



Role Playing: Strategi Inovatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa

Avrillya Ainisya*, Andri Pitoyo, Nur Lailiyah

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: avrillyauchiha@gmail.com*, andripitoyo@unpkediri.ac.id,

lailiyah86@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X di SMAN 1 Grogol. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi experiment. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan model role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran PBL. Hasil pretest menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa masih di bawah standar KKM, namun setelah menerapkan model role playing, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil posttest dengan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen mencapai 79,48, melebihi standar KKM. Penerapan model role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot, dengan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Menulis, Teks Anekdote, Pendidikan Bahasa Indonesia, Kurikulum Merdeka

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing the role-playing learning model on the students' ability to write anecdotal texts in class X at SMAN 1 Grogol. The research design used is a quantitative study with a quasi-experimental method. This study involved two groups: the experimental group applying the role-playing model and the control group using the PBL learning model. The pretest results showed that students' writing skills were below the KKM standard, but after implementing the role-playing model, there was a significant improvement in the posttest results with the average score of the experimental class reaching 79.48, exceeding the KKM standard. The application of the role-playing model proved effective in improving the skills of writing anecdotal texts, with positive impacts on students' motivation and self-confidence.

Keywords: Role Playing Learning Model, Writing Skills, Anecdotal Texts, Indonesian Language Education, Merdeka Curriculum

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu, sejak kemerdekaan Indonesia, hingga saat ini kurikulum yang ditetapkan selalu berubah guna mengikuti perkembangan zaman dengan harapan sistem pendidikan di Indonesia semakin baik. Perubahan dalam kurikulum sangat dibutuhkan guna memenuhi kebutuhan situasi dan kondisi pada saat ini, kurikulum perlu dikembangkan bahkan harus dikembangkan

untuk menyesuaikan perkembangan informasi secara global (Susilawati and Juanda, 2023). Saat ini kurikulum yang diberlakukan oleh pemerintah adalah Kurikulum Merdeka (Kurmer). Kurmer merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari Kurikulum 2016, implementasi Kurmer Belajar diharapkan mampu memberikan peningkatan kepada peserta didik dalam belajar setelah mengalami krisis belajar sejak pandemi Covid-19 beberapa tahun lalu.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurmer menekankan untuk berkomunikasi secara aktif antara pendidik dan peserta didik, karena dalam pembelajaran ini pendidik tidak berperan sebagai subjek tetapi sebagai fasilitator guna mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Untuk membangun sebuah komunikasi yang baik, pendidik dan peserta didik perlu mengembangkan kemampuan literasinya. Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan pondasi dari kemampuan literasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi yang diorientasikan untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan aspek-aspek pendidikan secara umum. Hal ini termasuk dalam peran bahasa dalam pengajaran dan peningkatan kemampuan berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurmer membentuk keterampilan berbahasa reseptif dan produktif, ketrampilan berbahasa reseptif meliputi keterampilan menyimak, membaca, dan memirsa. Sedangkan keterampilan berbahasa produktif meliputi keterampilan berbicara/ mempresentasikan dan menulis. Dalam keterampilan menulis siswa diharapkan mampu mengungkapkan ide, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau mengemukakan perasaan sesuai konteks, dengan memperhatikan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi dalam berbagai tipe teks.

Kenyataannya, keterampilan berbahasa baik reseptif maupun produktif, tingkat kesulitan lebih cenderung pada keterampilan berbahasa produktif pada bidang menulis. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat (Musaba and Siddik, 2018), yang menyatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cenderung lebih rendah dibandingkan dengan keterampilan berbicara. Artinya siswa yang memiliki keterampilan menulis tinggi, tidak akan kesulitan dalam menuangkan ide/gagasan ke dalam bentuk tulisan, namun bagi siswa yang memiliki keterampilan menulis rendah, maka akan kesulitan dalam menuangkan ide. Hal tersebut membuat siswa tidak tertarik dengan kegiatan menulis, sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak terbiasa menulis dan kurang mampu dalam keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, rendahnya keterampilan menulis siswa disebabkan karena siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik dan tidak memahami teknik-teknik menulis. Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran juga menjadi faktor penyebab siswa kesulitan dalam menentukan topik dan kesulitan menentukan ide gagasan yang akan dituangkan dalam tulisannya. Siswa merasa kurang percaya diri dengan apa yang mereka tulis, sehingga menurunkan semangat dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Penggunaan media yang terbatas dan model pembelajaran konvensional juga menjadi masalah rendahnya tingkat keterampilan menulis siswa, pernyataan ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu (Wulandari *et al.*, 2021; Hutabarat, Panjaitan and Sitio, 2022; Khasanah and Suryadi, 2022; Saputri and Yamin, 2022; Pertiwi and Milawasri, 2023), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran menulis guru perlu menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat menerima materi dengan baik, serta tidak merasa bosan sehingga dapat mengembangkan ide/gagasan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah model pembelajaran '*Role Playing*'. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam menulis dan bertukar ide/gagasan dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan rekannya dalam menuangkan ide/gagasan dalam menulis, kerjasama antarsiswa akan terjalin sehingga pembelajaran lebih aktif dan hidup karena saling berdiskusi.

Setelah mengidentifikasi masalah dalam keterampilan menulis siswa, peneliti tertarik membahas mengenai cara meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan model pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, *role playing* diyakini dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan.

Role playing memunculkan respon emosional dan perilaku asli siswa sebagai ciri khas masing-masing (Pitoyo, 2015). Model pembelajaran *role playing* selama ini dianggap mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis, karena siswa dapat menuangkan gagasan sesuai realita kehidupan atau peristiwa yang dialaminya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2024".

Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa dalam Kurmer, keempat keterampilan berbahasa diantaranya adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis adalah kegiatan melahirkan atau mengungkapkan pikiran, perasaan, atau keadaan tertentu melalui sebuah aksara atau lambang berupa tulisan (Musaba & Siddik, 2018). Tulisan yang dimaksud adalah segala lambang yang sudah disepakati oleh para pengguna bahasa antara satu sama lain yang saling memahami.

Istilah menulis juga dikatakan sebagai kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu hal, dengan menentukan metode menulis sehingga pembaca mampu memahami isi dari penulis (Hatmo, 2021). Menulis tidak hanya sekadar kegiatan berupa melahirkan pikiran atau perasaan saja, tetapi tulisan tersebut mengandung suatu ide/gagasan dan pengetahuan yang dapat diterima oleh pembaca.

Keaktifan dalam kegiatan menulis dapat dilihat pada aktivitas kognitif penulis dalam menggali pikiran atau mengungkapkan gagasan secara aktif. Dalam proses menuangkan ide/gagasan ke dalam tulisan, penulis tentu

memperhatikan beberapa tahapan dalam menulis untuk meningkatkan keterampilan menulisnya (Pitoyo, 2015).

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan aktif dan kreatif dalam menuangkan ide, gagasan, serta perasaan ke dalam bentuk tulisan, dengan menggunakan bahasa tulis sebagai bentuk kegiatan berkomunikasi yang mampu dipahami oleh para pembacanya. Simpulan ini dapat diartikan sebagai konsep bahwa kegiatan menulis merupakan kegiatan yang aktif-produktif, yaitu mampu menghasilkan sebuah tulisan (pesan) yang dapat diterima pembaca.

Keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggali pikiran dan perasaan tentang suatu hal, kemudian dituangkan ke dalam bentuk tulisan yang jelas agar pembaca dapat memahami apa yang telah ditulis (Hatmo, 2021). Keterampilan menulis juga dikatakan sebagai proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambing/tulisan yang bermakna (Dalman, 2018). Dari pendapat kedua pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis tidak hanya sekadar menulis apa yang dipikirkan oleh penulis, tetapi mencakup kemampuan dalam memilih kata, menyusun kalimat, dan menyusun paragraf, agar tulisan tersebut dapat tersampaikan secara efektif kepada pembaca.

Anekdote merupakan sebuah cerita singkat yang lucu dan mengesankan, selain lucu teks anekdot juga terdapat sebuah kritikan atau sindiran halus yang ditujukan untuk seseorang (Komariah, 2022). Teks anekdot juga diartikan sebagai cerita singkat yang menarik, karena ada unsur kelucuan (nilai humor) dan mengesankan dalam ceritanya, biasanya cerita tersebut berhubungan dengan orang penting atau tokoh terkenal berdasarkan cerita nyata atau sebenarnya.

Teks anekdot berbeda dengan teks humor, teks anekdot selain mengandung cerita yang lucu tetapi juga terselip suatu kritikan atau sindiran yang ditujukan untuk seseorang tertentu, sedangkan cerita humor hanya berisi cerita lucu dengan tujuan untuk menghibur saja. Kritik sosial yang dimuat dalam teks anekdot harus sesuai dengan keadaan nyata. Berdasarkan pengertian teks anekdot diatas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat yang berisi kelucuan dan mengandung kritik sosial di dalamnya yang ditujukan untuk orang penting atau terkenal berdasarkan cerita nyata.

Teks anekdot memiliki karakteristik yang membedakan dengan teks lainnya, menurut Komariah (2022), karakter teks anekdot yaitu ceritanya lucu/menarik, bersifat mengkritik, bersifat mengesankan, menceritakan tokoh masyarakat/tokoh terkenal, dan mengandung pesan moral.

Penelitian oleh (Susanto, Sumardi and Khoirunisa, 2020), yang mengindikasikan bahwa penerapan media kartu susun efektif meningkatkan kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X. penelitian ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran dalam membangkitkan semangat belajar siswa.

Penelitian oleh Nawaningsih (2023), dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Teks Anekdote dalam Bentuk Dialog Berbasis Karikatur (Studi Kasus MAN 6 Jombang)”, juga menunjukkan pentingnya pemanfaatan media karikatur dalam pembelajaran.

Penelitian oleh (Susanto, Sumardi and Khoirunisa, 2020; Nawaningsih, 2023), menerapkan media pembelajaran yang bersifat statis, tetapi penelitian ini mengaplikasikan model *role playing* yang bersifat dinamis dan melibatkan interaksi sosial siswa secara langsung, selain itu penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan menguasai konsep dan penyusunan teks anekdot melalui media kartu susun dan karikatur. Namun, aspek lain seperti motivasi, afektif, kepercayaan diri, dan kenyamanan belajar kurang dikaji dan diperhatikan.

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkolaborasi antar siswa dengan cara bekerja sama dalam sebuah kelompok. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terdapat partisipasi siswa untuk saling berinteraksi dalam satu kelompok kecil dalam mencapai tujuan bersama (Jaelani, 2015; Adiputra and Heryadi, 2021; Asda, 2022; Harefa *et al.*, 2022). Pandangan tentang model pembelajara kooperatif yang disampaikan oleh Thousand dan Ellis (dalam Pitoyo, 2015), mengatakan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif akan membangkitkan motivasi serta menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang interaktif, dengan begitu siswa akan lebih mudah dalam menyampaikan pendapat atau ide gagasan serta dapat mengungkapkan pemecahan masalah secara benar.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model role playing, menurut Joyce & Wail (dalam Eko Yuliyanto, 2016), role playing merupakan sebuah strategi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan pola kehidupan sosial dalam masyarakat. Teori tersebut kemudian dikembangkan oleh Pitoyo (2015), role playing merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari kolaborasi antara pendidikan individu dan sosial.

Pendapat lain mengenai model pembelajaran role playing disampaikan oleh Bossiere (2023), model role playing mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk memenuhi suatu peran yang dimainkan, baik itu peran sosial dalam masyarakat atau peran fisik seperti dalam sebuah drama. Mutmainah & Rofek (2022), menyatakan bahwa model role playing merupakan cara penerapan media atau model pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dapat mengembangkan imajinasi dengan berperan sebagai tokoh dalam cerita. Tokoh-tokoh tersebut dimainkan lebih dari satu orang, bergantung terhadap peran yang dimainkan.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa role playing membantu siswa dalam mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, siswa yang bermain peran dapat memunculkan respon secara emosional dan perilaku aslinya yang disebut sebagai ciri khas masing-masing siswa. Model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran yang didalamnya siswa bermain peran atau peniruan situasi terhadap tokoh yang diperankan dalam masyarakat dengan sedemikian rupa.

Menurut Rahmi (2022), model Pembelajaran role playing memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dalam model pembelajaran ini diantaranya: (a) memberikan kesan belajar yang kuat dan tahan lama dalam memori otak siswa, (b) memberikan pengalaman belajar yang asik dan tidak membosankan, (c) menghidupkan suasana kelas menjadi aktif, (d) membangkitkan semangat belajar dan sikap optimis dalam diri siswa, dan (e) meningkatkan rasa kebersamaan dalam belajar.

Adapun kekurangan dalam model pembelajaran *role playing*, diantaranya sebagai berikut: (a) Penerapan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relatif lama. (b) Membutuhkan kreativitas dan kreasi baik dari guru maupun siswa. (c) Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui model pembelajaran *role playing*. (d) Jumlah siswa mempengaruhi penerapan model pembelajaran *role playing*. (e) Apabila penerapan model pembelajaran *role playing* gagal, maka dapat memberikan kesan yang kurang baik.

Kajian penelitian terdahulu oleh Wahyuni, Utami and Husna (2016), menunjukkan pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara dan berkomunikasi matematis. Penelitian ini membuktikan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pendekatan yang dilakukan yaitu penerapan model *role playing*, namun yang menjadi pembeda adalah penelitian terdahulu berfokus pada aspek kebahasaan tingkat pertama yakni berbicara. Sedangkan fokus pada penelitian ini adalah mengukur aspek keterampilan menulis teks anekdot. Keterampilan menulis teks anekdot membutuhkan empat kompetensi berbahasa mulai dari menyimak, berbicara, membaca, serta menulis.

Hasil penelitian terdahulu oleh Khasanah and Suryadi (2022), membuktikan efisiensi penggunaan mode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan menulis secara umum. Persamaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini terletak pada pendekatan yang diterapkan dan fokus penelitian pada keterampilan menulis. Namun, penelitian terdahulu lebih menitik beratkan pada keterampilan menulis secara umum, yang meliputi aspek pemahaman struktur, kebahasaan, dan isi teks. Sedangkan penelitian ini lebih spesifik mengukur keterampilan menulis, yang meliputi keunikan ekspresi kreatif, unsur humor, dan keluwesan dalam menyampaikan kritik melalui teks anekdot.

Dari beberapa kajian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam keterampilan menulis maupun berkomunikasi. Namun penelitian yang berfokus pada penerapan *role playing* untuk menulis teks anekdot masih jarang dilakukan. Oleh sebab itu, penelitian ini selaras untuk mengeksplorasi penerapan *role playing* dalam meningkatkan kemahiran siswa dalam menulis teks anekdot dengan lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot pada siswa. Dengan fokus pada elemen-elemen unik dalam penulisan anekdot, seperti kreativitas, humor, dan kritik sosial, penelitian ini berusaha memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana *role playing* dapat mengembangkan keterampilan menulis yang ekspresif dan kreatif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam bentuk tulisan kreatif dan ekspresif.

METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2008), bentuk desain eksperimen adalah memiliki kelompok kontrol, yang berfungsi sebagai pengontrol, meskipun tidak dapat berfungsi secara maksimal untuk mengontrol variabel eksternal yang memberikan dampak selama proses eksperimen. Desain penelitian ini untuk mengetahui adanya dampak penggunaan model role playing terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa fase E.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group*. Menurut Sugiyono (2008), kegiatan *pretest* dilakukan untuk memahami kesetabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberik perlakuan. Setelah kesetabilan kelompok diketahui, maka baru diberi treatment. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang mendapatkan perlakuan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diterapkan perlakuan (model role playing) sedangkan kelas kontrol diterapkan pembelajaran PBL.

Penelitian ini didukung oleh beberapa alat untuk proses pengumpulan dan analisis data. Alat-alat tersebut meliputi laptop, LCD, dan SPSS. Laptop dan LCD digunakan untuk mempresentasikan materi dan mengumpulkan data, sedangkan SPSS untuk mengolah dan menganalisis hasil penelitian secara akurat dan efisien.

Bahan penelitian yang digunakan terdiri atas modul pembelajaran role playing, teks anekdot, dan materi pembelajaran yang relevan. Alat penelitian yang diterapkan adalah tes keterampilan menulis teks anekdot. Tes ini dilakukan dalam dua tahap, *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang diterapkan ada dua, yaitu analisis data statistik dan analisis data deskriptif. Kedua analisis ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Analisis data statistik dengan uji t digunakan untuk menjawab hipotesis ketiga, yang kemudian dideskripsikan untuk menjawab hipotesis pertama dan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Menulis Teks Anekdote tanpa Menerapkan Model Role Playing

Diketahui hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 37 siswa kelas kontrol (X-2), keseluruhan nilai siswa masih jauh di bawah KKM (75), bahkan belum mencapai nilai KKM (75). Rendahnya nilai *pretest* keterampilan menulis teks anekdot pada kelas kontrol, karena ada beberapa materi yang belum dipahami siswa. Misalnya dalam menentukan topik yang relevan, penulisan struktur teks anekdot yang tepat, dan pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa masih kesulitan dalam menulis teks anekdot.

Nilai *pretest* siswa kelas kontrol dalam kemahiran menulis teks anekdot menunjukkan mean 63.68, nilai minimum 55, dan nilai maksimum 74. Melalui data tersebut dapat dikatakan bahwa kemahiran menulis teks anekdot siswa jauh dari standar KKM 75 masih belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh siswa yang kurang memahami materi dengan baik, kesulitan dalam menuangkan ide kedalam tulisan, dan guru yang kurang memanfaatkan model pembelajaran dengan baik di kelas, sehingga menurunkan semangat siswa

dalam belajar dan berdampak pada pemahaman materi dan keterampilan menulis siswa.

Hasil posttest siswa kelas control yang menerapkan model PBL, diakui nilai mean 74.43, nilai minimum 65, dan nilai maksimum 82. Secara keseluruhan berubah nilai siswa yang meningkat pada posttest kelas kontrol menunjukkan keberhasilan dalam belajar, meskipun terdapat beberapa siswa yang masih tertinggal dan membutuhkan bimbingan lebih agar mencapai standar yang diinginkan. Siswa yang nilainya belum mencapai standar KKM 75 menunjukkan bahwa materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya dipahami, selain itu penggunaan model pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor keberhasilan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu guru perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik, misalnya model pembelajaran role playing untuk meningkatkan semangat siswa dan melibatkan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Hasil pretest siswa kelas eksperimen diketahui nilai rata-rata (mean) 62.57, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 73. Melalui data tersebut dapat dikatakan bahwa kemahiran menulis teks anekdot siswa jauh dari standar KKM 75 atau masih belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh siswa yang kurang memahami materi dengan baik, kesulitan dalam menuangkan ide kedalam tulisan, dan guru yang kurang memanfaatkan model pembelajaran dengan baik di kelas, sehingga menurunkan semangat siswa dalam belajar dan berdampak pada pengetahuan materi dan keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijabarkan sebelumnya, diketahui bahwa keterampilan menulis teks anekdot siswa di awal tanpa menerapkan model pembelajaran role playing masih rendah dan belum optimal, bahkan belum mencapai standar nilai KKM (75). Hal ini tervalidasi dengan nilai rata-rata pretest siswa kelas X di bawah KKM dengan rentang 62.57- 63.66. Penyebab rendahnya keterampilan menulis siswa karena siswa tidak memahami materi menulis dan apa yang akan mereka tulis, sehingga siswa kurang percaya diri dengan tulisannya, pernyataan ini didukung oleh pendapat Hatmo (2021:8), yang mengemukakan bahwa untuk meningkatkan kemahiran menulis diperlukan kepercayaan diri.

Siswa merasa bosan dengan penyampaian materi oleh guru karena guru tidak menggunakan suatu model pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Khasanah (2022), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran menulis guru perlu menerapkan suatu model belajar yang tepat agar siswa mampu menerima materi dengan baik serta tidak merasa bosan.

Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Teks anekdot Kelas X

Terdapat perkembangan hasil belajar siswa pada saat *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Diketahui nilai rata-rata (mean) pada saat *posttest* mencapai 79.43, nilai minimum sebesar 71, dan nilai maksimum sebesar 92. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen dikarenakan menggunakan model role playing. Pemanfaatan model belajar yang tepat, seperti role playing dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, karena materi

disampaikan secara interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai pada siswa secara signifikan, terdapat tiga siswa yang memperoleh nilai dengan standar KKM 75, dan 25 siswa memperoleh nilai di atas KKM (75) dengan rentang 76-92. Secara keseluruhan terdapat peningkatan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen, namun masih terdapat sembilan siswa yang masih tertinggal. Sembilan siswa tersebut belum mencapai nilai dengan standar KKM (75) dengan rentang 71-74.

Meskipun terdapat Sembilan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (75), hasil *posttest* menunjukkan terdapat peningkatan nilai keterampilan menulis teks anekdot siswa dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan nilai siswa yang terjadi pada kelas eksperimen disebabkan karena guru menerapkan model pembelajaran *role playing*, sehingga siswa mampu menerima materi dengan baik dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Penerapan model pembelajaran ini mampu memberikan stimulasi yang baik dan mendapatkan respon siswa ketika belajar di kelas. Materi yang telah disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dan diterapkan secara langsung ketika menulis teks anekdot. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan/pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan kemahiran menulis teks anekdot siswa, karena melalui model belajar ini siswa mampu menyerap materi dengan baik, ikut terlibat secara langsung selama pembelajaran, dan mampu bertukar ide dengan teman, sehingga siswa tidak terhambat dalam menulis teks anekdot.

Berdasarkan hasil analisis data yang sebelumnya telah dijabarkan, pemanfaatan model *role playing* memberikan kemajuan nilai pada siswa kelas X SMAN I Grogol dalam kemahiran menulis teks anekdot. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas X di akhir melebihi nilai KKM yaitu 79,48. Penemuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Aprilia & Husna (2022), yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu mengembangkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa secara signifikan.

Penerapan model pembelajaran yang tepat, seperti *role playing* memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa, memicu semangat belajar karena siswa dilibatkan secara langsung ketika proses belajar, selain itu siswa juga dilatih untuk berinteraksi dan berdiskusi berdasarkan pengalaman nyata yang telah dialaminya. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Mutmainah & Rofek (2022:56), yang menyatakan bahwa dari segi sosial model ini memungkinkan siswa bekerjasama untuk menganalisis masalah sosial.

Penerapan model pembelajaran *role playing* mampu membangkitkan semangat belajar siswa, hal ini didukung oleh pendapat Irawan (2022), yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu mampu mendorong motivasi belajar dan memberikan keseruan dalam memahami

konsep pelajaran, selain itu materi yang dipelajari memberikan kesan yang kuat bagi ingatan siswa.

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diakui bahwa keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 1 Grogol dipengaruhi oleh model pembelajaran role playing. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 74.43, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 79.48.

Analisis statistik menggunakan uji t mengindikasikan bahwa nilai t hitung $> t$ tabel dengan nilai $-4.387 > 1.666$ pada taraf signifikan 5%. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa fase E SMAN 1 Grogol. Pengaruh ini ditunjukkan melalui pemahaman siswa dalam menyampaikan tulisan dengan memperhatikan isi teks, struktur teks anekdot, dan kaidah kebahasaan. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Dalman (2018:4), bahwa keterampilan menulis tidak hanya sekadar menulis apa yang dipikirkan tetapi memilah kata kemudian menyusun kalimat berdasarkan struktur teks, agar tulisan tersebut tersampaikan dengan baik oleh pembaca.

Model pembelajaran role playing membantu siswa dalam menerima materi pelajaran dan mendorong semangat siswa untuk percaya diri dengan apa yang ditulis, selain itu siswa juga mampu menyerap materi dengan mengaitkan pengalaman pribadi, hal ini konsisten dengan pendapat Joice & Wail (dalam Yulianto 2016: 58-61), role playing adalah metode pembelajaran yang dirancang sesuai dengan pola kehidupan sosial dalam masyarakat, sehingga pembelajaran di kelas bisa diterima siswa dan lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan data yang telah dibahas, disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 1 Grogol masih rendah tanpa penerapan model pembelajaran role playing, dengan rata-rata nilai pretest siswa yang berada di bawah KKM (55-74). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan model role playing oleh guru dalam pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan kajian terdahulu yang menekankan pentingnya pemanfaatan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, setelah penerapan model pembelajaran role playing, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang meningkat dari pretest 62.57 menjadi 79.43 pada posttest. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model role playing dapat mengoptimalkan keterampilan menulis teks anekdot siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan model role playing terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

REFERENSI

Role Playing: Strategi Inovatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2). <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Asda, Y. (2022). Efektivitas pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa MAN Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Harefa, D., Harefa, M., Harefa, A., & Zalukhu, Y. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan menulis Bahasa Indonesia*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Hutabarat, V., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran kooperatif, sebagai salah satu model pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (MI). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>
- Khasanah, Z., & Suryadi, E. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi kelas XI MAN 2 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.52333/didactique.v3i1.880>
- Musaba, Z., & Siddik, M. (2018). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nawaningsih, W. (2023). Upaya peningkatan keterampilan menulis siswa melalui teks anekdot dalam bentuk dialog berbasis karikatur (Studi Kasus MAN 6 Jombang). *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 163–174. <https://doi.org/10.58705/jpm.v2i1.118>
- Pertiwi, D., & Milawasri, F. A. (2023). Menulis resensi siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahra Palembang. *DIDaCTIQUE Bahasa Indonesia*, 4(1).
- Pitoyo, A. (2015). *Model pembelajaran kooperatif: Dalam pembelajaran menulis*. Kediri: Dimar Intermedia.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Susanto, A., Sumardi, A., & Khoirunisa, A. R. (2020). Pengaruh media kartu susun terhadap keterampilan menulis teks anekdot. *Prosiding Seminar Nasional* [Preprint].

Role Playing: Strategi Inovatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa

- Susilawati, & Juanda, A. O. (2023). Analisis struktur Kurikulum K13 dan struktur Kurikulum Merdeka Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XII. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 24–32.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi fungsi komposisi kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2). <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.87>
- Wulandari, R., Irmayanti, A., Sari, D. N., & Khairunnisa, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2). <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>