
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS RESENSI KELAS
XI MAN 2 PALEMBANG**

Zaenatul Khasanah¹, Edi Suryadi²
Universitas Tridinanti Palembang
Zkhasanah95@gmail.com¹, edi_suryadi@univ-tridinanti.ac.id²

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas XI MAN 2 Palembang, sebagai sampelnya yang berjumlah 76 siswa terdiri dari Kelas MIA 4 (Kontrol) dan Kelas MIA 5 (Eksperimen). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *Two Group Pretest Posttest* (kuantitatif), dan teknik pengumpulan data menggunakan tes menulis dengan analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS 22. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis resensi kelas kontrol dan eksperimen dapat disimpulkan bahwa dalam kedua kelas tersebut setara (homogen) dari perhitungan yang menggunakan uji t dengan hasil 0,989, yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yang ditentukan yaitu sebesar 0,05. Hasil uji normalitas data kelas eksperimen, diketahui nilai signifikan 0,464 > 0,05, nilai tersebut apabila dibandingkan dengan t_{tabel} 0,168 lebih besar. Hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan 0,989 > 0,05, maka distribusi data adalah homogen. Uji *paired sample test*, diketahui nilai signifikan (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui adanya perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen yang menggunakan cara pembelajaran *role playing* menghasilkan nilai tertinggi dari kelas eksperimen yang jauh lebih baik, terlihat dari hasil uji t sebesar 0,829 > 0,05 sedangkan hasil dari kelas kontrol dari hasil uji t sebesar 0,464 > 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang.

Kata Kunci: pengaruh, *role playing*, resensi buku.

*THE EFFECT OF USING THE ROLEPLAYING LEARNING MODEL IN
IMPROVING THE REVIEW WRITING ABILITY FOR CLASS XI MAN 2
PALEMBANG*

ABSTRACT This study aims to determine the effect of using the *RolePlaying* learning model on students of class XI MAN 2 Palembang, as a sample which collected 76 students consisting of Class MIA 4 (Control) and Class MIA 5 (Experiment). The research design used in this study was the *Two Group Pretest Posttest* (quantitative) design, and the data collection technique used a writing test with analysis carried out with the help of the SPSS 22 program. The two classes are equivalent (homogeneous) from the calculation using the t-test with a result of 0.989, which means this value is greater than the specified significant level of 0.05. The results of the normality test of the experimental class data, it is known that the significant value is 0.464 > 0.05, this value when compared to t_{table} 0.168 is greater. The results of the homogeneity test are known to have a significant value of 0.989 > 0.05, then the data distribution is homogeneous. Paired test sample test, it is known that the significant value (2 tailed) is 0.000 < 0.05. From the results of the *pretest* and *posttest*, it can be seen that the difference between the control class and the experiment that uses the *roleplaying* learning

method produces the highest score from the experimental class which is much better, as seen from the t-test results of $0.829 > 0.05$ while the results of the control class from the t-test results of $0.464 > 0.05$. So it can be said that there is an effect of using the role playing learning model in improving the ability to write reviews of students in class XI MAN 2 Palembang.

Keywords: influence, role playing, book review.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Setiap peserta didik memiliki tingkat keterampilan berbahasa yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik yang keterampilan berbahasa tinggi akan mudah mencapai tujuan komunikasi yang dilakukan. Begitu juga sebaliknya, peserta didik yang keterampilan berbahasa sedang atau rendah, kualitas pencapaian tujuan komunikasi yang ia lakukan lebih rendah daripada peserta didik keterampilan berbahasa tinggi.

Keterampilan berbahasa membantu kita dalam berekspresi, mengungkapkan ide, gagasan maupun perasaan, dan terutama digunakan untuk berkomunikasi. Pembelajaran keterampilan menulis menjadi obstruksi yang dihadapi oleh siswa. Terlebih ketika siswa membuat sebuah karangan, atau menilai sebuah karya ke dalam tulisan. Tidak sedikit, siswa kurang menyukai karena jenuh dan sulit saat akan memulai menulis. Padahal, menulis ialah keterampilan yang menarik, menyenangkan dan dapat menjadi prestasi apabila ditekuni secara maksimal. Sehubungan diberlakukannya kurtilas, siswa dituntut untuk mempelajari berbagai

macam teks. Hal ini, sesuai dengan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum 13 bahwa setiap siswa memproduksi teks, terutama pada teks resensi cerpen. Keaktifan siswa akan dilatih dalam memproduksi teks resensi cerpen.

Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan sampai keperguruan tinggi. Oleh karena itu, pengajaran keterampilan menulis di sekolah merupakan sarana untuk melatih dan menjadikan siswa kreatif dalam menulis. Melalui keterampilan menulis ini siswa diharapkan dapat menceritakan suatu kisah, menerangkan suatu kegiatan, dan berbagi rasa serta pikiran dengan menggunakan bahasa tulis. Berdasarkan sifatnya kegiatan menulis merupakan cara berkomunikasi secara tidak langsung, dalam arti kegiatan berkomunikasi dengan tidak bertatap muka, atau dalam kegiatannya berupa penyampaian pesan secara tertulis serta memberikan informasi melalui pesan secara langsung dan tersirat sehingga mampu untuk diketahui. dengan menulis seseorang bisa membuat sebuah karya sastra, seperti novel, cerpen, ataupun drama dan masih banyak lagi.

Menulis resensi adalah suatu penilaian terhadap sebuah karya sastra seperti dongeng, novel, dan cerpen. Salah satu tujuan utama dalam mempelajari cara menulis resensi

adalah untuk memahami bagaimana cara atau sistematika dalam memberikan penilaian terhadap karya sastra seseorang dengan sebaik-baiknya. Untuk mempelajari tatacara menulis resensi ini memang tidak selalu mudah, terutama bagi siswa yang tidak mempunyai kosa-kata dan wawasan yang kurang. Untuk itu, seorang guru bertanggung jawab untuk memperkenalkan peserta didik pada kondisi seperti ini. Dalam beberapa hal, lingkungan siswa sehari-hari, hendaknya digunakan untuk membaca koran, cerpen, dan karya sastra lainnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA sudah menggunakan Kurikulum 2013. Pada pembelajaran menulis perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menulis resensi. Tersedianya model pembelajaran ini, dapat menunjang serta memungkinkan dalam mengakomodasi siswa secara menyeluruh. Peneliti membantu atau memberikan solusi kepada siswa, dengan menerapkan model *role playing*. Model *role playing* ini, diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa, serta konstruktif siswa dalam berkreasi, memaparkan gagasannya secara tertulis. Kemudian, model *role playing* mampu memberi motivasi terhadap siswa untuk mengonstruksi teks resensi ini dengan mudah.

Berdasarkan kompetensi dasar nomor 3.16 pada silabus kurikulum 2013 revisi tahun 2017 bahasa Indonesia kelas XI, siswa diharapkan mampu membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi. Dalam pembelajaran menulis resensi, peran guru sangatlah penting. Guru diharapkan mampu mentransfer pengetahuannya tentang menulis resensi kepada siswa. Model

pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Model pembelajaran sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran juga mempengaruhi keefektifan belajar mengajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah menengah atas MAN 2 Palembang yang di peroleh, penggunaan media yang terbatas serta model pembelajaran yang konvensional menjadi titik permasalahan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi serta pemahamannya. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi menulis resensi membuat peserta didik kurang sehingga hasil nilai KKM yang diperoleh tidak tercapai. Kendala lain yang dihadapi ialah motivasi serta perhatian yang kurang dari peserta didik dalam menulis dan perlunya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis resensi maupun media penunjang. Model pembelajaran yang konvensional membuat peserta didik kurang bersemangat terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan kendala-kendala yang ada, model pembelajaran *role playing* diprediksikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis resensi. Model pembelajaran *role playing* ini dapat digunakan dalam pembelajaran menulis resensi. Hal ini karena *role playing* diprediksikan mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis resensi. Hal tersebut mengacu bahwa model *role playing* tersebut diprediksikan mampu membantu permasalahan yang dialami oleh siswa tersebut. Model *role playing* merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan gerak

dan pikir siswa. Jadi dengan model pembelajaran ini akan membuka wawasan siswa tentang menulis resensi dan menemukan sistematika sebuah resensi. Selain itu, model *role playing* merupakan salah satu karakteristik pembelajaran kurikulum 2013.

Penggunaan model *role playing* dimungkinkan dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis resensi pada siswa. Maka dari itu, perlu pemecahan masalah mengenai adanya pengaruh model *role playing* dalam menulis resensi. Permasalahan tersebut yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen yang menekankan pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI. Peneliti ini akan dimulai dengan melakukan tes awal, lalu tes akhir setelah dilakukannya pengajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian membandingkan hasilnya setelah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role playing*.

Hakikat Menulis

Menulis adalah aktivitas yang bermanfaat dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis pun harus mahir dalam menguasai struktur bahasa dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan dihasilkan secara otomatis, tetapi harus melalui banyak proses yaitu latihan dan keterampilan (Tarigan, 2013, p. 3—4).

Menulis juga dapat diartikan sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif. Dalam komunikasi tertulis terdapat pula empat

unsur yang terlibat, yaitu penulis adalah pengirim pesan, pesan atau tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca adalah penerima pesan (Dalman, 2016, p. 6) .

Pengertian Resensi

resensi merupakan salah satu bentuk tulisan jurnalistik yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberi pertimbangan kepada pembaca mengenai sebuah buku yang baru diterbitkan (Mutaqilah, 2014, p. 180). Secara sederhana, resensi dapat dianggap sebagai bentuk tulisan yang merupakan perpaduan antara ringkasan dan ikhtisar berisi penilaian, ringkasan isi buku, pembahasan, atau kritik terhadap buku tersebut. Pembelajaran menulis resensi tidak hanya melibatkan tulisan sebagai alat ukurnya tetapi kemampuan serta pemahaman peserta didik dalam menilai dan memahami suatu buku yang telah di baca menjadi tolak ukur yang nantinya akan dinilai dari hasil tulisan yang diperoleh.

Resensi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menilai baik tidaknya sebuah buku” (Dalman, 2016, p. 229). Tujuan dari menulis resensi tersebut ialah memberi pertimbangan dan penilaian secara objektif, sehingga masyarakat mengetahui apakah buku yang diulas tersebut patut dibaca atau tidak.

Ahmad (2020, p, 22) menyatakan ada tiga jenis resensi yaitu (1) resensi informatif adalah resensi yang disampaikan dengan singkat dan umum dari keseluruhan isi buku; (2) Resensi deskriptif adalah resensi yang membahas secara detail pada setiap bagian atau babnya; dan (3) Resensi kritis merupakan sebuah resensi yang mengulas detail buku menggunakan metodologi ilmu pengetahuan tertentu. Isi dari resensi kritis biasanya objektif dan kritis dalam menilai isi buku.

Ada enam model resensi menurut Dahlan & Sasa, (2011, p. 33—37) adalah sebagai yaitu: (a) model rangkuman; (b) model resensi lebih dari dua buku (c) buku sebagai catatan perjalanan (d) model kritik (e) model resensi tempelan; dan (f) model cerita.

Model Role Playing

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan antar manusia, terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Menurut Aunurrahman (2016, p. 156), model *role playing* dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan nilai moral serta pencerminannya dalam perilaku. model *role playing* digunakan pula untuk membantu kemampuan para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai model mengajar, model *role playing* mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dalam bantuan kelompok. Karena itu, pada dimensi sosial model *role playing* memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Menurut Huda (2016, p. 115), model *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model *role playing* membantu para siswa untuk mengundang kemampuan kreatif siswa dalam menulis resensi dan membantu

siswa mencerna pembelajaran dengan lebih mudah. Dalam model pembelajaran *role playing* ini guru berperan penting dalam tingkat keberhasilan siswa. Guru diharapkan juga bisa menerima semua respon dan saran siswa, khususnya pendapat dan perasaan mereka. Adapun kelebihan model ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama.

Menurut Hamdani (2010, p. 87), *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam model *role playing* ada beberapa keuntungan, yaitu: siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Sistem sosial dalam model *role playing* ini cukup terstruktur. Guru memiliki tanggung jawab pada awal permainan, untuk memulai tahap-tahap dan membimbing siswa melalui aktivitas dalam tiap tahap.

Dari beberapa teori di atas penulis menyimpulkan bahwa *role playing* (bermain peran) adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk simulasi (praktek) yang dilakukan sekelompok siswa yang telah diberi arahan oleh guru. Adapun pelaksanaannya yaitu menetapkan topik terlebih dahulu, guru menetapkan siswa yang akan terlibat dalam

simulasi, simulasi mulai dimainkan oleh sekelompok siswa dan guru memberikan bantuan kepada pemeran siswa yang kesulitan dalam memerankan simulasi. Model ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami sebuah peristiwa atau kejadian-kejadian yang telah terjadi, yang terjadi, atau yang akan terjadi.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen (kuantitatif). Metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016, p 72). Metode eksperimen ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan yang ada dalam penelitian. Peneliti akan menguji coba pengaruh model *role playing* (bermain peran) terhadap menulis resensi. Kemudian proses penelitian berjalan dan diobservasi untuk menentukan perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *Two Group Pretest Posttest* yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang salah satunya mendapatkan perlakuan.

Populasi berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa atau benda yang menjadi perhatian penelitian untuk diteliti. Sudaryono, (2016, p. 117) mengatakan bahwa populasi bukan hanya orang tetapi objek dan benda-benda alam lain. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI MAN 2 Palembang yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 285

siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016, p. 118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MI.4 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan MI.5 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jumlah sampel dalam penelitian ini 76 siswa. Peneliti memilih kelas XI MI.4 6 dan XI MI.5 karena tingkat penulisan siswa masih sangat minim, dan minat belajar bahasa Indonesia masih kurang. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Palembang yang beralamat di Komplek UIN Raden Fatah Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri, Pahlawan, Kec. Kemuning, Kelurahan Pahlawan Palembang Sumatera Selatan 30126.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes. Teknik tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh perorangan atau kelompok (Sudaryono, 2016, p 89). Tes yang dilakukan berupa menulis teks resensi. Terdapat dua macam data tes dalam penelitian ini yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks resensi. Selain itu *pretest* juga bertujuan untuk menentukan keseimbangan kelas sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan *posttest* dilakukan di kelas kontrol menggunakan model

pembelajaran konvensional dan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat *posttest* mendapatkan materi yang sama saat dilakukannya *pretest*. Tes akhir (*posttest*) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak penggunaan model *role playing* terhadap keterampilan menulis teks resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *t-test* yang akan dibantu program SPSS 22. Terdapat dua kali analisis dalam hal ini, yaitu analisis yang pertama untuk menguji perbedaan keterampilan awal menulis teks resensi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis yang kedua dilakukan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Palembang dan data dalam penelitian ini berbentuk kuantitatif berupa hasil tes menulis resensi. Penelitian yang membahas Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan menulis teks resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas XI MI.4 menggunakan metode *role playing* dan yang menjadi kelas kontrol yaitu kelas XI MI.5 menggunakan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen yang memiliki kesempatan dalam metode ini delapan kali pertemuan, sedikit berbeda dengan kelas kontrol hanya lima kali pertemuan dikarenakan mengikuti desain penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, Pertemuan pada kelas eksperimen yaitu *pretest* pada saat pelaksanaan tes awal dilanjutkan dengan menerapkan

metode *role playing* sebanyak enam kali dan diakhiri dengan *posttest* atau yang sering disebut dengan tes akhir, sedangkan pada kelas kontrol yang pertama dilaksanakan yaitu *pretest* dilanjutkan dengan mengikuti pembelajaran di RPP sebanyak tiga kali pertemuan pada materi ajar ini dan dilanjutkan dengan *posttest*. Penelitian yang dilakukan menghasilkan dua data, yaitu data nilai tes awal yang diperoleh dari *pretest* dan data nilai tes akhir diperoleh melalui *posttest*. Hasil pemerolehan yang didapat oleh siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rangkuman hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Data	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pret est</i>	<i>Post est</i>	<i>Pret est</i>	<i>Post est</i>
Mean	70,6	78,1	71,3	82,68
	3	5	9	
Median	44,5	44,5	41	41
Modus	42	42	45,7	45,7
Nilai terendah	60	60	60	63
Nilai tertinggi	84	90	89	96

Dari tabel 1 di atas perolehan skor *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sebesar 84 dan terendah 60. Rata-rata kelas dan nilai terbanyak yang diperoleh siswa yaitu 70,63. Sedangkan saat *posttest* nilai tertinggi kelas kontrol mencapai 90 dan terendah 64. Serta nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 78,15. Sedangkan perolehan skor *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 89 dan terendah 60. Nilai rata-rata kelas di peroleh siswa yaitu 71,39.

Sedangkan saat *posttest* nilai tertinggi kelas eksperimen mencapai 96 dan terendah 69. Serta nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 82,68.

Uji normalistas Data

Analisis yang diunakan dalam penelitian ini adalah teknik *t-test* yang akan dibantu denfan program SPSS 22. Terdapat dua kali analisis dalam hal ini, yaitu analisis yang pertama untuk menguji perbedaan keterampilan awal menulis teks resensi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis yang kedua dilakukan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

Tabel 2. Uji normalitas data kelas kontrol

Uji Normalitas Data		
		Unstandarized Residual
N		38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,3502451
Most Extreme Differences	Absolute	,101
	Positive	,101
	Negative	-,070
shapiro wilk		,626
Asymp. Sig. (2-tailed)		,829
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil uji normalitas, diketahui nilai signifikansi 0,829>0,05, nilai tersebut apabila dibandingkan dengan t tabel 0,168 lebih besar. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *residual* berdistribusi normal. Dengan demikian

terdapat distribusi normal yang signifikan pada kelas kontrol.

Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas dilakukan untuk menguji terhadap kesamaan dari beberapa bagian sampel, yaitu sama tidaknya varian sampel yang diambil dari populasi yang sama, sama halnya dengan uji normalitas, uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS 22.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Kelas kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,000	1	74	,989

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi 0,989> 0,05, maka distirbusi data adalah homogen.

Paired Sampel Tes

Uji *paired* sampel dilakukan untuk mengetahui nilai model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks resensi. Analisis yang dilakukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan melakukan analisis tersebut akan didapatkan adakah perbedaan atau tidak hasil dari *pretest* dan *posttest* menulis resensi. Analisis ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Paired Samples Test

Paired Differences					
	S	t	95% Confi	T	S
Mean	d	d	denc	f	g
Standard Deviation	E		e		(
			Inter		

melakukan analisis tersebut akan didapatkan adakah perbedaan atau tidak hasil dari *pretest* dan *posttest* menulis resensi. Analisis ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7. *Paired Samples Test*

<i>Paired Samples Test</i>								
	<i>Paired Differences</i>							Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	
				Lower	Upper			
<i>pretest</i> - <i>posttest</i>	11,4737	10,25011	1,66279	8,07824	14,81650	6,884	37	,000

Berdasarkan Tabel 7 diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 > 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*

Pembahasan

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Setiap peserta didik memiliki tingkat keterampilan berbahasa yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik yang keterampilan berbahasa tinggi akan mudah mencapai tujuan komunikasi yang dilakukan. Begitu juga

sebaliknya, peserta didik yang keterampilan berbahasa sedang atau rendah, kualitas pencapaian tujuan komunikasi yang ia lakukan lebih rendah daripada peserta didik keterampilan berbahasa tinggi.

a. Deskripsi kondisi awal menerapkan model *role playing* kelas kontrol dan eksperimen.

Analisis *importance performance analysis* digunakan untuk memetakan hubungan antara Peneliti membantu atau memberikan solusi kepada siswa, dengan menerapkan model *role playing*. Model *role playing* ini, diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa, serta konstruktif siswa dalam berkreasi, memaparkan gagasannya secara tertulis. Kemudian, model *role playing* mampu memberi motivasi terhadap siswa untuk mengonstruksi teks resensi ini dengan mudah.

Pembelajaran *role playing* lebih membuat siswa aktif dan mudah memahami meningkatkan kemampuan menulis resensi pada kelas eksperimen. Kegiatan dengan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam membuat sebuah karya sastra seperti dongeng, cerpen dan novel, dengan menggunakan kosa-kata yang baik. Deskripsi kondisi awal dan perbedaan kemampuan menulis resensi antara kelas kontrol dan eksperimen setelah mendapat pembelajaran berupa model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis resensi kelas kontrol dan eksperimen. Kondisi awal kelas kontrol diketahui melalui hasil *pretest* dalam melakukan menulis resensi. Kegiatan *pretest* ini siswa diminta untuk menulis resensi dengan bermacam- macam tulisan yang telah ditentukan. Pada tahap awal ini, siswa belum memahami cara menulis yang baik, skor *pretest* kelas kontrol

menunjukkan nilai tertinggi sebesar 84 dan terendah 60. Rata-rata kelas yang di peroleh siswa yaitu 70,63. Sedangkan saat *posttest* nilai tertinggi kelas kontrol mencapai 90 dan terendah 64. Serta nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 78,15.

Kelas eksperimen, skor *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 89 dan terendah 60. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa yaitu 71,39. Sedangkan saat *posttest* nilai tertinggi kelas eksperimen mencapai 96 dan terendah 69. Serta nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 82,68.

Dengan melihat perbandingan skor kelas kontrol dan eksperimen dapat di simpulkan bahwa dalam kedua kelas tersebut setara (homogen) dari perhitungan yang menggunakan uji t dengan hasil 0,989, yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yang ditentukan yaitu sebesar 0,05.

Perbedaan kemampuan kelas kontrol dan eksperimen dalam Penggunaan model *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan menulis resensi pada siswa. Maka dari itu, pemecahan masalah mengenai adanya pengaruh model *role playing* dalam menulis resensi. Kelas kontrol dan eksperimen ini berangkat dari tolak titik yang sama. Hal tersebut disebabkan hasil *pretest* dan *posttest* *role playing* kelas kontrol dan eksperimen tidak ada perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas kontrol, di ketahui nilai signifikan $0,829 > 0,05$, nilai tersebut apabila dibandingkan dengan t_{tabel} 0,168 lebih besar. Maka dapat di simpulkan bahwa nilai residual kontribusi normal. Dengan demikian terdapat kontribusi normal yang signifikan pada kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan hasil uji

homogenitas diketahui nilai signifikan $0,989 > 0,05$, maka distribusi data adalah homogen. Maka hasil dari kelas eksperimen melalui *pretest* dan *posttest* terdapat kontribusi homogen yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji *paired sampel test*, untuk mengetahui nilai pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks resensi. Analisis yang dilakukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Maka diketahui nilai signifikan (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis data, didapat nilai t_{hitung} dan jika dibandingkan dengan t_{tabel} maka nilai ini lebih besar, hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian h_a dan h_o ditolak. Maka, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh meningkatkan kemampuan menulis resensi pada kelas eksperimen.

Analisis *importance performance analysis* digunakan untuk memetakan hubungan antara peneliti membantu atau memberikan solusi kepada siswa, dengan menerapkan model *role playing*. Model *role playing* ini, diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa, serta konstruktif siswa dalam berkreasi, memaparkan gagasannya secara tertulis. Kemudian, model *role playing* mampu memberi motivasi terhadap siswa untuk mengonstruksi teks resensi ini dengan mudah.

Pembelajaran *role playing* lebih membuat siswa aktif dan mudah memahami meningkatkan kemampuan menulis resensi pada kelas eksperimen. Kegiatan dengan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam membuat sebuah karya sastra seperti dongeng, cerpen dan novel,

dengan menggunakan kosa-kata yang baik. Deskripsi kondisi awal dan perbedaan kemampuan menulis resensi antara kelas eksperimen setelah mendapat pembelajaran berupa model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis resensi kelas kelas kontrol. Kondisi awal kelas kontrol diketahui melalui hasil *pretest* dalam melakukan menulis resensi. Kegiatan *pretest* ini siswa diminta untuk menulis resensi dengan bermacam-macam tulisan yang telah ditentukan. Pada tahap awal ini, siswa belum memahami cara menulis yang baik, skor *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sebesar 84 dan terendah 60. Nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 70,63. Sedangkan saat *posttest* nilai tertinggi kelas eksperimen mencapai 96 dan terendah 69. Serta nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 82,68.

Dengan melihat perbandingan skor kelas kontrol dan eksperimen dapat di simpulkan bahwa dalam kedua kelas tersebut setara (homogen) dari perhitungan yang menggunakan uji t dengan hasil 0,989, yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yang ditentukan yaitu sebesar 0,05.

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas eksperimen, di ketahui nilai signifikan $0,464 > 0,05$, nilai tersebut apabila dibandingkan dengan t_{tabel} 0,168 lebih besar. Maka dapat di simpulkan bahwa nilai residual kontribusi normal. Dengan demikian terdapat kontribusi normal yang signifikan pada kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan $0,989 > 0,05$, maka distribusi data adalah homogen. Maka hasil dari kelas eksperimen melalui *pretest* dan *posttest* terdapat kontribusi homogen yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji *paired sample test*, untuk mengetahui nilai pembelajara *role playing* terhadap keterampilan menulis teks resensi. Analisis yang dilakukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Maka diketahui nilai signifikan (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis data, didapat nilai t_{hitung} dan jika dibandingkan dengan t_{tabel} maka nilai ini lebih besar. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian H_a dan H_o ditolak. Maka, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh meningkatkan kemampuan menulis resensi pada kelas eksperimen.

Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan pada saat *pretest* dan *posttest* *role playing*. Peningkatan kemampuan *role playing* kelas eksperimen yang dilaksanakan secara *daring*. Sedangkan kelas kontrol mengalami tidak ada peningkatan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui adanya perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen yang dilaksanakan secara *daring*. Menghasilkan nilai tertinggi dari kelas eksperimen yang jauh lebih baik. Hal tersebut terlihat dari hasil uji t sebesar $0,829 > 0,05$ sedangkan hasil dari kelas kontrol dari hasil uji t sebesar $0,464 > 0,05$. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen disekolah MAN 2 Palembang.

SIMPULAN

Hasil penelitian diperoleh hasil data dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis

resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang diperoleh dengan instrumen penelitian menggunakan pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi. Hasil yang di dapat bahwa dari jumlah 38 siswa di kelas kontrol yang menjadi sampel penelitian terdapat 36 siswa (94,68%) yang termasuk dalam kategori baik, 1 siswa (2,63%) termasuk dalam kategori sedang, dan 1 siswa (2,63%) termasuk dalam kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pada siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori baik. Sedangkan kelas eksperimen yang berjumlah 38 siswa (100%) termasuk kategori baik. Nilai yang termasuk dalam kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan data dari variabel tersebut dilakukan pengujian hipotesis oleh peneliti dengan analisis data untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang. Penghitungan dilakukan menggunakan rumus uji t test yang didapat bahwa hasil t hitung 0,989 yang lebih besar dari hasil t tabel 0,168 dan dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel penghitungan juga dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui signifikansi atau tidaknya hubungan antara ke dua variabel.

Kriteria pengajuan yaitu t hitung \geq t tabel maka H_a diterima dan H_0 di tolak dan jika t hitung \geq dari t tabel maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil nilai t hitung sebesar 0,989 lebih

dari nilai t tabel 0,168 yang berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan menulis resensi. Jadi, dapat diambil kesimpulan yaitu hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak, sedangkan hipotesis penelitian (H_a) dinyatakan diterima, berarti hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman.(2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Ahmad,(2020).“Resensi: Pengertian, U nsur, Jenis, Tujuan, Manfaat”. <http://www.Yuksinau.id/resensi/>.Diakses tanggal 2 Januari 2020
- Dalman. (2016). Keterampilan menulis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahlan dan Sasa. (2011). *Berguru pada pesohor: Panduan wajib menulis resensi buku*. Yogyakarta: BOEKOE.
- Hamdani. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, M. (2016). *Model-model pengajaran dan pembelajara*. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar.
- Mutaqilah, A. (2014). *Bahasaku bahasa Indonesia*. Tangerang: CV Wafi.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan*

kualitatif, kuantitatif, dan R&). Bandung: CV Alfabeta.

Sudaryono, (2016). *Managemen pemasaran teori dan implementasi.* Yogyakarta: ANDI.

Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa.* Bandung: Angkasa.