



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VII MTS NURUL HUDA MEDAN

Emiya Isnaini Br Bangun*, Mutia Febriyana

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the role playing learning model on the ability to retell fable texts in class VII students at MTs Nurul Huda Medan in the 2022/2023 academic year. The location of this research was carried out at MTs Nurul Huda Medan which is located at Jl. Jamin Ginting Km.8 Kwala Bekala Village, Medan Johor District. The population in this study was all 100 class VII students. The sample in this study was class VII-A, totaling 28 students as the experimental class who received learning using the role playing model and class VII-B, totaling 36 students as the control class who received learning using the lecture model. This research method is experimental using a posttest only control design. The instrument for this research is an oral test, namely by retelling the fable text. Based on data analysis techniques, it can be seen that the ability to retell fable texts using the role playing learning model obtained an average score of 85.93 as evidenced by details of 76-100 totaling 23 students with a percentage of 82.14% and 51-75 totaling 5 students with a percentage of 17.86%. Meanwhile, the ability to retell fable texts using the lecture learning model with an average score of 61.97 is proven by details of 76-100 totaling 3 people with a percentage of 8.33% and 51-75 totaling 33 students with a percentage of 91.67%. Based on hypothesis testing, the t test value obtained $t_{\text{count}} < t_{\text{table}}$ which is $12.75 > 1.670$ so that H_a in this study is proven and accepted. So it can be concluded that there is an influence of the role playing model on the ability to retell fable texts in class VII students at MTs Nurul Huda Medan in the 2022/2023 academic year..

ARTICLE HISTORY

Submitted 13 September 2023
Revised 23 Maret 2024
Accepted 30 Maret 2024
Published 31 Maret 2024

KEYWORDS

Role Playing Learning Model; Telling Fable Texts

CITATION (APA 6th Edition)

Bangun, E, I., Ferbriyana, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(2), 63-70

*CORRESPONDANCE AUTHOR



emiyaIsnaini02@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar untuk membangun peradaban bangsa dan negara. Pendidikan mampu berperan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang mencakup banyak hal yaitu sikap, etika, nilai, dan keterampilannya (Muslich, 2022). Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, diantaranya yaitu pembaharuan kurikulum, perbaikan proses pembelajaran, peningkatan kualitas guru, dan berbagai hal lainnya. Dari upaya tersebut untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang baik dan aktif sehingga siswa bersemangat dan senang mengikuti sepenuhnya dan seutuhnya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab I Pasal 1 (1) menyatakan: "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat lain, dan negara" (Indonesia, 2003).

Guna mewujudkan hal tersebut sudah seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar sangat ditentukan oleh keefektifan pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran bahasa. Fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat komponen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Menurut (Azmi, 2018)

mengemukakan setiap keterampilan itu erat pula hubungannya dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerdas dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu mengajak siswa untuk menyimak, berbicara dengan jelas, dan memberikan tanggapan sehingga terjadi dialog yang menunjukkan proses pembelajaran interaktif (Uno & Mohamad, 2022). Keterampilan berbahasa yang mampu menjadi sarana komunikasi serta mengungkapkan ide kepada orang lain adalah keterampilan berbicara. Dengan keterampilan berbicara, siswa mampu menyampaikan informasi melalui berkomunikasi serta mengungkapkan gagasan dalam bentuk lisan dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif. Salah satu materi yang berkaitan dengan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII terdapat kompetensi dasar menceritakan kembali salah satunya yaitu menceritakan kembali teks fabel.

Menceritakan kembali teks fabel merupakan kemampuan berkomunikasi secara langsung serta melatih siswa terampil dalam bercerita dengan menuangkan ide yang kreatif dan kritis. Bercerita termasuk bagian dalam keterampilan berbicara. Bercerita merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengulas kembali apa yang pernah didengar, dibaca, maupun dilihat (Pamuji & Inung Setyami, 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Huda Medan kelas VII kurang maksimal, dikarenakan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel masih dikategori rendah. Faktor penyebabnya yaitu siswa masih kurang percaya diri mengeskpresikan teks fabel yang diceritakan, dan takut mengeluarkan ide karena bahasa yang dipakai tidak sesuai dengan yang diinginkan, diantaranya ketetapan kata dan kalimat masih kurang, ketetapan isi cerita masih kurang tepat, dan kelancaran dalam berbicara siswa masih belum lancar, serta model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih pasif sehingga belum mampu membangkitkan keaktifan siswa.

Kurikulum 2013 menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan bagaimana membuat siswa tertarik akan pembelajaran yang diajarkan. Maka, seorang guru harus terampil dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Afandi,dkk. (2013:16) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Asyafah, 2019).

Salah satu model yang cocok digunakan untuk pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yang dapat dilakukan oleh guru antara lain adalah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Menurut (Janssen & Ostrom, 2006) pembelajaran *role playing* dinyatakan yang paling baik membentuk suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara siswa membentuk kelompok kemudian berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspersikan tingkah laku, ungkapan, pengembangan imajinasi dan penghayatan gerak-gerik dari tokoh yang diperankan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa mampu berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya. Sejalan dengan pendapat (Magdalena et al., 2021) mengatakan bahwa keterampilan berbicara khususnya hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Dengan demikian model ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk praktek, berperan aktif dan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah kelompok. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam menceritakan kembali teks fabel yang akan mencapai ketahapan lebih baik lagi.

Beberapa penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *role playing* menyatakan bahwa model pembelajaran tersebut memiliki pengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pertama yang relavan yang dilakukan oleh Elisa Deliyana, dkk tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang". Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengangkat masalah tersebut dalam penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Nurul Huda Medan yang berjumlah 100 siswa yang terdiri dari tiga kelas. Hal ini selaras dengan pendapat (Sugiyono, 2013) yang mendefinisikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel dari populasi memiliki aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya. Pengambilan sampel dilakukan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai macam teknik sampling diantaranya probability sampling. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling, yaitu simple random sampling. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan undian secara acak.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan teknik *simple random sampling* antara lain, sebagai berikut:

1. Menuliskan nomor-nomor dari tiga kelas sebagai populasi di kertas kecil lalu kemudian menggulung kertas tersebut.
2. Kemudian gulungan kertas tersebut dimasukkan ke dalam sebuah wadah dan mengundi gulungan dengan cara mengguncang-guncangkan wadah.
3. Gulungan kertas pertama yang diambil dari wadah tersebut akan ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dan gulungan kertas kedua yang diambil akan ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Setelah dilakukan undian, terpilih kelas yang dijadikan sampel adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian ini menggunakan *posttest only control design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama merupakan kelas eksperimen yaitu kelas VII-A yang diberikan perlakuan berupa pengajaran menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelompok kedua merupakan kelas kontrol yaitu kelas VII-B diberikan pengajaran menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*. Instrumen penelitian ini menggunakan tes lisan untuk mengetahui ketetapan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII Mts Nurul Huda Medan tahun pembelajaran 2022/2023 instrumen penelitian dalam memperoleh data berupa tes lisan, maka nilai yang diperoleh siswa disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Skor Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Tabel 1
Nilai Menceritakan Kembali Teks Fabel dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Jumlah Skor	X ₁	X ₂
		I	II	III	IV			
1	Aisyah Az-zahra	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
2	Ali Imran Maharaja	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
3	Alysa Puspita	4	3	4	4	15	93,75	8789,0625
4	Anggi Anatasya	4	3	3	2	12	75	5625
5	Asyfa Nasha Putri	4	3	4	3	14	87,5	7656,25
6	Azka Haniyyah	4	4	4	3	15	93,75	8789,0625
7	Azzahra Tanzilla	4	4	4	3	15	93,75	8789,0625
8	Beby Alifia	4	3	4	4	15	93,75	8789,0625
9	Daffa Arya Tamzil	4	4	4	3	15	93,75	8789,0625
10	Fatwa Ghariza Umi	4	3	4	3	14	87,5	7656,25
11	Friskila Anju Br Siboro	4	4	3	2	13	81,25	6601,5625
12	Hayyan Alfatih D.	4	2	3	3	12	75	5625
13	Jibran	4	3	3	2	12	75	5625
14	Kalila Raihana Putri	4	4	3	4	15	93,75	8789,0625
15	Kayla Zivana	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
16	Lefina Balqis	4	4	3	4	15	93,75	8789,0625
17	M. Fauzi Ardhani G.	4	4	3	2	13	81,25	6601,5625
18	M. Ilham Akbar	4	4	4	2	14	87,5	7656,25
19	M. Arbi Azwan	4	4	4	3	15	93,75	8789,0625
20	Milany Habynas	4	4	4	3	15	93,75	8789,0625
21	M. AL Refaza	4	3	3	2	12	75	5625
22	M. Daris Dhaifullah A	4	3	4	3	14	87,5	7656,25
23	Nabila Alexandrina	4	3	3	2	12	75	5625
24	Nada Az Zahra	4	4	3	3	14	87,5	7656,25
25	Nasya Zahira	4	4	3	3	14	87,5	7656,25
26	Rahmadania	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
27	Yasmine Khumairah	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
28	Zahra Nafisa	4	4	3	4	15	93,75	8789,0625
Jumlah						385	2406,25	208164,063

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi diperoleh oleh siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 93,75 dan nilai paling terendah diperoleh oleh siswa adalah 75.

1.1 Menghitung Nilai Mean

Setelah diketahui nilai/skor kemampuan setiap siswa maka langkah selanjutnya mencari nilai mean. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{2406,25}{28}$$

$$M_x = 85,93$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa nilai mean yang diperoleh siswa kelas VII Mts Nurul Huda Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023 dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 85,93.

1.2 Menghitung Nilai Standar Deviasi

Setelah nilai mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai standar deviasi. Maka dari itu, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

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

$$S = \frac{\sqrt{28(208164,063) - (2406,25)^2}}{28(28 - 1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{5828593,764 - 5790039,0625}}{756}$$

$$S = \frac{\sqrt{38554,7015}}{756}$$

$$S = \sqrt{50,99}$$

S = 7,14

Tabel 2
Kategori dan Presentasi Peringkat Nilai Siswa

Nilai	Jumlah	Presentase	Katagori
76-100	23	82,14%	Sangat Baik
51-75	5	17,86%	Baik
26-50	-	-	Cukup
0-25	-	-	Kurang
Total	28	100%	

Berdasarkan tabel 2 di atas, adapun presentase peringkat nilai yang telah diperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen adalah 82,14% (23 siswa) dengan memperoleh katagori sangat baik, sedangkan 17,86% (5 siswa) dengan memperoleh katagori baik.

2. Skor Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Model Pembelajaran Ceramah

Tabel 3
Nilai Menceritakan Kembali Teks Fabel dengan Menggunakan Model Pembelajaran Ceramah

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Jumlah Skor	X ₁	X ₂
		I	II	III	IV			
1	Ahzana Putri Br Tarigan	4	2	2	1	9	56,25	3164,0625
2	Alfin Septiansyah	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
3	Aqila Andrea	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
4	Aqsha Aldiansyah	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
5	Arda Septriadi	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
6	Aulia Julianti Lubis	3	2	3	2	10	62,5	3906,25
7	Aurel Syahputri	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
8	Azian Al Hafiz	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
9	Bagus Syahna Prayuda	3	3	2	1	9	56,25	3164,0625
10	Citra Dwi Lovlitha	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
11	Della Sinta	3	3	3	2	11	68,75	4726,5625
12	Delvriani Fitri Br Sembiring	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
13	Dimas Prayogi	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
14	Fadli Rasyidin Hasibuan	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
15	Farhan –Fadilah	3	2	3	1	9	56,25	3164,0625
16	Gibran Azzaky Rahman Damanik	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
17	Ilham Fahreza Munthe	3	3	3	1	10	62,5	3906,25
18	Khyhlia Azahra	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
19	MHD. Lufi Anggara	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
20	Mita Ca-haya Kasih	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
21	Muhammad Fabian Atha	4	3	3	2	12	75	5625
22	Muhammad Fahrianda	3	3	2	1	9	56,25	3164,0625
23	Nabila Rizkia Berutu	3	2	2	3	10	62,5	3906,25
24	Naysa Aurel	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
25	Naufal Fadhil	3	3	2	1	9	56,25	3164,0625
26	Pangeran Faraka	3	3	3	2	11	68,75	4726,5625
27	Prayoga	4	3	3	3	13	81,25	6601,5625
28	Ridwan Al Qadri Sofyan	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
29	Selvi Arzeta Gunawan	3	3	2	1	9	56,25	3164,0625
30	Shaesta Larissa Br Purba	3	3	2	1	9	56,25	3164,0625
31	Shelin Aulia	3	3	3	3	12	75	5625
32	Sri Dewiayu Lestari	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
33	Sultan Afif Al-Ghazali	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
34	Taqiyul Fuad	3	2	2	2	9	56,25	3164,0625
35	Ubay Dilla Panjaitan	3	3	2	2	10	62,5	3906,25
36	Lili Apriani	4	3	2	2	11	68,75	4726,5625
Jumlah						357	2231,25	140507,8125

Dari tabel 3, dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi diperoleh oleh siswa dengan menggunakan model pembelajaran ceramah adalah 81,25 dan nilai paling terendah diperoleh oleh siswa adalah 56,25.

2. 1. Menghitung Nilai Mean

Setelah diketahui nilai/skor kemampuan setiap siswa maka langkah selanjutnya mencari nilai mean. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{2231,25}{36}$$

$$M_x = 61,97$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa nilai mean yang diperoleh siswa kelas VII Mts Nurul Huda Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023 dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran ceramah adalah 61,97.

2.2 Menghitung Nilai Standar Deviasi

Setelah nilai mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai standar deviasi. Maka dari itu, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

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

$$S = \frac{\sqrt{36(140507,8125) - (2231,25)^2}}{36(36-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{5058281,25 - 4978476,5625}}{1260}$$

$$S = \frac{\sqrt{79804,6875}}{1260}$$

$$S = \sqrt{63,33}$$

$$S = 7,95$$

Tabel 4
Kategori dan Presentasi Peringkat Nilai Siswa

Nilai	Jumlah	Presentase	Kategori
76-100	3	8,33%	Sangat Baik
51-75	33	91,67%	Baik
26-50	-	-	Cukup
0-25	-	-	Kurang
Total	36	100%	

Berdasarkan tabel 4 adapun presentase peringkat nilai yang telah diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol adalah 8,33% (3 siswa) dengan memperoleh katagori sangat baik, sedangkan 91,67% (33 siswa) dengan memperoleh katagori baik.

B. Persyaratan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Data

Tabel 5
Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Model Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan	Eksperimen	.220	28	.001	.841	28	.001
Menceritakan Kembali	Kontrol	.292	36	.000	.730	36	.000
Teks Fabel							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran normal atau tidak normal. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. P > 0,05 maka sebaran dikatakan normal. Sebaliknya jika P < 0,05 maka sebaran dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas di atas item posttest kelas eksperimen memperoleh (P=0.001) dan

item posttest control memperoleh ($P=0.000$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji normalitas kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi tidak normal ($P < 0.05$).

2. Uji Homogenitas Data

Tabel 6
Uji Homogenitas Data

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.034	1	62	.855

Uji Homogenitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah apakah sebaran homogen atau tidak homogen. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $P>0,05$ maka sebaran dikatakan homogen. Sebaliknya jika $P<0,05$ maka sebaran dikatakan tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas di atas item dapat disimpulkan bahwa data homogen karena P Asymp. Sig. $P>0,05$ yaitu 0,855.

3. Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir tiap-tiap variabel, selanjutnya dicari pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Dalam hal ini peneliti mengadakan perbandingan antara hasil kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model ceramah, untuk itu peneliti menggunakan rumus :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$x_1 : 85,93$$

$$x_2 : 61,97$$

$$n_1 : 28$$

$$n_2 : 36$$

$$S_1^2 : 50,98$$

$$S_2^2 : 63,21$$

Maka nilai di atas ditransformasikan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$S^2 = \frac{(28 - 1)50,98 + (36 - 1)63,21}{28 + 36 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(27)50,98 + (35)63,21}{62}$$

$$S^2 = \frac{1376,46 + 2212,35}{62}$$

$$S^2 = \frac{3588,81}{62}$$

$$S^2 = 57,88$$

$$S = \sqrt{57,88}$$

$$S = 7,60$$

Kemudian nilai standar deviasi di atas ditransformasikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{85,93 - 61,97}{7,60 \sqrt{\frac{1}{28} + \frac{1}{36}}}$$

$$t = \frac{23,96}{7,60 \sqrt{0,035 + 0,027}}$$

$$t = \frac{23,96}{7,60 \sqrt{0,062}}$$

$$t = \frac{23,96}{7,60 \times 0,248}$$

$$t = \frac{23,96}{1,88}$$

$t = 12,75$

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} di atas diperoleh nilai 12,75. Selanjutnya hasil t_{hitung} ini dibandingkan dengan hasil t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk (n_1 + n_2) - 2 = 28 + 36 - 2 = 62$, maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,670$ dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,75 > 1,670$. Maka H_a terbukti dan diterima dengan hipotesis yang berbunyi "Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VII MTs Nurul Huda Medan tahun pembelajaran 2022/2023 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 85,93 dibuktikan dengan rincian 76-100 berjumlah 23 siswa dengan presentase 82,14% dan 51-75 berjumlah 5 siswa dengan presentase 17,86%.
2. Kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran ceramah pada siswa kelas VII MTs Nurul Huda Medan tahun pembelajaran 2022/2023 dengan nilai rata-rata 61,97 dibuktikan dengan rincian 76-100 berjumlah 3 orang dengan presentase 8,33% dan 51-75 berjumlah 33 siswa dengan presentase 91,67%.
3. Terdapat pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII MTs Nurul Huda Medan tahun pembelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji t, yaitu t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,75 > 1,670$. Maka H_a terbukti dan diterima.

REFERENSI

- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Azmi, S. R. M. (2018). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Sederhana pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Indonesia, U.-U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
- Janssen, M. A., & Ostrom, E. (2006). Empirically Based, Agent-based models. *Ecology and Society*, 11(2).
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Pandawa*, 3(2), 386–395.
- Muslich, M. (2022). *Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Ningsih, S., Kartika, R., Safina, N., & Soraya, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK KEBAHASAN TEKS OBSERVASI BERBASIS APLIKASI POWTOON KELAS X MAS PROYEK UNIVA MEDAN. *Dialect*, 1(1), 1-7.
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan berbahasa*. Guepedia.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.