

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP

Widya Ayunda^{1*}, Syafril²

¹²Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

wayunda10@gmail.com, syafril@fip.unp.ac.id

*Corresponden Author

Abstrak: *The purpose of this study was to determine the effect of implementing the Role Playing Learning Method on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Class VIII SMP Perti Padang. This type of research is quantitative. The population is students of Class VIII SMP Perti Padang. Samples were taken as many as 2 classes consisting of students in class VIII2 and VIII3 SMP Perti Padang, totaling 40 people. The data collection technique was in the form of tests in the form of multiple choice questions to see the differences between the control class and the experimental class. The results showed that the students' learning outcomes in the experimental class applying the Role Playing method had the highest score achieved by students being 85 and the lowest score being 65 with an average of 76.65 with an SD of 4.98. The learning outcomes of the control class students who applied the conventional model, the highest score achieved by students was 80 and the lowest score was 65. The average score was 71.55 with an SD of 4.66. There was a significant difference between the learning outcomes of the experimental class which studied with the Role Playing learning model in class VIII2 compared to the control class which studied using the conventional model in class VIII3 SMP Perti Padang. Thus it can be concluded that the Role Playing Learning Method has a significant effect on Student Learning Outcomes in Class VIII Indonesian Language at SMP Perti Padang.*

Kata kunci: *Influence, Roleplayer, Indonesian Language Lesson*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Syahril (2017) Salah satu cara untuk memperoleh gambaran yang lebih mantap tentang pendidikan, yaitu *dengan* menggunakan pendekatan sistem. Pendekatan sistem dalam pendidikan dimaksudkan untuk memaksimalkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Abdul Wahid (2018) Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Lefudin (2017) Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012). Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah.

Hasil observasi awal pada Siswa Kelas VIII di SMP Perti Padang ditemukan banyaknya siswa yang kurang fokus dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif sehingga menimbulkan kejenuhan atau kebosanan dalam proses pembelajaran. Karena kurangnya optimalnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara peneliti dengan guru di SMP Perti Padang, ditemukan masih banyaknya siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata ulangan harian pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII-2 dan VIII-3 di SMP Perti Padang.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Perti Padang tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM
1.	VIII-2	20	69,50	75
2.	VIII-3	20	68,00	75

Untuk meningkatkan hasil belajar yang masih rendah ini perlu dicari metode pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan adalah metode *role playing*. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, proses belajar mengajar akan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat menerima pelajaran dari tenaga pendidik dengan mudah.

Dengan melihat rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini maka peneliti tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (*berakting*) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Pembelajaran *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Perti Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII SMP Perti Padang. Sampel diambil sebanyak 2 kelas terdiri dari siswa kelas VIII₂ dan VIII₃ SMP Perti Padang yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal pilihan Ganda. Teknik Analisis Data menggunakan t-test. Data yang diuji dengan t-test terlebih dahulu dilakukann uji normalitas dan uji homogenitas

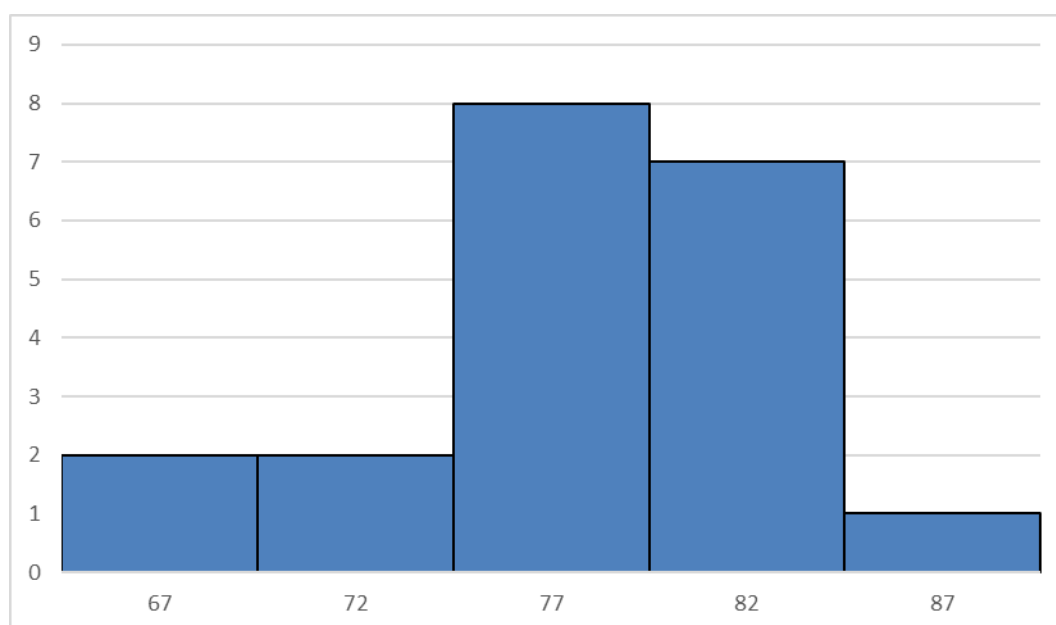
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan Menerapkan *Role Playing*

Tabel 2. Distribusi Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen

(Ci)	Titik Tengah	Frekuensi (f)	Persentase (%)
65-69	67	2	10
70-74	72	2	10
75-79	77	8	40
80-84	82	7	35
85-89	87	1	5
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen terdapat kelas interval yang memiliki nilai tertinggi adalah 87 dengan frekuensi 1 sebesar 5%. Sedangkan hasil belajar yang paling rendah adalah 67 dengan frekuensi 2 sebesar 10%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini.



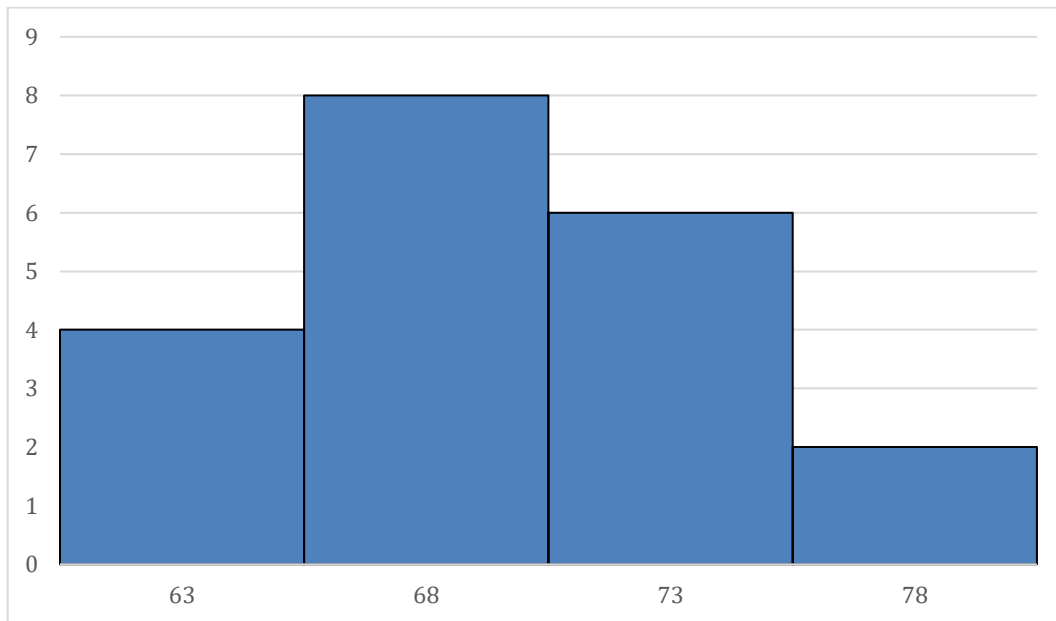
Gambar 1. Histogram Distribusi Data Nilai Kelas Eksperimen

Data Nilai hasil Belajar siswa Kelas Kontrol dengan Menerapkan Model Konvensional

Tabel 3. Distribusi Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Kontrol

(Ci)	Titik Tengah	Frekuensi (f)	Persentase (%)
61-65	63	4	20
66-70	68	8	40
71-75	73	6	30
76-80	78	2	10
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar Siswa di kelas kontrol yang memiliki frekuensi tertinggi adalah 78 dengan frekuensi 2 sebesar 10%. Sedangkan hasil belajar yang paling rendah adalah 63 dengan frekuensi 4 sebesar 20%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar Histogram Distribusi Data Nilai Kelas Kontrol

Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Jika dilihat berdasarkan uji normalitas pada kelas eksperimen dari kelas kontrol diperoleh L_0 dan L_t pada taraf signifikan 0,05 untuk $N=20$ seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

X,Y	N	α	L_0	L_t	Keterangan
Eksperimen	20	0,05	0,1578	0,4798	Normal
Kontrol	20	0,05	0,1868	0,4798	Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa uji normalitas dilakukan terhadap dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan hasil pengujian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,1578$ sedangkan $L_{tabel} = 0,4798$ untuk $\alpha = 0,05$. Ini berarti dapat kita lihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1578 < 0,4798$), maka dapat disimpulkan kelas eksperimen berasal dari kelompok data yang berdistribusi normal.

Pada kelas kontrol, diperoleh $L_{hitung} = 0,1868$ sedangkan $L_{tabel} = 0,4798$ untuk $\alpha = 0,05$. Ini berarti dapat kita lihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1868 < 0,4798$), maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berasal dari kelompok data yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

X,Y	N	α	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	38	0,05	3,510	3,841	Homogen
Kontrol					

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa dk = (2-1) diperoleh X^2_{tabel} sebesar 3,841 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen $X^2_{hitung} = 3,510$ lebih kecil dari $X^2_{tabel} = 3,841$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil pengolahan data dengan t-tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	X	Y
N	20	20
\bar{X}	76,65	71,55
SD ²	24,60	21,71

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan T-test diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Pengujian dengan T-test

X,Y	\bar{X}	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	76,65	3,510	1,684
Kontrol.	71,55		

Berdasarkan pada tabel diatas terlihat bahwa dengan $df = (N - 1) + (N2 -) = 38$. Berdasarkan t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan df 38 adalah 1,684. Ternyata $t_{hitung} = 3,510 < t_{tabel} = 1,684$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Role Playing* dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.

PEMBAHASAN

Penilaian hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 3) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes diberikan guru. Dengan penilaian hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dan kemampuan siswa dalam memahami bahan pelajaran serta untuk melihat ketuntasan hasil belajar.

Hasil analisis data, terlihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,2127 < 1,697$, dengan taraf $\alpha = 0,05$ pada df 38. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Role Playing* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.

Nilai rata-rata siswa yang menggunakan model *Role Playing* pun lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang menggunakan model konvensional yaitu 76,65 berbanding 71,55 serta nilai siswa yang menggunakan model *Role Playing* dikategorikan lebih tinggi, sedangkan yang menggunakan model konvensional masih tergolong rendah.

Meskipun menurut Shoimin (2014: 203) Model *Role Playing* memiliki beberapa kelemahan tetapi hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Perti Kota Padang tidak terlepas karena kelebihan *Role Playing*, dalam Istarani (2011: 5 1):

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Untuk mengajar siswa supaya siswa bisa menyesuaikan dirinya dengan orang lain.
3. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas dinamis dan penuh antusias
4. Guru dapat melihat keyataan yang sebenarnya dari kemampuan siswa.
5. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, kekeluargaan, dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
6. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya.
7. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.
8. Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama
9. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
10. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap-tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan drama
11. Permainan drama merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa
12. Melatih daya imajinasi siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa termotivasi, bersemangat dan fokus karena suasana belajar yang menyenangkan. Model *Role Playing* ini adalah cara yang aktif dan menyenangkan untuk proses pembelajaran, cara ini memungkinkan siswa untuk bermain peran dan memberi pertanyaan kepada temannya. Model *Role Playing* merupakan salah satu rangkaian model untuk mendukung peninjauan kembali. Selain menjadi aktif, model ini menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian deskripsi di atas, terlihat angka rata-rata yang diperoleh siswa yang menggunakan model *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model konvensional. Ini membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Perti Kota Padang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Perti Kota Padang.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* memiliki perbedaan nilai secara signifikan dengan nilai siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 76,65, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 71,55. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII² (kelas eksperimen) yang menerapkan model *Role Playing* lebih tinggi dari Kelas VIII³ (kelas kontrol) yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang belajar dengan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas VIII² dibandingkan kelas kontrol yang belajar menggunakan model konvensional pada kelas VIII³ SMP Perti Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- M. Vrastyo. 2019. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Di Kelas VII SMP N 4 Padang*. Skripsi : UNP
- Uno, Hamzah B. (2012). *Metode Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreaif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lefudin. (2017). *Belajar & Pembelajaran Dilengkapi Dengan Metode Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril, (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Kencana: Depok
- Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal Istiqra' Volume V Nomor 2 Maret 2018.