

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS CERPEN SISWA KELAS IX SMP KARTIKA 1-5 PEKANBARU

Fitri Auliya Rahmi¹, Mangatur Sinaga², Zulhafizh³
Universitas Riau¹, Universitas Riau², Universitas Riau³

Pos-el: fitri.auliya1899@student.unri.ac.id¹, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id²,
zulhafizh@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran teks cerpen di kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks cerpen yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta penggunaan metode konvensional yang bersifat satu arah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *pre-test dan post-test control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, masing-masing berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan belajar siswa di kelas eksperimen, yaitu dari nilai rata-rata pre-test 68,16 menjadi 89,92 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun lebih rendah, yaitu dari 79,2 menjadi 86,56. Uji statistik melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,03 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $2,14 > t$ tabel 1,67, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari model *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa model ini memberikan pengaruh positif sebesar 8,7% terhadap kemampuan belajar siswa, dengan koefisien regresi 3,360. Artinya, setiap peningkatan 1% dalam penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 3,360%. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur, unsur, dan nilai dalam teks cerpen serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Role Playing*, Teks Cerpen, Hasil Belajar, Pembelajaran Aktif, Model Pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the role-playing learning model on students' learning achievement in short story text learning in Class IX of SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. The background of this research stems from the low student learning outcomes in short story text lessons, caused by the lack of active student involvement in the learning process and the use of conventional, one-way teaching methods. This study employs a quantitative approach with a pre-test and post-test control group experimental design. The research sample consisted of two classes: an experimental class using the role-playing model and a control class using conventional methods, each comprising 25 students. The results showed a significant improvement in student learning achievement in the experimental class, with the average pre-test score increasing from 68.16 to 89.92 in the post-test. Meanwhile, the control class also experienced an increase, but to a lesser extent, from 79.2 to 86.56. Statistical analysis using the t-test indicated a significance value of $0.03 < 0.05$ and a t-count of $2.14 > t$ -table value of 1.67,

indicating a significant effect of the role-playing model on student learning outcomes. Furthermore, regression analysis showed that this model had a positive influence of 8.7% on students' learning abilities, with a regression coefficient of 3.360. This means that every 1% increase in the application of the role-playing model can improve student learning outcomes by 3.360%. Thus, the role-playing learning model has proven effective in enhancing students' understanding of the structure, elements, and values within short story texts and in encouraging active student participation in the learning process. This model is suitable as an alternative innovative teaching strategy for the Indonesian language subject at the junior high school level.

Keywords: *Role-Playing, Short Story Text, Learning Outcomes, Active Learning, Learning Model.*

1. PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai adalah kurikulum. Semenjak tahun 2020, pemerintah Indonesia mulai memperkenalkan kurikulum merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kurikulum ini dibuat untuk menggantikan kurikulum 2013 dan bertujuan untuk mengejar ketertinggalan setelah masa pandemi Covid-19. Kurikulum merdeka memiliki konsep merdeka belajar yang berarti guru dan peserta didik diberi kemerdekaan dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX, kurikulum merdeka menekankan penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu capaian pembelajaran di kurikulum merdeka pada fase D kelas IX SMP adalah peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi dan bernalar sesuai konteks, memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dari berbagai jenis teks.

Salah satu pembelajaran yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks cerpen. Dalam pembelajaran teks cerpen, kurikulum merdeka memungkinkan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penerapan pembelajaran teks cerpen dalam kurikulum merdeka juga dilakukan di SMP Kartika 1-5 Pekanbaru.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan salah seorang guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Kartika 1-5 Pekanbaru, Ibu Sri Rahayu, M.Pd., diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran teks cerpen siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru berkategori rendah dengan nilai rata-rata 73,00, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 80.

Fenomena ini terjadi karena siswa masih malu-malu, pasif, dan tidak aktif ketika berlangsungnya proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran teks cerpen, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Selain itu guru menerapkan model konvensional, yaitu metode ceramah dalam pembelajaran teks cerpen lalu memberi tugas membuat teks cerpen. Hal ini tentu menimbulkan keterbatasan dalam pengetahuan, pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi siswa. Dalam metode ceramah, interaksi antara siswa cenderung terbatas, sehingga peluang untuk berlatih berbicara, berdiskusi, dan berkolaborasi secara aktif dapat terhambat.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, pembelajaran teks cerpen membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam memahaminya. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan pada pembelajaran teks cerpen

adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, di mana siswa dapat diminta untuk memainkan peran karakter dalam teks cerpen sehingga mereka dapat lebih memahami struktur, unsur, dan pesan yang ada dalam teks cerpen tersebut. Model pembelajaran ini dipelopori oleh George Shaftel yang berpendapat bahwa model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa mengekspresikan perasaan mereka dan mengarahkan mereka pada kesadaran melalui keterlibatan spontan dan analisis situasi masalah yang ada di dunia nyata atau yang lebih banyak mengungkapkan masalah sosial yang ada di dunia nyata (Uno, 2007).

Penelitian ini akan menjawab empat rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimanakah kemampuan belajar *pre-test* dan *post-test* teks cerpen siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*? (2) Bagaimanakah kemampuan belajar *pre-test* dan *post-test* teks cerpen siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional? (3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran teks cerpen antara siswa yang menggunakan model *role playing* dengan siswa yang tidak menggunakan model tersebut? (4) Apakah penggunaan model *role playing* memiliki pengaruh signifikan pada pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks cerpen?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan beberapa aspek pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan belajar siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan model pembelajaran **role playing**. Kedua, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan kemampuan belajar siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran **konvensional**.

Ketiga, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan **perbedaan** hasil pembelajaran teks cerpen antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terakhir, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan **pengaruh signifikan** yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Pembelajaran Teks Cerpen Siswa Kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru” dengan tujuan menguji pengaruh dan kualitas hasil model *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Kartika 1-5 Pekanbaru sebagai salah satu lembaga formal yang menerapkan sistem kurikulum 2013. SMP Kartika 1-5 Pekanbaru terletak di Jalan Suka Mulia, Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian *between group design*, jenis *true experiment*, yaitu desain *pre-test & post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Sedangkan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* yang mengambil sampel yang jumlahnya sama dengan populasi (Sugiyono, 2018).

Data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran siswa selama proses menggunakan model *role playing*. Untuk mendapatkan data tersebut, tes hasil belajar akan dilakukan pada akhir setiap siklus. Dalam upaya mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti akan

menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu, uji normalitas, uji homogenitas varians, uji hipotesis, uji anova, dan uji regresi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

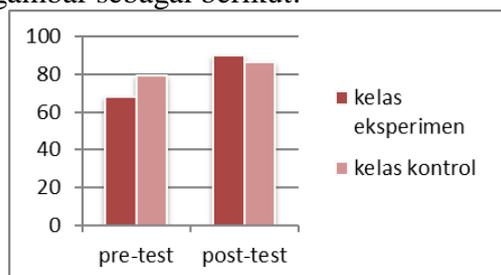
1. *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 1.

Rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	N	Nilai Maks	Nilai Min	\bar{X}	SD
<i>Pre-test</i> Eksperimen	25	52	84	68,16	9,053
<i>Post-test</i> Eksperimen	25	80	100	89,92	5,430
<i>Pre-test</i> Kontrol	25	68	88	79,2	5,537
<i>Post-test</i> Kontrol	25	76	100	86,56	5,642

Berdasarkan tabel rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat jelas perubahan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan (*treatmeant*). *Pre-test* eksperimen memiliki nilai minimum 52 dan maksimum 84, dengan rata-rata 68,16. Setelah menerapkan model *role playing* dan melakukan tes, diperoleh skor *post-test* eksperimen, yaitu nilai minimum 80 dan maksimum 100, dengan rata-rata 89,92. Skor *pre-test* dan *post-test* eksperimen dibandingkan dengan skor *pre-test* dan *post-test* kontrol. Dalam hal ini, untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Adapun perbedaan rata-rata kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

2. Uji Normalitas

Tabel 2.

Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Pre-test</i>	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	Statistik	Df	Sig
Kelas Eksperimen	0,14	25	0,19
Kelas Kontrol	0,15	25	0,11

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* adalah apabila nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah $0,19 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen untuk *pre-test* kelas kontrol adalah $0,11 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal.

Tabel 3.

Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Post-test</i>	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	Statistik	Df	Sig
Kelas Eksperimen	0,16	25	0,06
Kelas Kontrol	0,16	25	0,09

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* adalah apabila nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa untuk *post-test* kelas eksperimen adalah $0,06 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi kemampuan pembelajaran

teks cerpen untuk *post-test* kelas kontrol adalah $0,09 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Tabel 4.

Uji Homogenitas Varians

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pembelajaran Teks Cerpen Siswa	Based on Mean	.010	1	48	.921
	Based on Median	.000	1	48	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	48.000	1.000
	Based on trimmed mean	.015	1	48	.902

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (sig) berdasarkan *based on mean* $> 0,05$ maka data bersifat homogen. Jika nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< 0,05$ maka data penelitian tidak homogen. Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, data dinyatakan homogen karena *based on mean* $> 0,05$ yaitu $0,921 > 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Tabel 5.

Uji Independent Sample t-test

Variabel	t hit	t tab	Df	Sig
Kemampuan Pembelajaran Teks Cerpen Siswa	2,14	1,67	48	0,03

Dasar pengambilan keputusan pada uji *Independent sample t-test* adalah jika nilai signifikansi (*2 tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi (*2 tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (*2 tailed*) $0,03 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh dan perbedaan dari implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa. Kriteria penolakan H_0 dapat juga dilihat dari nilai $T_{hit} > T_{tab}$, yaitu $2,14 > 1,67$. Adapun

untuk mengetahui presentase pengaruh dan perbedaan implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa, penulis sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6.

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Pembelajaran Teks Cerpen Siswa

		R	R Square
Role Playing Terhadap PTC		0,296 ^a	0,087

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwasannya nilai R yaitu 0,296, artinya hubungan antara model *role playing* dengan pembelajaran teks cerpen siswa sebesar 0,296. Hubungan tersebut berkategori lemah, di mana menurut Sugiyono pada tahun 2018 apabila nilai $R < 0,399$ maka tingkat hubungannya lemah. Selanjutnya, nilai $R Square$ sebesar 0,087 yang berarti menyatakan pengaruh dari implementasi model *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen sebesar 0,087 atau jika dinotasikan dalam bentuk persentase sebesar 8,7%. Menurut Sugiyono (2018) apabila diperoleh $R Square < 19\%$ maka kontribusi atau pengaruhnya dinyatakan sangat rendah. Selanjutnya, untuk persentase sebanyak 91,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian, yaitu faktor internal dan eksternal seperti minat belajar siswa, motivasi belajar siswa, serta lingkungan belajar siswa.

Tabel 7.

Uji Anova

Model	df	Fhit	Ftab	Sig.
1 Regression	1	7,829	4,04	0,007
Residual	48			
Total	49			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $F_{hit} 7,829 > F_{tab} 4,04$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa.

Tabel 8.
Uji Regresi Linieritas

		Coefficients ^a	
Modeln		Unstandardized coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	83,200	2,477
	Post Eksperimen (Metode <i>Role Playing</i>)	3,360	1,566

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai koefisien regresi *role playing* sebesar 3,360 yang berarti setiap 1% kemampuan pembelajaran teks cerpen sesudah diimplementasikan model *role playing* meningkat sebesar 3,360 (bernilai positif/ada pengaruh positif).

Pembahasan

Fenomena yang terjadi pada siswi kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru adalah rendahnya kemampuan pembelajaran teks cerpen dari KKTP yang telah ditentukan. Setelah penulis melakukan wawancara pra-penelitian dengan guru bidang studi terkait, ditemukanlah alasan terjadinya fenomena tersebut, yaitu penggunaan model konvensional dalam proses pembelajaran teks cerpen. Penggunaan model tersebut dikarenakan guru belum mengetahui adanya model yang tepat dalam pembelajaran teks cerpen. Penulis pun tertarik untuk mengimplemntasikan model *role playing* dalam pembelajaran teks cerpen.

Prosedur pertama pembelajaran *role playing* adalah presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru untuk memperkenalkan materi teks cerpen, sekaligus untuk membuka wawasan siswa tentang teks cerpen, struktur, unsur, dan pesan moral yang ada di dalam teks cerpen. Setelah itu siswa membentuk kelompok dan mempersiapkan diri untuk memahami pembelajaran teks cerpen secara optimal. Selanjutnya guru memberikan lembaran yang berisikan teks cerpen kepada setiap kelompok. Setiap kelompok tersebut harus memainkan peran yang ada di

dalam teks cerpen yang sudah diberikan. Selanjutnya terdapat prosedur mengisi lembaran soal yang berfungsi sebagai tes setelah pembelajaran selesai yang dikerjakan secara individu. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes kemampuan pembelajaran yang berisikan tentang pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan kepada kedua kelas tersebut sama, tanpa ada perbedaan sama sekali. Tes ini bertujuan untuk melihat pengaruh implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa.

Penulis telah mengimplementasikan model *role playing* dengan meminta bantuan guru sebagai observer yang dalam hal ini mengamati penulis dalam melaksanakan model *role playing* di kelas eksperimen. Pada saat dilakukan *pre-test*, kelas kontrol memang lebih baik daripada kelas eksperimen, yaitu dengan rata-rata *pre-test* kontrol sebesar 79,2 > *pre-test* eksperimen sebesar 68,16. Akan tetapi, setelah penulis melakukan perlakuan (*treatmeant*) dengan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol, dan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yang sebaliknya. Artinya pada saat dilakukan *post-test*, kelas kontrol tidak lebih baik daripada kelas eksperimen dengan rata-rata yaitu *post-test* kontrol 86,56 < *post-test* eksperimen 89,92. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitrianingrum dkk. (2022) menunjukkan adanya pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi nilai-nilai pada teks cerpen, di mana pada penelitian ini juga diperoleh hasil rata-rata yang lebih baik dari kelas yang menggunakan model *role playing* daripada kelas yang menggunakan model konvensional.

Lebih rendahnya hasil *post-test* pada kelas kontrol dikarenakan model konvensional cenderung menggunakan

metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran teks cerpen, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* lebih hidup dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional. Persentase siswa yang aktif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas kontrol 47% < kelas eksperimen 53%. Artinya siswa kelas kontrol lebih sedikit yang aktif daripada kelas eksperimen. Adapun untuk melihat diagram keaktifan siswa penulis sajikan dalam lampiran.

Selanjutnya penulis mengujikan nilai skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan prosedur yang telah penulis sampaikan sebelumnya. Sebagai tahap awal untuk dapat menggunakan uji statistik parametric (uji-t dua sampel), terlebih dahulu penulis melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas memperoleh signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen sebesar $0,19 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal, dan nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa untuk *pre-test* kelas kontrol sebesar $0,11 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa pada *post-test* kelas eksperimen sebesar $0,06 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal, dan nilai signifikansi kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa pada *post-test* kelas kontrol sebesar $0,09 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,921 > 0,05$, artinya data berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena

itu penulis dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu menggunakan uji-t dua sampel. Sesuai dengan kriteria penentuan yang menyatakan bahwa apabila hasil Asym signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dan perbedaan implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa. Hasil uji-t dua sampel sebesar $0,03 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kriteria pengujian menolak H_0 dapat juga dilihat dari hasil perhitungan t hitung $> t$ table, yaitu $2,14 > 1,67$. Selanjutnya, diperoleh juga hasil perhitungan uji regresi menggunakan uji Anova yaitu, $F_{hit} 7,829 > F_{tab} 4,04$. Dengan demikian, melalui pengujian statistik parametrik dan pengujian regresi menggunakan uji Anova dinyatakan bahwa terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian Fitrianingrum dkk. (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai yang ada dalam teks cerpen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikansi dari implementasi model *role playing* terhadap kemampuan siswa dengan peningkatan dari rata-rata hasil *post-test* di kelas eksperimen sebesar 90,15 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Artinya baik dari *mean* maupun pengujian menggunakan uji hipotesis statistik parametrik terdapat pengaruh dan perbedaan dari implementasi model *role playing* terhadap kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Selanjutnya, penulis menguraikan lebih lengkap seberapa besar pengaruh dan hubungan penerapan model *role playing* terhadap kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa. Pengolahan data yang sama dengan menggunakan uji Anova, hasil pengujian menunjukkan bahwa pengaruh

implementasi model *role playing* terhadap kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa sebesar 8,7% dan hubungannya sebesar 0,296. Pengaruh yang dihasilkan dari implementasi model *role playing* terhadap kemampuan pembelajaran teks cerpen siswa mengarah pada pengaruh positif dengan koefisien regresi sebesar 3,360. Hasil penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Na'imah (2023) yang mana pada penelitian tersebut juga diperoleh hasil positif dari model *role playing*. Selanjutnya, penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ihsananda (2017) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif pada penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dengan demikian, melalui pengujian statistik parametrik dan pengujian regresi menggunakan uji Anova dinyatakan bahwa terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran teks cerpen siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian Fitrianingrum dkk. (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai yang ada dalam teks cerpen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi model *role playing* terhadap kemampuan siswa dengan peningkatan dari rata-rata hasil post-test di kelas eksperimen sebesar 90,15 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sekaligus menunjukkan adanya perbedaan penting dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan model *role playing*. Pada penelitian Fitrianingrum dkk. (2022) berfokus pada peningkatan pemahaman nilai-nilai dalam teks cerpen

melalui *role playing*, sementara penelitian ini lebih luas, karena mencakup keseluruhan aspek pembelajaran teks cerpen, baik struktur, unsur, maupun pesan moral. Selain itu, penelitian Na'imah (2023) meneliti pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat MI, yang lebih menekankan pada keterampilan dasar seperti membaca dan menulis, bukan secara spesifik pada teks cerpen. Penelitian oleh Aprilia & Husna (2022) lebih menyoroti kemampuan menulis teks negosiasi di SMK, yang berbeda dari fokus penelitian ini pada pemahaman teks cerpen di SMP.

Selanjutnya, penelitian Ihsananda (2017) dan Pratiwi (2021) juga menunjukkan pengaruh positif model *role playing*, tetapi masing-masing mengkaji peningkatan hasil belajar umum di SD dan keterampilan berbicara siswa. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experiment* sedangkan penelitian terdahulu memakai Penelitian Tindakan Kelas atau pre-eksperimental. Dengan menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t dan ANOVA, penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh, tetapi juga mengukur besaran pengaruh secara kuantitatif (sebesar 8,7). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam hal fokus, pendekatan, dan cakupan analisis yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, penerapan model *role playing* sangat berbeda dengan model konvensional. Pada model *role playing* langkah awal yang dilakukan guru adalah menyampaikan materi tentang teks cerpen, meliputi pengertian, struktur, unsur, dan nilai yang terkandung di dalam teks cerpen. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam kelompok yang bersifat heterogen dengan tujuan agar siswa dapat bekerja sama dan saling berbagi ide dalam memahami materi. Dalam kelompoknya, siswa berdiskusi

dan membagi peran yang ada di dalam teks cerpen yang sudah diberikan oleh guru untuk diperankan di depan kelas. Setelahnya setiap siswa mengerjakan tugas tentang pembelajaran teks cerpen yang terdiri dari pengertian, struktur, unsur, menulis teks cerpen, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks cerpen yang sudah dibuat dengan tujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Kesimpulannya, dengan model *role playing* membuat proses pembelajaran lebih terarah, siswa menjadi lebih aktif dan fokus berpikir dalam memahami pembelajaran teks cerpen, siswa juga termotivasi dan memungkinkan siswa untuk menemukan ide dan mengekspresikannya dalam bentuk teks cerpen. Model ini juga sebelumnya tidak pernah diterapkan guru dalam pembelajaran teks cerpen, sehingga terlihat jelas perbedaan sikap siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang diajarkan dengan model *role playing* lebih aktif dibandingkan dengan yang diajarkan dengan model konvensional. Keaktifan siswa penulis sajikan dalam bentuk diagram di lampiran. Saat penerapan model *role playing* berlangsung, tidak ada halangan yang menjadikan penulis sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini pada proses pembelajaran.

Berbeda dengan model pembelajaran *role playing*, model pembelajaran konvensional menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran yang berperan sebagai penerima pasif. Sesuai modul ajar, pada pertemuan pertama penulis mengajarkan siswa di kelas kontrol menggunakan model konvensional. Topik yang penulis ajarkan mengenai pengetahuan tentang teks cerpen. Pertemuan kedua penulis meminta siswa untuk menjawab pertanyaan mengenai pemahaman teks cerpen. Kendala yang penulis rasakan adalah faktor internal yang menurut penulis sebagai pemicu siswa kurang

aktif pada kelas ini lebih banyak pada kelas eksperimen karena model yang digunakan. Dengan model konvensional ini siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh sumber belajar atau guru. Model ini hanya berlangsung dengan ceramah, tanya jawab, dan tugas yang diberikan oleh guru. Helmiati (2012) menjelaskan bahwa cara dan model mengajar guru dikelas dipengaruhi oleh persepsi guru itu sendiri tentang mengajar dan pembelajaran. Jika seorang guru berpersepsi bahwa mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan, maka dalam pembelajaran tersebut guru akan lebih cenderung memposisikan siswa sebagai wadah yang harus diisi olehnya. Sebaliknya, jika guru berpersepsi lain, maka cara dan model mengajarnya pun akan lain. Model guru mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IX SMP Kartika 1-5 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran teks cerpen. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test siswa kelas eksperimen yang semula 68,16 menjadi 89,92 pada post-test. Sementara itu, siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen, yaitu dari 79,2 menjadi 86,56.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa model *role playing* lebih mampu membantu siswa memahami struktur, unsur, dan nilai-nilai dalam teks cerpen secara lebih mendalam dan interaktif. Selain itu, model ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis statistik melalui uji regresi dan Anova menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai Fhit sebesar 7,829 yang lebih besar dari Ftab 4,04. Hal ini berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang menandakan bahwa model *role playing* berkontribusi nyata dalam pembelajaran teks cerpen. Besarnya pengaruh model ini terhadap kemampuan belajar siswa adalah sebesar 8,7%, dengan koefisien regresi sebesar 3,360, yang berarti setiap peningkatan 1% dalam penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 3,360%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat efektif dan layak diterapkan sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pembelajaran teks cerpen, khususnya di jenjang SMP.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, Y., & Husna, T. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 2 Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 43–53. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.460>
- Fitriani, E., Suryadi, T., & Lestari, Y. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Nilai-Nilai dalam Teks Cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7, 91–98. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ihsananda, V. (2017). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*. 1–242.
- Na'imah, R. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong*. 5–24.
- Pratiwi, I. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu*. <http://eprints.unm.ac.id/19278/>
- Ramadhan, H., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2024). Pengaruh Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri Madani. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 805-816.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumitra, S., Ginting, S. D. B., & Silaen, U. (2019). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X Smk Swasta Sultan Iskandar Muda Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(1), 23-27.
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.