dilingkungan pembelajaran serta siswa merasa terbilang sehingga siswa akan lebih mudah menuangkan ide, perasaan atau gagasan ke dilingkungan sebuah bentuk ekspresi (puisi bebas).

Belajar menulis puisi bebas dengan menggunakan media lingkungan sekitar, siswa akan lebih banyak mengetahui secara langsung tentang objek yang dilihat. Media lingkungan sekitar dilingkungan pembelajaran menulis puisi bebas merupakan salah satu penerapan pembelajaran kontekstual. Siswa dapat terlibat langsung dengan apa yang dipelajari dilingkungan situasi yang sebenarnya. Dengan demikian para siswa dapat memadukan antara teori dan praktek atau dengan hal –hal yang nyata-nyata.

Penerapan media lingkungan sekitar dilingkungan pembelajaran menulis puisi bebas adalah siswa menulis puisi bebas dengan media objek yang dilihatnya. Dilingkungan proses pembelajaran ini siswa bisa diajak ke luar kelas untuk melihat objek yang disenangi oleh siswa. Contoh penerapan media tersebut di dilingkungan pembelajaran

- a. Guru berusaha menggali informasi tentang menulis puisi bebas
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran saat itu
- c. Guru memberikan semangat kepada siswa dengan cara menampilkan gambar para penyair yang sudah terkenal dan sukses
- d. Guru memberikan contoh puisi bebas, kemudian siswa disuruh mengamati dan menentukan unsur-unsur dilingkungan puisi bebas tersebut
- e. Guru menampilkan sebuah objek buku di depan kelas, kemudian

siswa diminta untuk menuangkan ekspresinya ke dilingkungan bentuk tulisan berdasarkan objek yang diamati tersebut.

- f. Guru memberikan penguatan tentang cara menuangkan gagasan ke dilingkungan bentuk puisi bebas
- g. Guru mengkondisikan siswa dengan cara membagi kelompok untuk mengamati objek di luar kelas
- h. Siswa mengadakan pengamatan terhadap objek yang dilaksanakan di luar kelas dan membuat puisi bebas terhadap objek yang diamati
- i. Siswa memasuki kelas, dan guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk membacakan puisi bebasnya di depan kelas. Kemudian siswa yang lain mendengarkan dan menilai puisi bebas tersebut dan puisi bebas sendiri berdasarkan kreteria penilainya yang ada
- j. Guru memberikan penguatan tentang materi pembelajaran hari itu
- k. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang kemudahan dan kesulitan cara menulis puisi bebas dengan media lingkungan sekitar.

3. Keterampilan Menulis Deskripsi

a. Keterampilan Menulis

Rinawati dkk (2020:87) berpendapat bahwa keterampilan menulis diperoleh dengan kemampuan membaca yang baik, dengan memiliki tingkat literasi yang tinggi maka seseorang akan memiliki wawasan pengetahuan yang luas, sehingga diksi/kosakata yang dimiliki orang tersebut lebih bervariasi. Kompetensi keterampilan menulis adalah kompetensi yang sangat esensial dan harus dimiliki oleh siswa, karena

keterampilan menulis memiliki kompleksitas atau memiliki pengaruh yang tinggi dilingkungan ranah Bahasa Indonesia. Mempunyai daya keterampilan menulis sangat bermanfaat, salah satunya adalah menulis dapat mengenali potensi diri, bisa berpikir kritis dan sistematis, bisa memecahkan masalah secara tersurat dengan pemikiran yang logis. Beberapa permasalahan yang menjadikan siswa memiliki tingkat keterampilan menulis yang rendah, yaitu siswa kurang hobi membaca, lebih suka konten hiburan dan permainan dari pada berita yang dapat mengasah pola pikir secara kritis, dan faktor- faktor lainnya.

Astuti & Mustadi (2014:86) berpendapat bahwa keterampilan menulis merupakan aspek yang esensial dilingkungan setiap starta pendidikan, hal ini dikarenakan menulis merupakan hal paling dasar dilingkungan berpikir. Artinya ketika daya kemampuan menulis kita baik maka pemikiran kita juga akan kritis. Kemampuan menulis juga dibutuhkan dilingkungan dunia pekerjaan, serta dapat menunjang keberhasilan seseorang dilingkungan suatu pekerjaan. Sukirman (2020:72) menyatakan keterampilan menulis adalah jenis keterampilan yang memiliki koherensi dengan aspek membaca. Keterampilan menulis melibatkan penggunaan bahasa dan pengelolaan isi dilingkungan suatu bacaan. Keterampilan menulis ini merupakan bentuk perwujudan dari kemampuan baca atau pola pikir seseorang yang dituangkan dilingkungan bentuk tulisan. Keterampilan menulis salah satu keterampilan yang sangat kompleks yang paling susah untuk dimiliki, dibandingkan dengan aspek membaca, mendengarkan, maupun menyimak.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dikategorikan sebagai keterampilan yang rumit dan pelik, karena kegiatan menulis bukan sekedar menggerakkan tangan saja, akan tetapi mengembangkan pola pikir seseorang untuk menumbuhkan ide dan gagasan melalui imajinasi siswa yang dituangkan dilingkungan bentuk tulisan (Hendrawan & Indihadi, 2019:48). Kristyanawati dkk (2019:192) menyatakan bahwa kompetensi menulis adalah kompetensi yang wajib dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan menulis dilakukan dengan menyusun kata, klausa, hingga menjadi kalimat yang terstruktur sistematis.

Berdasarkan kajian dari pendapat ahli yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya keterampilan menulis adalah keterampilan dilingkungan menuangkan ide yang terdapat dari pikiran seseorang, yang diwujudkan dilingkungan bentuk tulisan. Keterampilan ini memiliki hubungan koherensi atau hubungan yang saling berkaitan dengan keterampilan membaca. Keterampilan ini melibatkan penggunaan bahasa dan pengelolaan isi dilingkungan suatu bacaan. Keterampilan menulis bermanfaat untuk meningkatkan kognitif siswa, mengembangkan kreativitas, dan melatih pola berpikir siswa secara kritis, logis, dan sistematis.

b. Deskripsi

Imawati (2017:56) menginterpretasikan bahwa deskripsi adalah jenis teks yang menjelaskan karakteristik sebuah objek yang dijabarkan secara komperhensif menggunakan pemaparan secara detail dan sistematis. Dilingkungan penulisan deskripsi penulis harus memosisikan dirinya

sebagai objek, sehingga dilingkungan hal ini penulis seakan-akan dapat menglingkungani, melihat dan merasakan objek yang akan ditulis tersebut. Penulis juga dituntut untuk bisa memproyeksikan tulisannya sedilingkungan mungkin dengan menggunakan diksi yang realistis, agar pembaca bisa merasakan langsung tulisan dari seorang penulis. Setidaknya ada tiga yang dapat dijadikan objek dari deskripsi, yaitu manusia, tempat, dan benda.

Permanasari (2017:158) menyatakan bahwa deskripsi adalah teks yang merefleksikan sesuatu yang akan diungkapkan seorang penulis. Tujuan dari penulisan deskripsi adalah memudahkan pembaca seakan-akan pembaca melihat secara langsung objek yang dibaca. Deskripsi harus ditulis secara rinci agar penulis bisa merasakan objek yang dibacanya. Ariyana dkk (2020:359) berasumsi bahwa deskripsi dapat mengasah kemampuan berpikir siswa secara kritis, penulisan dilingkungan deskripsi dikemas dengan komperhensif dan menglingkungan sekitarkan objek secara detail. Deskripsi merupakan jenis teks yang menglingkungan sekitarkan suatu objek secara jelas dan lengkap, sehingga pembaca seolah-olah merasakan apa yang tertuang dilingkungan tulisan tersebut.

Juliyanti & Suryani (2018:978) deskripsi bertujuan untuk mendeskripsikan benda, tempat, dan suasana kedilingkungan tulisan secara kreatif. Teks ini harus ditulis secara rinci dan objektif, supaya pembaca bisa merasakan substansi dari isi teks tersebut. Hermaditoyo (2018:268) berpendapat bahwa deskripsi adalah tulisan yang berbentuk paragraf, yang didilingkungannya memuat penjelasan secara komperhensif dari suatu

objek yang berupa tempat, benda, suasana, dan yang lainnya sesuai dengan topik yang ada. Lestari & Tressyalina (2019:114) berpendapat bahwa deskripsi memiliki sifat-sifat yang melingkungan sekitarkan karakteristik sebuah benda. Dengan membaca deskripsi, pembaca akan merasa seolah-olah merasakan sendiri tentang objek yang disampaikan dilingkungan isi teks yang ada. Deskripsi merupakan sebuah teks yang melingkungan sekitarkan sebuah objek tertentu yang dijelaskan secara komperhensif (Kosasih, 2020).

Dari kajian dari beberapa pendapat ahli di atas dapat diinterpretasikan bahwa deskripsi merupakan teks yang menjelaskan mengenai objek (benda, tempat, orang, suasana) yang menjelaskan karakteristik sebuah objek secara detail dan sistematis, sehingga seorang pembaca seolah-olah merasakan secara langsung isi dari teks tersebut.

B. Kerangka Berpikir

Pada saat ini proses pembelajaran mayoritas dilakukan dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah. Hal ini berakibat pada aspek motivasi dan minat belajar siswa yang menjadi rendah, karena metode ceramah akan membatasi potensi siswa dilingkungan hal berpikir, dan hanya fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu siswa akan cenderung bosan, dan jenuh karena tidak ada komunikasi secara aktif dilingkungan kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Keterampilan siswa dilingkungan hal menulis deskripsi juga tidak bisa dikembangkan, karena metode ceramah tidak menuntut siswa untuk berimajinasi dan berpikir secara kritis.

Penggunaan metode bermain peran dan media lingkungan sekitar ini, akan mendorong siswa agar lebih aktif, berpikir kritis, dan ekspresif. Karena metode bermain peran ini dilakukan dengan bermain peran, dengan menggunakan ekspresi dan gerak tubuh. Implementasi dari penggunaan model pembelajaran ini adalah menggunakan sistem kelompok, dimana satu kelompoknya terdapat dua siswa. Jadi satu siswa bertugas sebagai peraga dilingkungan memerankan objek, sementara satunya menuliskan apa yang disampaikan peraga menggunakan imajinasi dan daya pikir.

C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kebaruan penelitian didasarkan pada penelitian dahulu yang relevan. Kebaruan penelitian tersebut, antara lain:

1. Penelitian Yaghoti and Baradarn (2016: 88) mengenai *Comparative Effect of Story Telling and Role Playing on EFL Learner's Motivation*. Hasil dari penelitian terungkap bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistic antara story telling dengan role playing groups pada tes motivasi, menunjukkan bahwa bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena skor kelompok bermain peran (5.1747) lebih tinggi dari skor rata-rata kelompok story telling (5.0773). Disimpulkan bahwakelompok bermain peran memiliki dampak yang secara signifikan lebih positif pada motivasi peserta didik EFL dibandingkan dengan story telling. Oleh karena itu hasilnya sangat menunjukkan bahwa menggunakan instruksi bermain peran dapat membantu para guu untuk meningkatkan motivasi pelajar. Sebuah pembenaran untuk temuan, sebagaimana yang disadari oleh peneliti melalui umpan balik yang diterimanya dari para

peserta mungkin merupakan efek dari bermain peran instruksi dilingkungan membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dilingkungan proses belajar mengajar. Lain penjelasan untuk temuan itu bahwa instruksi bermain peran menghasilkan kelas yang lebih berpusat pada siswa dimana siswa lebih aktif terlibat di dilingkungan kegiatan kelas

2. Penelitian Joma, Al-Abed, and Nafi (2016: 5) mengenai *The Effect of Role Playing on Students' Achievement and Motivation Learning in the Governmental Schools of Bethlehem District in Palestine*. Para peneliti melihat bahwa nilai rata-rata dilingkungan pretest untuk kelompok eksperimen laki-laki adalah 114.52 dan skor standar deviasi adalah 15.64 sedangkan nilai rata-rata dilingkungan pretest untuk kelompok kontrol laki-laki adalah 98.00 dan skors tanda deviasi adalah 15.11. Namun nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen laki-laki dilingkungan postes adalah 114.93 dan skor standar deviasi adalah 16.21, sedangkan skor rata-rata dilingkungan postes untuk kelompok control laki-laki adalah 107.31 dan standar deviasi adalah 16.07. Selain itu nilai rata-rata dilingkungan pretes untuk kelompok eksperimen wanita adalah 119.77 dan standar deviasi adalah 13.23, dan skor rata-rata untuk kelompok control peempuan dilingkungan prauji 114.95 dan standar deviasi 12.23. Selain itu nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen wanita dilingkungan postes adalah 131.60 dan standar deviasi adalah 10.72, dan skor rata-rata untuk kelompok control perempuan dilingkungan postes adalah 121.26 dan standar deviasi adalah 11.41. Menunjukkan hasil tes ANCOVA dua arah karena interaksi antara metode dan jenis kelamin pada motivasi siswa. Mereka menunjukkan bahwa

nilai F untuk perbedaan antara nilai rata-rata peserta didik untuk kedua kelompok dilingkungan tes prestasi adalah (18.53) dan tingkat signifikan yang sama (0.000) nilai ini kurang dari signifikan ($\alpha \leq 0.05$), jadi ada perbedaan yang signifikan antara peserta didik dilingkungan kedua kelompok. Selain itu tabel menunjukkan bahwa nilai F untuk perbedaan antara nilai rata-rata peserta didik untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Selain itu menunjukkan bahwa nilai F untuk interaksi antara kelompok dan jenis kelamin adalah 3.77 dan tingkat signifikan adalah 0.054, nilai ini lebih dari tingkat signifikan ($\alpha \leq 0.05$), jadi ada perbedaan yang signifikan karena interaksi antara kelompok dan jenis kelamin. Para peneliti menyimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen (perempuan) telah meningkat lebih dari (laki-laki) selama penerapan penelitian yang berarti bahwa ada efek menggunakan teknik bermain peran pada motivasi belajar siswa

3. Penelitian Yuliana, Kristiawan, dan Suhartie (2014: 33) mengenai The Effect of Role Play Toward Students' Speaking Skill. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata 21.42 kelas eksperimen dan 20.48 kelas kontrol. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan bermain peran lebih tinggi dari pada kelas yang diajarkan oleh kesenjangan informasi.

