

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI CERITA PENDEK KELAS XI DI SMA AR-ROFI'IYYAH PROBOLINGGO

Sayidatun Nisa' Awaliyah¹, Mamluatun Ni'mah², Fatih Holis Ahnaf³

¹Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong :

sayyidatunnisaawaliyah48@gmail.com

Artikel Info

Received : 12 Januari 2023
Reviwe : 2 Maret 2023
Accepted : 6 April 2023
Published : 30 April 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan bercerita siswa pada materi teks cerpen sebelum dan sesudah menggunakan model *role playing*, serta untuk mengetahui efektivitas bercerita siswa pada materi cerpen menggunakan model *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Ar-Rofi'iyah kelas XI. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Instrumen dalam pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Dengan demikian, peneliti mengetahui kemampuan bercerita siswa pada materi cerpen sebelum dan sesudah menggunakan model *role playing* serta mengetahui efektivitas bercerita siswa dengan menggunakan model *role playing* dengan hasil rata-rata pretest 68,30 dan nilai posttest 82,33.

Kata kunci: efektivitas, bercerita, model *role playing*

Abstract

This study aims to find out how students' storytelling abilities on short story text material before and after using the role playing model, as well as to determine the effectiveness of students' storytelling on short story material using the role playing model. This research was conducted at SMA Ar-Rofi'iyah class XI. In this study, researchers used quantitative research with descriptive research types. Instruments in collecting data researchers used observation, interviews, and questionnaires. Data analysis techniques researchers used descriptive statistical analysis. Thus, the researcher knows the ability of students to tell stories on short story material before and after using the role playing model and knows the effectiveness of students' storytelling using the role playing model with an average pretest result of 68.30 and a posttest score of 82.33.

Keywords: effectiveness, story telling, role playing model

A. PENDAHULUAN

Melihat situasi siswa saat ini, guru memahami bahwa proses belajar mengajar perlu ditingkatkan, terutama dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus memiliki strategi, metode, teknik, atau model pendidikan yang harus diterapkan kepada siswa dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, guru harus menguasai bentuk yang akan diterapkan, mulai dari langkah-langkah penerapan dan sebagainya. Salah satu kendala pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Ar-Rofi'iyah saat ini adalah model pembelajaran guru yang belum optimal. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi peneliti di lembaga tersebut bahwa guru lebih fokus pada teori tanpa adanya praktik yang membuat interaksi antara guru dan siswa kurang efektif. Untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, guru harus menguasai banyak teknik dalam proses belajar mengajar, terutama di dalam kelas. Oleh karena itu, guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang berbeda agar tercipta suasana kelas yang nyaman. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Isah (Cahyani, 2017).

Peneliti menemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa di lokasi penelitian antara lain: 1. Siswa cepat bosan mendengarkan guru yang selalu menyajikan materi dengan ceramah, 2. Jika siswa diberikan tugas terkadang mood siswa tidak semangat mengerjakannya, 3. Saat ditanya, hanya sedikit yang menjawab. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru menerapkan model pembelajaran yaitu model *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan bagian dari rumpun model interaksi sosial, sama halnya seperti model pembelajaran

simulasi sosial, yaitu satu rumpun yang mana penekanannya ada pada upaya-upaya untuk melatih keterampilan-keterampilan sosial. Terdapat konsep model pembelajaran *role playing*: model *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Huda (Huda, 2013b).

Model ini akan diterapkan pada materi "Cerita Pendek" karena dalam proses pembelajaran, siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kerjasama, kelompok, atau berpasangan. Sehingga pembelajaran bercerita dengan model *role playing* sangat sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas. Salah satu hal mendasar yang dapat mempengaruhi mutu pendidikan dapat dilihat melalui bagaimana proses belajar mengajar dilaksanakan. Kualitas belajar mengajar ditentukan oleh bagaimana materi yang disampaikan diserap dan diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas bercerita, seorang tidak lepas dengan mendengarkan. Bercerita merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh dan meningkatkan isi yang terdapat di dalamnya. Bercerita adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru secara lisan kepada siswa tanpa alat tentang materi pembelajaran dalam bentuk cerita, informasi, atau pesan untuk diperdengarkan dengan rasa menyenangkan. Disinilah peran guru dalam menggunakan metode bercerita. Hal ini juga dapat dilihat dalam Al-Qur'an yang berbunyi:

نَحْنُ نُقْصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ
هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ

Artinya: Kami menceritakan kepadamu (Muhammad) kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al-Qur'an ini kepadamu, dan sesungguhnya engkau sebelum itu termasuk orang yang tidak mengetahui. (Q.S. Yusuf/12:3).

Pelaksanaan pembelajaran di SMA Ar-Rofi'iyah masih dilakukan secara tradisional dan pembelajaran terpusat pada guru. Akibat dari model pengajaran ini, terdapat siswa yang tetap pasif dalam pembelajaran dikelasnya dan dipandang hanya sebagai penonton yang tidak mengetahui jalan cerita. Pembelajaran terkesan membosankan dan hal ini selalu berulang hingga siswa tidak dapat menemukan konsep tersendiri, tidak ada perkembangan cara berpikir dan pembelajaran menjadi sangat membosankan dan pembelajaran menjadi tidak berarti. Berdasarkan permasalahan tersebut dan dengan memperhatikan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran di SMA Ar-Rofi'iyah, supaya pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan, perlu dan penting bagi guru untuk menemukan cara untuk memecahkan masalah. Untuk dapat mengemas pembelajaran yang lebih menyenangkan, maka guru menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran cerita pendek. Dengan bercerita kita bisa mengekspresikan diri dari keberhasilan dan kegagalan siswa dalam bermain peran dalam sebuah cerita. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Esti (Ismawati & Umay, 2012).

Tujuan dari model pembelajaran *role playing* antara lain: supaya pembelajaran

dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan serta siswa merasa bersemangat dalam belajar, melatih keterampilan berbahasa (berkomunikasi), melatih kemampuan memerankan tokoh cerita, kemampuan bekerjasama dan kolaborasi, serta melatih keterampilan penghayatan sebuah peran. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Hamdani (Hamdani, 2014). Adanya penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana kemampuan bercerita siswa pada materi cerita pendek sebelum dan sesudah menggunakan model *role playing*, serta untuk mengetahui bagaimana efektivitas siswa menggunakan model *role playing*.

B. METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Creswell (Creswell, 2014), kuantitatif adalah upaya untuk menyelidiki suatu masalah. Hal tersebut yang menjadi alasan peneliti dalam mengambil data, variabel, serta mengukurnya dalam angka kemudian mengujinya dengan prosedur statistik yang berlaku. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan tujuan untuk dapat membantu menarik kesimpulan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa kelas XI SMA Ar-Rofi'iyah pada pembelajaran cerita pendek. Penelitian ini dilaksanakan pada semester pertama tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan angket. Dalam teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, penulis akan memberikan pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden. Sedangkan dalam metode wawancara, penulis menyiapkan pertanyaan untuk dilakukan

dengan individu tertentu, yang bertujuan untuk memperoleh data atau informasi dari beberapa sumber agar data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya. Teknik analisis data, penulis menggunakan analisis statistik deskriptif. Metode ini akan menggambarkan inferensi, kemampuan siswa, efektif atau tidaknya sebuah model pembelajaran yang telah diterapkan. Dengan demikian, akan terlihat dari model pembelajaran *role playing* (bermain peran) yang dilaksanakan di dalam kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran *role playing* di SMA Ar-Rofi'iyah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *role playing* ini juga memiliki sebuah karakteristik yang dimiliki oleh model-model lainnya. Dalam model ini terdapat beberapa tahapan di antaranya tahapan orientasi yaitu pengenalan sebuah masalah yang dibawa oleh guru. Menurut Hamalik (Oemar, 2009), adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah:

- 1) Guru memberikan gambaran tentang cerita kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru memilih peran yang akan dimainkan oleh siswa dan memberikan masukan tentang karakter yang akan diperankan.
- 3) Guru melakukan percakapan dengan siswa supaya mengetahui peran yang cocok untuk diperankan.
- 4) Semua siswa yang tidak ikut berperan dalam hal ini, diminta untuk mengamati.
- 5) Acting, pada tahap ini semua siswa yang berperan diminta menguasai peran yang

sudah ditentukan oleh masing-masing pihak.

- 6) Setelah berakhir, sebaiknya melakukan diskusi dan evaluasi.
- 7) Menarik kesimpulan dari peran yang dimainkan.

Menurut Huda (Huda, 2013a), *role playing* atau bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang didalamnya terdapat tingkah laku imajinatif siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, selain itu siswa juga dapat mensimulasikan posisi tokoh sedemikian rupa dengan tujuan bertindak dan mengungkapkan tingkah laku, ekspresi, gerak-gerik, serta perilaku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Pembelajaran merupakan kegiatan berbahasa yang produktif atau bermanfaat. Artinya dalam bercerita seseorang menyertakan pemikiran, kesiapan mental, keberanian, dan kata-kata yang jelas untuk orang lain dapat memahaminya. Ada beberapa jenis tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita siswa, yaitu: 1) Bercerita berdasarkan gambar; 2) Wawancara; 3) Percakapan; 4) Pidato; 5) Diskusi

Bercerita telah menjadi salah satu kebiasaan masyarakat sejak zaman dahulu hingga sekarang. Hampir setiap siswa yang menyenangi sebuah cerita akan selalu ingin menceritakannya kembali, apalagi jika cerita tersebut membuat siswa senang. Bercerita adalah salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan keterampilan berbicara yang pragmatis. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Barus (Barus, 2014).

Menurut Syaiful (Bahri Djamarah & Zain, 2013), adapun kelebihan dan kekurangan model *role playing* yaitu:

Kelebihan model *role playing*:

- 1) Memberi pengalaman yang sulit untuk dilupakan, sehingga tersimpan dalam otak tentang semua kegiatan yang telah mereka lakukan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan suatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kekurangan model *role playing*:

- 1) Banyak waktu yang dihabiskan, baik waktu persiapan dalam rangka memahami isi topik maupun dalam pelaksanaannya.
- 2) Membutuhkan ruang yang cukup, jika area bermain peran yang sempit menyebabkan pergerakan pemain kurang leluasa.
- 3) Kelas lain sering terganggu dengan suara pemain dan penonton terkadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran role playing

Tabel: Data Kemampuan Siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran Role Playing

Pretest		Posttest	
Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
41-50	3	65-70	5
51-60	6	71-76	4
61-70	10	77-82	6
71-80	4	83-88	6
81-90	5	89-94	2
91-95	2	95-100	7

Efektivitas siswa menggunakan model pembelajaran role playing

Berdasarkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing*, dapat diketahui rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 68, 30, sedangkan sesudah menggunakan model pembelajaran *role*

playing adalah 82, 33. Jadi perbedaan tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* lebih efektif bagi siswa dalam sebuah pembelajaran di kelas. Jadi terdapat perbedaan kemampuan siswa antara menerapkan model pembelajaran dan tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan	68,3000	30	14,75817	2,69446
sesudah diberikan perlakuan	82,3333	30	10,33352	1,88663

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan & sesudah diberikan perlakuan	30	,980	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan - sesudah diberikan perlakuan	-14,03333	5,08197	,92784	-15,93097	-12,13569	-15,125	29	,000

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
sebelum diberikan perlakuan	,094	30	,200*	,981	30	,852
sesudah diberikan perlakuan	,137	30	,156	,943	30	,108

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Jadi dapat dikatakan bahwa Nilai Sig. Pretest $0.852 > 0.05$, Maka data berdistribusi Normal. Jadi variabel Pretest berdistribusi normal. Sedangkan Nilai Sig. Posttest $0.108 > 0.05$, Maka data berdistribusi Normal. Jadi variabel posttest berdistribusi normal

D. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* di SMA Ar-Rofi'iyah ini lebih efektif, dari contoh cerita yang diperankan oleh siswa dengan menggunakan model *role playing*, terdapat beberapa ekspresi yang dimainkan oleh pemeran, ada yang berakting bahagia, marah, kecewa, kesal, dan lain-lain. Model pembelajaran *role playing* ini juga menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum dan sesudah menerapkan model *role playing*, tentu terdapat perbedaan yang kita terima dari siswa, yakni rata-rata 68, 30 nilai sebelum menerapkan model pembelajaran dan rata-rata 82, 33 nilai sesudah menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* merupakan bagian rumpun model interaksi sosial, sama halnya seperti model pembelajaran simulasi sosial, kemudian grup investigasi, yaitu satu rumpun yang mana penekanannya ada pada upaya-upaya untuk melatih keterampilan-keterampilan sosial. Model pembelajaran bermain peran juga menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dengan model tersebut menumbuhkan siswa dalam semangat belajar, tidak terpaku pada guru sebagai penceramah, melainkan siswa ikut andil serta menambahkan semangat baru untuk belajar. Maka dapat dikatakan bahwa

model *role playing* lebih efektif dan sangat cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di lembaga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Djamarah, S., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Barus, E. M. (2014). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang tahun pembelajaran 2013/2014*. UNIMED.
- Cahyani, I. (2017). Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Creswell, J. W. (2014). *RESEARCH DESIGN, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* atau *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Terjemahan Achmad Fawaid & Rianayati Kusmini P. 2016. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Hamdani. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013a). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Huda, M. (2013b). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Ismawati, E., & Umayu, F. (2012). *Belajar bahasa di kelas awal*. *Yogyakarta: Penerbit Ombak*.

Oemar, H. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Sinar Baru Algensindo.

Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1)