



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 755-766

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar

Jenita Tampubolon^{1✉}, Ronal Hasibuan², Marlina A. Tambunan³

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: jenitatampubolon2@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Siantar. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam pengumpulan data nya berupa angka. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Siantar yang beralamat: Jalan H. Ulakma Sinaga, Kec. Siantar, Kab. Simalungun, Prov.Sumatera Utara. Waktu dilaksanakan penelitian ini dilakukan pada bulan September 2023. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar semester ganjil T.A 2023/2024. Dalam penentuan cluster sampling ini yang di acak adalah kelasnya yaitu dari kelas VII-1-VII-7 dan yang menjadi sampelnya adalah kelas VII-1 dan kelas VII-3 berjumlah 64 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes menulis yaitu menulis teks cerita fantasi melalui metode bermain peran yang telah ditampilkan oleh siswa kemudian menjadi bahan dasar dalam menulis teks cerita fantasi sebagai alat tes. Hasil keterampilan tes awal (pre-test) dalam kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar sebelum menggunakan metode bermain peran kategori kurang. Sedangkan hasil sesudah menggunakan metode bermain peran dalam kategori baik. Dari hasil analisis uji perbedaan mean pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi yang signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian metode bermain peran efektif dapat digunakan dalam pembelajar teks cerita fantasi.

Kata Kunci: Metode, Bermain Peran, Kemampuan, Menulis

Abstract

This research aims to determine the influence of using the role-playing method on the ability to write

fantasy story texts in class VII students at SMP Negeri 2 Siantar. The type of research that will be carried out is quantitative research. With Pre-Experimental research type. It is said to be quantitative research because the data collected is in the form of numbers. The location of this research was carried out at SMP Negeri 2 Siantar which is located: Jalan H. Ulakma Sinaga, Kec. Siantar, Kab. Simalungun, North Sumatra Province. When this research was carried out, it was carried out in September 2023. This research was conducted on class VII students of SMP Negeri 2 Siantar, odd semester FY 2023/2024. In determining this cluster sampling, the classes that were randomized were classes VII-1-VII-7 and the samples were class VII-1 and class VII-3 totaling 64 students. In this study, the researcher used a writing test, namely writing a fantasy story text using a role-playing method which was displayed by the students and then became the basic material for writing a fantasy story text as a test tool. Results of the initial skill test (pre-test) in the ability to write fantasy story texts for students in class VII-1 and VII-3 of SMP Negeri 2 Siantar before using the role-playing method in the poor category. Meanwhile, the results after using the role playing method are in the good category. From the results of the analysis of the mean difference test on the influence of the role-playing method on the ability to write fantasy story texts for class VII students at SMP Negeri 2 Siantar, there is a significant difference in the ability to write fantasy story texts at a confidence level of 95%. Thus, the role playing method can be used effectively for students of fantasy story texts.

Keywords: *Method, Role Playing, Ability, Writing*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah gabungan dari dua kata, yaitu aktivitas belajar dan mengajar (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Pada hakikatnya, pembelajaran adalah suatu aktivitas yang mengatur, membimbing dan mengontrol lingkungan sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dan rasa ingin untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran termasuk suatu program yang tersusun secara sistematis dan terencana. Dalam pembelajaran memiliki berbagai komponen dari tujuan, materi, media, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, lingkungan, dan guru yang berhubungan satu sama lain (Rofiq & Mashuri, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada satuan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan ini sangat berkaitan karena tidak dapat dipisahkan (Kasanah et al., 2019). Keterampilan bahasa produktif yang harus dikuasai dalam satuan pendidikan yaitu keterampilan menulis.

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang perlu untuk dipelajari dalam proses pembelajaran selain dari menyimak, berbicara, dan membaca. Melalui menulis penulis dapat menyampaikan ide, gagasan kedalam sebuah tulisan (Kasanah et al., 2019). Menulis tidak datang secara otomatis, sehingga membutuhkan kreativitas yang harus dilatih. Menulis yang teratur dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Dalam satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) teks cerita fantasi merupakan salah satu teks narasi pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013. Tujuannya untuk mengembangkan daya imajinasi, khayalan, dan pengalaman peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi.

Menulis teks cerita fantasi terdapat pada silabus kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa indonesia yang diajarkan di kelas VII Semester I dengan kompetensi dasar (KD) 4.4 yaitu Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa (Paudi, 2019). Menulis cerita fantasi adalah tentang berbagi cerita dengan orang lain melalui tulisan. Menulis cerita fantasi memiliki manfaat terutama bagi siswa. Salahnya satunya adalah melatih siswa untuk berani mengekspresikan diri melalui kata-kata tanpa harus ada lawan bicara dalam menyampaikan sesuatu (Wahyuni et al., 2018). Artinya siswa berani menyampaikan pendapatnya melalui sebuah tulisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yanita Sitorus S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Diperoleh informasi bahwa menulis teks cerita fantasi tergolong rendah. Dengan perolehan nilai rata-rata siswa pada tes menulis cerita fantasi yaitu 58,37. Dan hasil tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 67.

Hal ini bisa terjadi karena, pertama metode pembelajaran yang kurang inovatif, kedua siswa kurang paham cerita fantasi, ketiga kurangnya sarana dan prasarana (Arent & Thesalonika, 2021). Akibatnya materi pembelajaran itu tidak tersampaikan secara luas kepada siswa sehingga penilaian akhir pada materi teks cerita fantasi masih memiliki kekurangan (Samosir et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa peneliti ingin mencoba suatu metode dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami siswa yaitu dengan penggunaan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik dalam hubungan sosial antar manusia.

Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa dapat menulis teks cerita fantasi dengan melihat karakter setiap tokoh yang diperankan oleh siswa sebagai acuan dalam menulis. Sehingga siswa paham apa yang ingin dituangkan ke dalam sebuah tulisan berdasarkan karakter masing-masing tokoh.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian relevan yaitu "Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Al Fattah Kalitiduh". Peneliti Anggriani Clarissa, Asror Gohini Abdul dan Mayasari Novi, 2023. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari penelitian ini mengalami peningkatan dari segi proses dan hasil belajarnya (Nurhasanah et al., 2016). Berdasarkan kriteria penilaian dalam menulis teks negosiasi mengalami peningkatan mulai dari aspek isi, struktur, kosakata, kalimat. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum melakukan PTK dengan rata-rata 66. Kemudian, hasil menulis siswa pada siklus I dengan menggunakan metode role playing mengalami peningkatan dengan rata-rata 76. Selanjutnya, nilai pada siklus II meningkat lagi dengan rata-rata 86. Berdasarkan data tersebut terjadi peningkatan setelah menggunakan metode bermain peran (role playing) (Nugraha, 2019).

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Mengarang Narasi Siswa di SMA Negeri 1 Angkola Barat. Peneliti Robiyatul Adawiyah, 2022. Dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh role playing terhadap kemampuan mengarang narasi siswa SMA Negeri 1 Angkola Barat. hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung = 0,791. Jika angka indeks korelasi tersebut dikonsultasikan dengan rtabel (tabel), maka pada taraf signifikan 95 % atau tingkat kesukaran 5 % dengan N = 48 diperoleh r = 0,292.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam pengumpulan data nya berupa angka. Menurut Sugiono (2021:14) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara berkelompok. pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan

tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Kuantitatif bertujuan untuk menguji suatu teori (Hidayat et al., 2020). Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah teori yang ditetapkan didukung oleh bukti-bukti empiris atau tidak.

Metode penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Danuri dan Maisaroh (2019:21) penelitian eksperimental adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Kepada kelompok eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol (Said, 2019).

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimen yaitu desain 1. Menurut Ary, dkk (1982:350) desain 1. Desain pra test-pascatest dengan satu kelompok (one group pretest-posttest) karena desain 1 ini hanya melibatkan satu kelompok siswa dan seorang guru, desain ini akan tampak dapat mengendalikan perbedaan antar subyek serta variabel situasional.

Menurut Danuri dan Maisaroh (2019:80) sampel adalah cuplikan atau sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat juga dikatakan bahwa populasi dalam bentuk mini (miniatur populasi). Ary, dkk (1982:189) menyatakan sampel adalah sebagian dari populasi. Dalam penarikan sampel yang dilakukan adalah penarikan sampel berkelompok (cluster sampling). Menurut Ary, dkk penarikan sampel berkelompok (cluster sampling) adalah satuan yang dipilih bukanlah individu-individu, melainkan sekelompok individu yang secara alami berada bersama-sama di satu tempat (Tarigan, 2017). Menurut Hikmawati (2020:65) teknik cluster random sampling adalah cara pengambilan sampel secara random yang didasarkan pada kelompok tidak didasarkan pada anggota-anggotanya (Munir & Awiria, 2020). Dalam penentuan cluster sampling ini yang di acak adalah kelasnya yaitu dari kelas VII-1-VII-7 dan yang menjadi sampelnya adalah kelas VII-1 dan kelas VII-3 berjumlah 64 siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes menulis yaitu menulis teks cerita fantasi melalui metode bermain peran yang telah ditampilkan oleh siswa kemudian menjadi bahan dasar dalam menulis teks cerita fantasi sebagai alat tes.

Instrumen penelitian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa berupa tes menulis teks cerita fantasi. Sebelum dijadikan instrumen, tes terlebih dahulu diuji validitas dari segi isinya dengan cara menyelaraskan dengan indikator yang diteliti, yaitu Pertama, Orientasi Kedua, Komplikasi Ketiga, Resolusi Keempat, Kata keterangan tempat dan waktu Kelima, Konjungsi kronologis Keenam, Penggunaan kata ganti Ketujuh, Penggunaan kalimat langsung. Kemudian tes didiskusikan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di SMP negeri 2 Siantar.

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan:

1. Tes awal (pre-test) dilakukan sebelum siswa diberikan penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi. Kemudian guru memberikan arahan kepada siswa untuk menulis teks cerita fantasi dengan tema bebas
2. Tes akhir (post-test) dilakukan setelah diberi perlakuan penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi. lalu guru memaparkan secara umum yang berkaitan dengan materi cerita fantasi yaitu ciri, struktur, kaidah, unsur teks cerita fantasi.

Uji signifikansinya Skor pre-test dan post test pada kelas eksperimen tersebut akan dibandingkan dengan menggunakan uji t sampel berhubungan dengan tingkat kepercayaan 95% ($p = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-1 dan VII-3 dari sampel yang berjumlah 64 orang. Diperoleh hasil pra tes untuk menguji kemampuan awal siswa terhadap materi yang telah di pelajari sebelumnya, sedangkan diperoleh hasil pos tes untuk menguji kemampuan akhir siswa terhadap metode bermain peran. Jalannya penelitian ini dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan. pertemuan pertama dilakukan pra tes terhadap siswa, pertemuan kedua, ketiga, keempat, kelima dan keenam penggunaan metode bermain peran yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa dan pertemuan ketujuh dilakukannya pos tes untuk menguji kemampuan akhir siswa terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa.

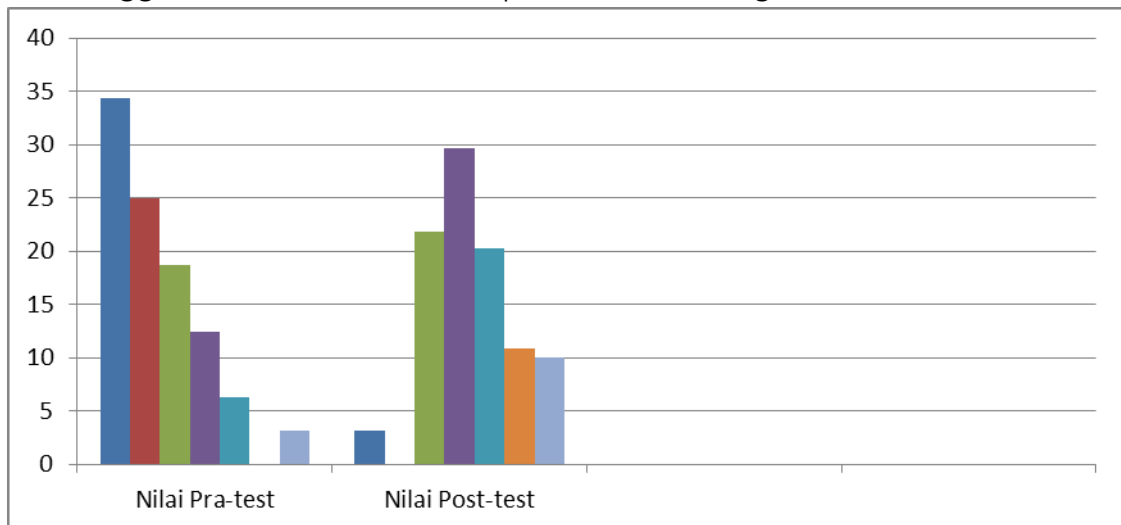
Deskripsi Hasil Penelitian Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran

Berdasarkan hasil sebelum melakukan penggunaan metode bermain peran yang dilakukan kepada 64 orang siswa yaitu kelas VII-1 dan Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Siantar, diperoleh data kemampuan menulis cerita fantasi berdasarkan rata-rata 47,34 skor terendah 33 sedangkan skor 71.

Deskripsi Hasil Penelitian Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

Berdasarkan hasil penelitian sesudah menggunakan metode bermain peran, yang dilakukan kepada 64 orang kelas siswa kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar. Diperoleh data hasil tes menulis teks cerita fantasi dengan skor rata-rata 78,62 Dengan

skor terendah 62 dan skor tertinggi 90. Berdasarkan pie chart data interval sebelum dan setelah menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Deskripsi Hasil Penelitian Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran Pengujian Hipotesis

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Berdasarkan rumus di atas ditemukan harga $t_{hitung} = 22,14$ pada taraf signifikan 0,05 (tingkat kepercayaan 95%) dengan $df = 63$ diperoleh $t_{tabel} = 1,669$ signifikan pada $p < 0,05$.

Dengan demikian H_0 ditolak maka H_a artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar setelah menggunakan metode bermain peran.

Pembahasan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil dua kelas yakni kelas VII-1 dan VII-3 dengan jumlah sampel sebanyak 64 siswa. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan pre-test terhadap siswa untuk menguji kemampuan awal siswa terhadap materi yang telah di pelajari sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi teks cerita fantasi dengan menggunakan metode bermain peran dengan menyediakan contoh cerita fantasi kepada siswa sehingga mereka memerankannya. Kemudian pertemuan terakhir peneliti melakukan post-test untuk menguji kemampuan siswa setelah menggunakan metode bermain peran. Dari hasil perhitungan yang diperoleh sebelum menggunakan metode

bermain peran dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal sekolah yaitu 70. Siswa yang menjadi sampel masih banyak siswa memperoleh nilai dibawah KKM (Dewi, 2020). Dengan nilai rata-rata 47,39. Sedangkan perolehan perhitungan sesudah menggunakan metode bermain peran memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata 78,62.

Pada saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran berjalan dengan baik menggunakan metode bermain peran dan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII-1 dan VII-3. Siswa menjadi lebih aktif dengan memerankan karakter tokoh dari cerita fantasi dan memberikan imajinasi terhadap setiap siswa. Dengan adanya contoh yang telah diberikan serta memerankannya, siswa mampu dalam menulis teks cerita fantasi (Sari & Usmeldi, 2019).

Berdasarkan rumus uji perbedaan mean diperoleh hasil perhitungan adalah $t = 22,14$. Hasil ini dikonfirmasi harga kritis table perbedaan mean dimana $n = n-1$ yaitu 63 dengan signifikansi $p = 0,05$ adalah 1,669. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya, metode bermain peran mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar.

Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi, guru perlu menerapkan suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa (Apriani et al., 2017). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar yang berjumlah 64 orang siswa. Jumlah skor pra tes adalah 3033 dengan skor tertinggi 71 dan skor terendah 33. Skor rata-rata pra tes siswa sebelum menggunakan metode bermain peran dalam kategori kurang dengan skor 47,39. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi dan sulitnya menemukan ide, gagasan dalam menulis teks cerita fantasi. Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa metode pembelajaran sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran (Syafuruddin & Jeranah, 2020).

Kemampuan Siswa Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa. Sesuai hasil skor yang diperoleh peneliti pada kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar yang berjumlah 64 orang siswa. Skor pos tes adalah 70481 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 62 serta skor rata-rata pos tes yaitu 78,62 dalam kategori baik. Hal ini sesuai pendapat (Kurniasih 2023:68) yang menyatakan bahwa metode bermain peran proses

pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa juga dapat belajar bahasa yang baik dan benar (Ramadhan, 2018).

Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita fantasi

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis merupakan suatu proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini disebut dengan istilah karangan atau tulisan.

Bermain Peran adalah metode pembelajaran sebagai stimulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang memungkinkan muncul pada masa mendatang (Tanjung, 2019).

Berdasarkan skor rata-rata kemampuan menulis teks cerita fantasi sebelum menggunakan metode bermain peran adalah 47,39 kategori kurang sedangkan sesudah menggunakan metode bermain peran adalah 78,62 dalam kategori baik. Setelah diketahuinya skor rata-rata pra tes dan pos tes maka terdapat nilai thitung yang di peroleh sebesar 22,14 dengan ttabel 1,669 artinya terdapat perbedaan skor rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran (Prianto, 2018).

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, khususnya bagi guru bahasa dan sastra Indonesia bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa perlu ditingkatkan. Perbedaan perolehan skor rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran menjadi gambaran bahwa metode pembelajaran bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Hal itu terlihat dari keaktifan siswa dalam memerankan karakter fantasi yang telah diberikan oleh peneliti berdasarkan contoh teks cerita fantasi yang disediakan oleh peneliti sehingga siswa sekaligus dapat bermain dan berimajinasi (Puspita et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil keterampilan tes awal (pre-test) dalam kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar sebelum menggunakan metode bermain peran kategori kurang. Sedangkan hasil sesudah menggunakan metode bermain peran dalam kategori baik.

2. Dari hasil analisis uji perbedaan mean pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siantar terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi yang signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian metode bermain peran efektif dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerita fantasi

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A.-N., Sari, I. P., & Suwandi, I. K. (2017). Pengaruh Living Values Education Program (Lvep) Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Siswa Sd Dalam Pembelajaran Tematik. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 1(2), 102–112. <https://doi.org/10.30738/Tc.V1i2.1947>
- Arent, E., & Thesalonika, E. (2021). Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.89>
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30868/Ei.V9i01.639>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.22308>
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak Di Mi Nw Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 4(1), 397–403. <https://doi.org/10.30738/Tc.V4i1.5764>
- Nugraha, F. (2019). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/Jpd.081>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120.

<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>

- Prianto, H. (2018). Efektifitas Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Menggunakan Media Realia. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 10*(2), 1516–1525.
- Puspita, V., Yuhelman, N., & Rifandi, R. (2020). Dampak Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi, 1*(2), 20. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i2.3735>
- Ramadhan, D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Min 7 Medan Denai Ta 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1*(1), 1–11.
- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Vi Sd 2 Padurenan. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3437>
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Di Kelas V Sd Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), 4*(6), 4784–4793. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9028>
- Sari, F. R., & Usmeldi. (2019). Needs Analysis In The Development Of Natural Science Teachers' Book Of Junior High School Based On Local Wisdom Of West Sumatra. *Journal Of Physics: Conference Series, 1185*(1), 012101. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012101>
- Syafruddin, F., & Jeranah, J. (2020). Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Asma: Journal Of Islamic Education, 2*(2), 224. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17487>
- Tanjung, H. S. (2019). Penerapan Model Realistic Mathematic Education (Rme) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6*(1).
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>

- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>