

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN MENGAPRESIASI CERITA FABEL SISWA KELAS VII SMP KRISTEN HOSANA MEDAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Ornika Pandiangan¹, Petrus Purwanto², Hilman Haidir³

Universitas Prima Indonesia¹, Universitas Prima Indonesia², Universitas Prima Indonesia³

Pos-el: ornikapandi@gmail.com¹, petruspurwanto59@gmail.com²,

hilman_haidir3212@yahoo.com³

ABSTRAK

Permasalahan data penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengapresiasi cerita fabel masih rendah. (2) Kurangnya minat belajar siswa dalam mengapresiasi cerita fabel. (3) Peserta didik masih kesulitan menuangkan ide khususnya mengapresiasi cerita fabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap kemampuan mengapresiasi cerita fabel kelas VII SMP Swasta Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian post-test design. Penelitian ini menguji cobakan model pembelajaran kemudian mengetahui perbedaan penggunaannya atau meninjau pengaruhnya melalui hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 2 kelas 60 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan post-test. Dari hasil penelitian dan pengolahan data dapat diperoleh kesimpulan yaitu (1) rata-rata nilai kemampuan mengapresiasi cerita fabel kelas VIII SMP Swasta Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan model role playing adalah= 56,1 dan yang menggunakan model role playing adalah= 81,9. (2) rata-rata nilai kemampuan mengapresiasi cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan model role playing terhadap pengaruh kemampuan mengapresiasi cerita fabel siswa kelas VII SMP Swastan Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *Role Playing, Fabel, Eksperimen.*

ABSTRACT

The problem of this research data is: 1.the ability to appreciate the fable story is still low, lack of student learning interest in appreciating fable story 3. Student are still heaving troubel finding ideas especially apreciating fable story trauble stories. This study aims to determine the effecton of role playing on the ability to write discussion texts by class VII student of Medan hgfhgugufuygufuyf Academic Year 2018/2019. This research is an experimental research and design with post-test. This study examine the learning method and then discern the differences in class VII SMP Swasta Kristen Hosana Medan 2018/2019 academic year Consisting of 2 classes with a total of 60 people. The data collection tool used in this study is to use a pre-test and post-test. From the result of research and data processing, this conclusion is obtanied, namely (1) The everage value of the ability to mengapresiasi cerita fabel class VII of SMP Swasta Kristen Hosana Medan in the 2018/2019 academic years using role playing is pre-test 56,1 and post-test 81,9 .(2)The average value of the ability to role playing by class VII SMP Swasta Kristen Hosana Medan 2018/2019 academic year using the method of role playing on the Appreciative Fable Story for class student in Kristen Hosana SMP Medan 2018/2019.

Keywords: *Role Playing, Fable, Experiment.*

1. PENDAHULUAN

Apresiasi berasal dari bahasa Latin “*To Appreciate*” yang artinya menilai secara tepat, memahami, dan menikmati. Apresiasi merupakan pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin, pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang. Sebuah karya sastra baik atau buruknya harus dinilai dan dihargai, oleh sebab itu diperlukan adanya apresiasi.

Menurut Rusyana (Yani Serpian, 2013:20) “Mengapresiasi merupakan kegiatan mengenali, memahami, menikmati pengalaman, dan menikmati bahasa yang menjadi jelmaan pengalaman itu, serta hubungan antara keduanya dan keseluruhan”. Selanjutnya mengapresiasi sastra adalah suatu kegiatan menggauli sastra secara sungguh-sungguh sehingga menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra (Effendi dalam Aminuddin 2002:35).

Pengajaran mengapresiasi sastra terdapat dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kurikulum 2013, SMP Swasta Kristen Hosana Medan Kelas VII semester II, Kompetensi Dasar (KD) Mengidentifikasi informasi tentang Fabel. Berdasarkan KD tersebut, hasil belajar yang diharapkan adalah agar siswa terampil dalam Mengapresiasi cerita Fabel.

Dalam mengapresiasi cerita fabel, masih banyak ditemukan masalah Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan seorang guru Bahasa Indonesia Nurhalimah, S.Pd., menyatakan bahwa kemampuan mengapresiasi cerita fabel masih rendah. Dengan demikian hasil tes awal ditemukan siswa mendapat nilai rata-rata 65. Dalam hal ini, kemampuan mengapresiasi cerita fabel masih rendah

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) karena tercapainya tujuan dalam kegiatan mengapresiasi cerita fabel apabila setiap siswa mampu meraih nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70.

Kemampuan siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) tersebut disebabkan minat belajar siswa dalam mengapresiasi cerita fabel masih rendah. Minat siswa dapat dipengaruhi oleh kurangnya motivasi siswa dalam belajar, yakni adanya pemikiran dalam diri anak bahwa pelajaran bahasa Indonesia tidak menarik dan sangat sulit mengakibatkan timbulnya rasa malas, serta keadaan atau kondisi siswa yang kurang bersemangat dalam belajar seperti: bermain-main ketika belajar, ada juga yang membuat gambar-gambar di bukunya ketika guru menjelaskan pelajaran. Ketika guru memberi tugas, siswa malas mengerjakannya dan lebih suka bercerita dengan temannya yang lain.

Dalam Hal ini masih ada kendala yang ditemukan yaitu ketika guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru tidak memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan baik. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan tanpa adanya tambahan seperti penggunaan power point, padahal menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2015:28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar diantaranya adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, metode belajar akan lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi mengamati, melakukan, mendonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Berbagai macam model pembelajaran, peneliti menggunakan

salah satunya adalah Model *role playing*. *Role playing* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Dalam *role playing* ini, siswa perlu mengerti dan paham apa makna belajar dan manfaatnya, dalam status apa mereka pelajari berguna untuk kehidupan, dengan begitu dengan memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Dalam upaya itu, siswa memerlukan guru sebagai pembimbing.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu penelitian.

Berhasil atau tidaknya seseorang di dalam melakukan penelitian akan ditentukan melalui metode yang digunakan. Metode yang dipakai dalam suatu penelitian merupakan suatu alat untuk membantu seseorang dalam membuktikan kebenaran akan hipotesis yang ditentukannya dan juga membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam penelitian tersebut.

Menurut Arikunto (2006:12) menyatakan “desain atau rancangan penelitian dapat dikatakan alur pengumpulan data eksperimen pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas berdasarkan penelitiannya.” Oleh sebab itu eksperimen penelitian ini menggunakan *two group posstes only* yaitu rancangan ini terdiri atas dua kelompok yang keduanya ditentukan secara acak, pada kelompok pertama disebut kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sedangkan kelompok kedua disebut kelas kontrol tanpa adanya perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data dari SMP Swasta Hosana Medan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data

yang terkumpul. Penelitian ini merupakan penelitian yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing siswa terdiri dari 30 siswa, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas yang lainnya sebagai kelas kontrol. Selama penelitian dilakukan semua sampel mengikuti seluruh kegiatan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *two group post-test design only*. Penelitian ini terdiri dua variabel yaitu variabel kemampuan Mengapresiasi cerita fabel dengan model *Role playing* (X_1) disebut kelas eksperimen dan variabel kemampuan Mengapresiasi Cerita Fabel dengan menggunakan model teks (X_2) disebut kelas kontrol.

Skor perolehan seluruh siswa

Setelah hasil *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen skor atau hasil yang diperoleh oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai siswa di kelas kontrol yang memperoleh, nilai 40 yaitu 5 siswa, nilai 45 yaitu 3 siswa, nilai 50 yaitu 3 siswa, nilai 55 yaitu 3 orang, nilai 60 yaitu 5 siswa, nilai 65 yaitu 7 siswa, nilai 70 yaitu 3 siswa.

1. Rata-rata data *post-test* kelas kontrol (X_2)

$$\sum X_i = 1683 \quad n = 30$$

$$\sum X^2 = 95950$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$= \frac{1683}{30}$$

$$= 56,1$$

2. Standar deviasi data *post-test* kelas kontrol (X_2)

$$S = \sqrt{\frac{n(\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{30(97795,5) - (1683)^2}{30(30-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2933865 - 2832489}{870}}$$

$$S = \sqrt{\frac{101376}{870}}$$

$$S^2 = 116,52$$

$$S = 10,79$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata = 56,1 standar deviasi= 10,79 varians = 116,52

- a. Bilangan Baku (Zi)

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{x-\bar{x}}{s} \\ &= \frac{40-56,1}{10,79} \\ &= \frac{-16,1}{10,417} \end{aligned}$$

$$= -1,49$$

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya

- b. $F(Z_i) = P(z \leq Z_i)$

$$\begin{aligned} c. S(Z_i) &= \frac{fkum}{n} \\ &= \frac{5}{30} \end{aligned}$$

$$= 0.16$$

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya

- d. $L = S(Z_i) - F(Z_i)$

$$= 1,49 - 0.4319$$

$$= 0.0681 \text{ (dimutlakkan)}$$

Demikian untuk mencari L selanjutnya

$$e. L_{Tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$$

$$= \frac{0,886}{\sqrt{30}}$$

$$= \frac{0,886}{5,477}$$

$$= 0,1617$$

Dari hasil yang diperoleh maka $L_{hitung} = 0,1587$ sedangkan dari daftar nilai kritis untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 30$ $L_{tabel} = 0,1617$. Dengan demikian diperoleh harga $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1587 < 0,1617$ ini membuktikan bahwa data variabel X_2 berdistribusi normal.

Hasil yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan memperoleh nilai 60 yaitu 1 siswa, nilai 65 yaitu 2 siswa, nilai 70 yaitu 4 siswa, nilai 75 yaitu 3 siswa, nilai 80 yaitu 3 siswa, nilai 85 yaitu 6 siswa, nilai 90 yaitu 7 siswa, nilai 95 yaitu 4 siswa.

1. Rata-rata data *post-test* kelas eksperimen (X_2)

$$\sum X_i = 2457 \quad n = 30$$

$$\sum X^2 = \mathbf{198500}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$= \frac{2457}{30}$$

$$= 81,9$$

2. Standar deviasi data *post-test* kelas kontrol (X_2)

$$S = \sqrt{\frac{n(\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{30(6007401) - (11437)^2}{30(30-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{6139125 - 6036849}{870}}$$

$$S = \sqrt{\frac{102276}{870}}$$

$$S^2 = \mathbf{117,55}$$

$$S = \mathbf{10,84}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata = 81,9 standar deviasi= 10,84 varians = 117,55

Diketahui rata-rata kelas Eksperimen = 81,9 standar deviasi = **10,84** dan $n = 30$

- a. Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{x-\bar{x}}{s}$$

$$= \frac{60-95}{81,9}$$

$$= \frac{-35}{81,9}$$

$$= -0,427$$

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya

- b. $F(Z_i) = P(z \leq Z_i)$

$$c. S(Z_i) = \frac{fkum}{n}$$

$$= \frac{1}{30}$$

$$= 0.0333$$

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya

- d. $L = S(Z_i) - F(Z_i)$

$$= 0.0333 - 0.0217$$

$$= 0.0083 \text{ (dimutlakkan)}$$

Demikian untuk mencari L selanjutnya

$$e. L_{Tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$$

$$= \frac{0,886}{\sqrt{30}}$$

$$= \frac{0,886}{5,477}$$

$$= 0,1617$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh harga $L_{hitung} = 0,1333$ sedangkan dari daftar nilai kritis untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 30$ $L_{tabel} = 0,1617$. Dengan demikian diperoleh harga $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1333 < 0,1617$ ini membuktikan bahwa data variabel X_2 berdistribusi normal.

Jadi data *post-test* kontrol diperoleh varians = 10,79 dan *post-test* eksperimen diperoleh varians 10,84. Oleh karena itu, kedua sampel diperoleh pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni, $1,00 < 1,84$ maka hal ini membuktikan bahwa sampel dari populasi yang homogen.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan. Maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $9,55 > 2,002$. Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Model *Role playing*. Memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengapresiasi cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Hosana Tahun Pelajaran 2018/2019.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistic pada bab IV ditetapkan kesimpulan berikut ini. 1. Kemampuan siswa dalam mengapresiasi cerita fabel di kelas kontrol dengan menggunakan model teks diperoleh mean (rata-rata) 56,1 termasuk dalam Kategori Cukup (C). Maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks puisi pada siswa kategori sangat baik sebanyak 0 siswa atau 0%, kategori baik sebanyak 9 siswa atau 30%, kategori cukup sebanyak 13 siswa atau 43%, kategori kurang sebanyak 7 siswa atau 23%, dan kategori sangat kurang 1 siswa atau 3%. Identifikasi hasil *Post-Test* tersebut dalam kategori cukup. 2. Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks puisi dengan

menggunakan model *Role playing* diperoleh mean (rata-rata) 81,9 termasuk dalam kategori B (Baik). Maka dapat diketahui bahwa kemampuan Mengapresiasi siswa termasuk kategori sangat baik sebanyak 17 siswa atau 57%, kategori baik sebanyak 11 siswa atau 37%, kategori cukup sebanyak 2 siswa atau 7%, kategori kurang sebanyak 0 siswa atau 0%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa atau 0%. Jadi dapat disimpulkan identifikasi hasil *post test* tersebut dalam kategori baik. 3. Maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $9,55 > 2,002$. Dengan demikian, bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Role playing* memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengapresiasi cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Hosan Medan tahun pelajaran 2018/2019.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin.2015. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo offset.
- Arikunto, Suharsimin. 2017. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto.1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Surabaya: Appollo Lestar.
- Istarani.2012.58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kosasih, H.E.2017. *Ketatabahasa dan Kesusastraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadi, Yudhi.2016. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan.2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Shoimin, Aris.2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

- Sumardjono, Jakop dan Saini
K.M.1986.*Aspresiasi
Kesusastraan*. Jakarta: PT
Gramedia.
- Sudjana.2005. *Metoda Statistika*.
Bandung: Tarsito.
- Sugiarto, Eko.2015. *Mengenal Sastra
Lama- Jenis, Defenisi, Ciri,
Sejarah, Dan Contoh*.
Yogyakarta: Andi Offset.
- Sarpian, Yani Lature.2013. *Skripsi
Pengaruh Penggunaan Model
Inkuiri Terhadap Kemampuan
Mengaspresiasi Cerpen oleh
siswa kelas VIII SMP Pencawan
Medan Tahun Pelajaran 2012-
2013*.Unpri Medan.
- Tampubolon, Naomi.2014. *Kemampuan
Mengaspresiasi Cerita Dongeng
Ulat Hijau dan Beringin Raksasa
Karya budi Priyanto oleh siswa
Kelas VII SMP Negeri 2 Pahae
Julu Tahun Pembelajaran 2013-
2014*