



PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGARANG NARASI SISWA DI SMA NEGERI 1 ANGKOLA BARAT

Robiyatul Adawiyah

robiatuladawiyah@gmail.com

Universitas Graha Nusantara

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap mengarang narasi siswa. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Barat, yang terdiri atas 5 kelas dengan total seluruhnya 160 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel yakni sebanyak 48 siswa. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2005) yang menyatakan, “Jika peneliti mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subjek tersebut. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap Kemampuan mengarang narasi siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan diperolehnya r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu $0,786 > 0,284$, pengaruh metode *Role Playing* tergolong baik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 79. Kemampuan mengarang narasi siswa tergolong baik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 75. Hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci: *Role Playing*, mengarang, narasi.

Abstract

The purpose of this study was to describe the effect of learning methods on composing student narratives. The population of this study were all students of class X SMA Negeri 1 Angkola Barat, which consisted of 5 classes with a total of 160 students. In this study, the authors used a sample of 48 students. In accordance with the opinion of Arikunto (2005) which states, "If the researcher has several hundred subjects in the population, he can determine approximately 25-30% of the number of subjects. The result of this research is that there is an effect of the Role Playing method on students' ability to compose narratives. This can be shown by obtaining the r count greater than the r_{table} value, namely $0.786 > 0.284$, the effect of the Role Playing method is quite good, this can be seen from the students' average score of 79. The students' ability to compose narratives is good, this can be seen from the the students' mean score was 75. The hypothesis in this study was accepted.

Keywords: Role Playing, composing, narrative.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang luhur, karena didalamnya mengandung misi kebaikan. Pendidikan bukan sekedar proses kegiatan belajar mengajar, melainkan suatu proses penyediaan menjanjikan manusia sebagai manusia. Dengan kata lain, pendidikan adalah usaha memanusiaakan manusia. Pendidikan mempengaruhi seluruh aspek keperibadian dan kehidupan individu, meliputi perkembangan fisik, mental/ keperibadian, watak, emosional, sosial dan etika anak peserta didik. Pendidikan bukan semata-mata memberi informasi dan membentuk keterampilan saja, melainkan mencakup usaha mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi sosial yang menyenangkan

Didalam sejarah dunia pendidikan guru merupakan sosok figur teladan bagi siswa yang harus memiliki teknik –teknik dalam mengajar. Kegiatan belajar mengajar sebagai sistem instruksional merupakan interaksi antara siswa dengan komponen-komponen lainnya, dan guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran agar lebih aktif dan efektif secara optimal. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah menguasai teknik-teknik mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu

Banyak masalah berkenaan dengan pendidikan di Indonesia saat ini antara lain masih rendahnya kualitas, relevansi, efisiensi dan produktivitas serta efektivitas. Masalah tersebut disebabkan ketersediaan pendidikan dan tenaga kependidikan yang belum memadai baik secara kualitas, kesejahteraan yang belum memadai, sarana dan prasarana yang belum didaya gunakan secara optimal, dan biaya pendidikan yang belum memadai sehingga tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Walaupun usaha dalam perbaikan telah dilakukan baik dalam pergantian kurikulum yang menyangkut pendidikan telah dilakukan secara terus menerus, namun terdapat hambatan-hambatan serta kekurangan maupun kegagalan. Hal yang paling memperhatikan adalah nilai belajar, diduga banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain yaitu: (1) tujuan yang berbagai jenis fungsinya, (2) anak didik yang berbagai tingkat kematangannya, (3) situasi dari pembelajaran. Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat, perolehan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa. Karakteristik siswa antara lain adalah peningkatan kemandirian, motif berprestasi, gaya kognitif, tingkat intelegensi dan sebagainya.

Kadang- kadang dalam proses belajar dan mengajar siswa perlu diajak ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang lain. Hal ini bukan untuk sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataan. Karena itu, dikatakan metode *role playing* adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan membawa siswa dalam mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masyarakat.

Dari penjelasan diatas, proses belajar mengajar dengan metode *role playing* sangat dibutuhkan didalam mengarang narasi siswa, maka dari uraian tersebut, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh penggunaan Metode *role playing* terhadap mengarang narasi siswa di kelas x SMA Negeri 1 Angkola Barat Tahun Pembelajaran 2020-2021. Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya pengalaman. Oleh karena itu ada sejumlah ciri-ciri belajar yang dapat dibedakan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Perbedaan kegiatan tersebut lazim disebut strategi pembelajaran. Menurut aliran behaviorisme, bahwa belajar ditafsirkan



sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan respon rangsangan maka siswa akan merespon. Hubungan antara stimulus dan respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis dalam belajar. (Sardiman, 2001)

Skinner (2001) berpendapat bahwa belajar adalah “suatu prilaku pada saat belajar maka responnya lebih baik dan sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. “Ini memandang prilaku belajar dari segi perilaku teramati, belajar merupakan kegiatan orang sehari hari, kegiatan tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang-orang yang sedang belajar”.

Pembelajaran adalah suatu upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui upaya seperti strategi, metode, dan pendekatan kearah tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan efektif yang menekankan pada sumber belajar siswa. Pada proses belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor, (a) tujuan belajar siswa yang dilakukan dan diarahkan terhadap pencapaian tujuan, (b) Bahan pelajaran yang hendaknya dirancang dan menantang siswa, sehingga siswa lebih aktif, (c) Kegiatan belajar mengajar yang mencerminkan hubungan guru dengan siswa, (d) strategi yang sangat diperlukan guru dalam proses belajar mengajar, (e) sumber pelajaran bisa sumber tertulis baik media, (f) evaluasi yaitu tindakan menilai untuk proses hasil belajar. (Mudjiono, 1992)

Oemar Hamalik (2010) berpendapat, “tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan siswa telah melakukan perubahan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru dan diharapkan tercapai oleh siswa”.

Dari uraian di atas dapat di⁷ wa untuk melakukan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dapat menggunakan teknik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seperti halnya pada mengarang narasi dapat digunakan berbagai jenis teknik mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, hasil belajar siswa dapat meningkat dan tercapai seperti yang diharapkan.

Teknik pembelajaran adalah suatu proses penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh tenaga pengajar atau guru. Tiap proses belajar mengajar tentu memiliki cara dan metode tertentu. Secara umum definisi metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut tentu akan mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Pendapat lain mengatakan, teknik pembelajaran adalah suatu strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang diaplikasikan oleh tenaga pengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Seorang guru harus bisa menerapkan metode yang tepat dalam kegiatan belajar-mengajar, sesuai dengan karakter para siswanya. Dengan begitu, proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat menyerap pelajaran dengan lebih mudah. Dengan menggunakan metode pembelajaran, proses belajar mengajar nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk. Selain itu, para siswa juga akan dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.



Untuk itulah ketika memilih sebuah metode pembelajaran haruslah memperhatikan karakteristik peserta didik. Pendidik dapat menggunakan metode yang berbeda untuk tiap kelasnya disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam kelas. Agar lebih memahami apa itu metode pembelajaran, maka kita dapat merujuk pada pendapat para ahli berikut ini:Hasby Ashydiyih

Metode Role Playing

Suatu 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. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran dalam proses pembelajaran yang ditujukan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Santosa (2010 : 18) tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat:

- memahami perasaan orang lain,
- menempatkan diri dari situasi orang lain,
- mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Dengan demikian peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa tersebut juga bisa belajar watak dari orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya sendiri. Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* ini adalah:

- guru menyiapkan scenario pembelajaran,
- menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut,
- pembentukan kelompok siswa,
- penyampaian kompetensi,
- menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya,
- kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon,
- presentasi hasil kelompok,
- bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- 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 pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan



- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah kejadian atau serentetan kejadian, dan agar pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu (suparno, 2006). Narasi adalah suatu bentuk karangan tentang serangkaian kejadian yang diatur berdasarkan urutan waktu (Rustamaji dan Priyantoro, 2004). Sejalan dengan pendapat di atas Keraf (2007) menjelaskan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam kesatuan waktu.

Dalam karangan narasi (cerita) umumnya ada pelaku, peristiwa, konflik, dan penyelesaiannya. Peristiwa yang ada dalam karangan narasi dapat berupa hal-hal yang bersifat realitas maupun imajinatif (khyalan) belaka. Narasi mementingkan urutan kronologis dari suatu peristiwa serta masalah. Pengarang bertindak sebagai sejarawan atau tukang cerita seperti yang dikutip Arisa dalam (Parera, 1984). Karangan narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) bersumber dari fakta atau sekedar fiksi; 2) beberapa rangkaian peristiwa; 3) bersifat menceritakan. (Narsito, 1999) Karangan narasi berasal dari Bahasa Inggris *narration* (cerita) dan *narrative* (yang menceritakan). Karangan narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologisnya. Penyajian karangan narasi ini bermaksud untuk memberi arti kepada serentetan kejadian yang ada sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

Karangan narasi ditulis dengan dua tujuan fundamental. Tujuan fundamental karangan narasi yang pertama adalah untuk memberikan informasi atau wawasan yang mampu memperluas pengetahuan pembaca. Sementara itu, tujuan karangan narasi kedua adalah untuk memberikan pengalaman estetis kepada pembaca. Tujuan fundamental karangan narasi pertama berhubungan dengan narasi informasional atau cerita ekspositoris. Sasaran utama dari karangan narasi ini adalah rasio, yakni berupa perluasan pengetahuan pembaca setelah ia membaca karangan narasi tersebut. Berbeda dengan tujuan karangan narasi pertama, tujuan karangan narasi kedua menghasilkan jenis karangan narasi yang disebut *artistic* atau *sugestif*. Sasaran dari tujuan karangan narasi ini adalah memberikan makna atas peristiwa atau kejadian sebagai suatu pengalaman. Ciri-ciri karangan narasi menurut Gorys Keraf di antaranya adalah: a) Karangan narasi menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan, b) Karangan narasi dirangkai dalam urutan waktu, c) Karangan narasi berusaha menjawab pertanyaan “apa yang terjadi?”, d) arangan narasi memiliki konflik

a. Struktur Narasi

Struktur sebuah narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya. Komponen-komponen tersebut adalah (a) alur, (b) latar, (c) tindak-tanduk atau perbuatan, (d) penokohan, (e) sudut pandang, (Keraf, 2007: 145)



a) Alur

Alur adalah interrelasi fungsional antara unsur-unsur yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut pandang, serta ditandai klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan narasi (Keraf, 2007).

Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1998) alur adalah cerita yang berisi urutan peristiwa yang dihubungkan secara kausal. Dari pendapat di atas, penulis mengacu pada pendapat Keraf yang menyebutkan bahwa alur adalah interrelasi fungsional antara unsur-unsur yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut pandangan, serta ditandai oleh klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai bagian-bagian dalam keseluruhan narasi.

b) Tindak Tanduk Perbuatan

Tindak tanduk atau perbuatan adalah segala tingkah laku yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam narasi. Ciri utama yang membedakan antara narasi dengan deskripsi adalah aksi atau tindak-tanduk. Tanpa rangkaian tindak-tanduk, maka narasi itu akan berubah menjadi sebuah deskripsi, karena semuanya dilihat dalam keadaan yang statis. Rangkaian tindakan atau perbuatan menjadi landasan utama untuk menciptakan sifat dinamis sebuah narasi (keraf, 2007)

c) Latar (*Setting*)

Latar disini ialah tempat dan atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh (Suparno, 2006). Sehubungan dengan latar Keraf (2007) mengemukakan hal sebagai berikut :

Tempat atau pentas disebut latar atau setting. Latar dapat digambarkan secara hidup dan terperinci, dapat pula digambarkan secara sketsa, sesuai dengan fungsi dan perannya pada tindak-tanduk yang berlangsung. Ia dapat menjadi unsur yang penting dalam tindak-tanduk yang terjadi, atau hanya berperan sebagai unsure tambahan saja. Pada bagian tertentu mungkin saja peranan latar kurang sekali bisa dibandingkan dengan latar bagian lain. Demikian juga latar yang menjadi tempat atau pentas itu bisa berbentuk suatu suasana pada suatu kurun waktu tertentu. Latar atau setting meliputi tempat, waktu, dan suasana yang melatar belakangi terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Latar mempunyai fungsi memperjelas atau menghidupkan peristiwa dalam cerita. Cerita yang baik harus memiliki setting yang menyatu dengan tema, watak pelaku, dan alur.

2. Sudut Pandang

Sudut pandang (point of view) dalam narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini. Apapun sudut pandang yang dipilih pengarang akan menentukan sekali gaya dan corak cerita (Suparno, 2006). Sehubungan dengan sudut pandang, Keraf (2007) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut.

Sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan bagaimanapertalian antara seorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Orang yang membawakan pengisahan itu dapat bertindak sebagai pengamat (observer) saja, atau peserta (participant) terhadap seluruh tindak-tanduk yang dikisahkan. Tujuan dari teknik sudut pandangan yang terakhir ini adalah sebagai suatu pedoman atau panduan bagi pembaca mengenai perbuatan atau tindak-tanduk karakter dalam suatu pengisahan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan: siapakah narator dalam narasi



itu, dan apa ataubagaimana relasinya dengan sebuah proses tindak-tanduk karakter-karakter dalam narasi.

Jadi, sudut pandang dalam narasi berfungsi menyatakan bagaimana fungsiseorang pengisah (*narator*) dalam sebuah narasi, apakah ia mengambil bagianlangsung dalam seluruh rangkaian kejadian (*participant*) atau sebagaipengamat (*observer*) dari seluruh aksi yang ada dalam narasi.

Jenis Karangan Narasi

Karangan narasi dapat dibedakan ke dalam beberapa bentuk. Setidaknya, ada 4 jenis karangan narasi yang kita kenal selama ini. Empat jenis karangan narasi tersebut adalah:

1. Karangan Narasi Informatif

Karangan narasi informatif adalah karangan narasi yang bertujuan untuk penyampaian informasi secara tepat mengenai sebuah peristiwa. Karangan narasi informatif ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan para pembaca mengenai kisah yang disajikan.

2. Karangan Narasi Ekspositorik

Karangan narasi ekspositorik adalah karangan narasi yang bertujuan untuk penyampaian informasi mengenai kisah hidup seseorang. Dalam karangan narasi ekspositorik, penulis harus menuliskan suatu peristiwa berdasarkan data yang sebenarnya, tanpa dibumbui dengan kisah fiktif. Karangan narasi ekspositorik biasanya mengangkat kisah hidup satu orang. Mulai dari kehidupan masa kecil hingga masa-masa akhir kehidupannya. Karangan narasi ekspositorik umumnya menggunakan bahasa yang logis, berdasarkan fakta, serta bersifat objektif.

3. Karangan Narasi Artistik

Karangan narasi artistik adalah bentuk karangan narasi yang memiliki maksud dan tujuan khusus. Biasanya, karangan narasi artistik bertujuan untuk menyampaikan amanat kepada pembaca sehingga pembaca itu seolah-olah menyaksikan sebuah kejadian secara langsung. Sama dengan karangan narasi ekspositorik, karangan narasi artistik juga menggunakan bahasa yang logis, berdasarkan fakta, dan juga bersifat objektif.

4. Karangan Narasi Sugestif

Karangan narasi sugestif adalah karangan narasi yang bertujuan untuk memberikan sugesti kepada pembaca. Tujuan ini umumnya ada dalam karangan narasi dalam buku pengembangan diri yang bertujuan untuk membuat seseorang menjadi sosok yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Angkola Barat pada kelas X Tahun ajaran 2020-2021. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini tentu



dibutuhkan instrumen atau alat yang sesuai. Berkenaan dengan hal tersebut, maka untuk mendapatkan data tentang metode karya wisata dalam mengarang narasi siswa kelas X SMA Negeri Tahun Pembelajaran 2019-2020. Maka penulis menggunakan instrumen atau alat penelitian sebagai berikut:

1. Angket, yaitu berisi sejumlah pertanyaan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Barat Tahun Pembelajaran 2019-2020 tentang bagaimana metode karya wisata yang diterapkan guru Bahasa Indonesia dalam mengajar karangan narasi. Adapun jumlah angket adalah 10, dimana masing-masing item terdiri dari 3 pilihan jawaban yaitu a, b, dan c. Dan untuk mendapatkan nilai kuantitatif dari angket yang disebarkan peneliti menerapkan kriteria nilai tertinggi yang dapat diperoleh siswa adalah 100.
2. Dokumen, yaitu nilai hasil mengarang siswa yang dituangkan dalam bentuk Daftar kumpulan Nilai (DKN) siswa, yang merupakan hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti mata pelajaran mengarang narasi.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan peneliti. (Sugiyono, 2008)

Metode penelitian merupakan suatu teknik ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut pendapat Arikunto (2006): "Metode penelitian merupakan suatu cara penelitian yang akan dilakukan dan dalam mencakup bahan materi penelitian, alat, jalan penelitian variabel dan data yang telah diberikan. Sebuah penelitian yang dikatakan baik apabila metode yang digunakan sudah jelas, dengan metode yang jelas telah memberikan kepada pembaca tentang data-data yang diperoleh oleh penulis".Selanjutnya Dinata (2003) menyatakan, "Berdasarkan metode penelitian yang akan dilakukan, penelitian dapat diklasifikasikan menjadi: a) Penelitian historis yang meliputi kegiatan penyelidikan, pemahaman, dan penjelasan keadaan yang telah lalu, b) Penelitian deskriptif meliputi pengumpulan data untuk uji hipotesis atau jawaban pertanyaan mengenai status terakhir dan subjek penelitian, c) Penelitian korelasional yang merupakan usaha dalam menentukan hubungan (asosiasi) antara dua variabel atau lebih serta sejauh mana korelasi yang ada di antara variabel yang diteliti, d) Penelitian kausal komparatif merupakan pengukuran kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih yang menunjukkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat."

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih satu metode yaitu menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif karena penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengumpulkan data kemudian adanya pengujian hipotesis. Adapun rumusan masalah yang diterapkan oleh penulis untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap mengarang narasi siswa di kelas X SMA Negeri Tahun Pembelajaran 2020-2021. Peneliti menerapkan rumusan statistik korelasi Pearson's Product Moment.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2008). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, penggunaan kata populasi sering diidentikkan dengan penduduk. Secara umum yang dimaksud dengan populasi penelitian adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti. Begitu juga halnya dengan populasi yang ada di SMA Negeri 1 Angkola Barat yang



berjumlah 160 siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Barat sebanyak 160 siswa yang terdiri 4 kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan populasi yang besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. (Sugiyono, 2008)

Menurut Arikunto (2006) apabila subjek kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 atau besar dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih. Berdasarkan pendapat diatas maka diambil sampel penelitian ini adalah 48 orang siswa dari seluruh populasi.

Parameter merupakan langkah-langkah yang penulis tempuh dalam mengelola dan menganalisis data yang diperoleh melalui tes yang telah dilaksanakan kepada sampel penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian yang pada dasarnya ingin mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran, sehingga analisis data yang dipakai dan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif, data yang diperoleh dari lapangan ditulis dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Data mentah yang telah dikoreksi kemudian ditabulasikan kedalam tabel untuk dapat dianalisis. Analisis deskriptif bertujuan untuk member gambaran secara singkat, teratur dan jelas mengenai mean, modus, median, distribusi frekuensi dan histogram dari variabel-variabel penelitian.
2. Analisis Inferensial merupakan tindak lanjut dari analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hipotesis yang telah dilakukan peneliti diterima atau ditolak. Data yang diperoleh melalui tes selanjutnya digunakan statistik korelasi dengan rumus *produk moment*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat di desripsikan data-data yang dibutuhkan dalam pengujian hipotesis. Terdapat dua jenis data yang diperlukan untuk diolah yaitu tentang penggunaan metode *role playing* (Variabel x) dan mengarang narasi (variable Y). Untuk mengumpulkan data tentang penggunaan metode *role playing* (variable x) peneliti menggunakan angket dan soal pilihan berganda pada mengarang narasi (variable y). angket tersebut berbentuk pertanyaan- pertanyaan yang sudah disiapkan pilihan jawaban yaitu dengan 3 pilihan jawaban: a. ya diberi skor 20 b. kadang-kadang skor 10 c. Tidak pernah skor 0

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata jawaban peserta didik terhadap angket tentang penggunaan metode Role Playing (X) adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{(\Sigma X)}{N}$$

$$M = \frac{4115}{48}$$

$$M = 79$$

Maka diperoleh nilai rata-rata dari jawaban siswa terhadap angket tentang metode *role playing* adalah 85 dengan kreteria baik.





Untuk mendapatkan data tentang kemampuan mengarang narasi siswa dikelas X dilakukan penilaian melalui tes pilihan berganda dengan alternative jawaban a,b,c,d dan e. pada jawaban soal yang benar diberi skor 5 dan jawaban yang salah diberi skor 0. Adapun dasar tes dalam kemampuan menulis teks eksposisi dengan indikator yaitu: Memahami teks eksposisi, menganalisis, menyunting kekurangan dan meringkas teks eksposisi. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata jawaban peserta didik terhadap mengarang narasi siswa(Y) adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{(\Sigma X)}{N}$$

$$M = \frac{3585}{48}$$

$$M = 77$$

Maka diperoleh nilai rata-rata dari jawaban siswa terhadap mengarang narasi siswa adalah 79 dengan kriteria baik. Didalam pengujian hipotesis penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan dua variable. Langkah awal yang dilakukan dalam menganalisis data adalah dengan mencari nilai-nilai dari hasil variable metode pembelajaran role playing dan mengarang narasi siswa. Dari hasil penelitian diperoleh data-data sebagai berikut:

$$\Sigma X = 3780$$

$$\Sigma Y = 3585$$

$$\Sigma X^2 = 308400$$

$$\Sigma Y^2 = 268775$$

$$\Sigma X.Y = 282375$$

$$N = 48$$

Berdasarkan data – data diatas, maka langkah selanjutnya data tersebut akan dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{N \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{48.282375 - (3780)(3584)}{\sqrt{\{48.308400 - (14288400)\}\{48.268775 - (3585)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{13554000 - 13551300}{\sqrt{\{14803200 - 1488400\}\{12 - 14402025\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2700}{\sqrt{\{514800 - 48975\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2700}{\sqrt{1223300}}$$



$$r_{xy} = 0,791$$

Dari hasil analisa di atas maka diperoleh $r_{hitung} = 0,791$. Jika angka indeks korelasi tersebut dikonsultasikan dengan r_{tabel} (tabel product moment), maka pada tariff signifikan 95 % atau tingkat kesukaran 5 % dengan $N= 48$ diperoleh $r = 0,292$. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} atau $0,79 > 0,292$. Untuk menguji kebenaran hipotesis dilakukan dengan nilai r_{tabel} maka hipotesis alternative (H_a) diterima kebenarannya dan (H_o) di tolak, dan sebaliknya apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sabri, 2010. *Metode Pembelajaran*. Ciputat Press, Jakarta.
Arikunto, Suharmisi, 1996. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
Dahar, Ratna Wills, 2006. *Teori-Teori Belajar*. Erlangga, Jakarta.
Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar dengan metode*. Jakarta: Bumi Aksara.
Jennete Voss, 2010. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung:Kaifa.
Kanginan, Marten.2010. Bahasa Indonesia X SMA, Penerbit: Erlangga.
Nasution, 2005. *Berbagi Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung.
Redoult, 2006. *Pendidikan Problem Based Learning*, Jakarta. EGC.
Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Cetakan, Sinar Baru, Bandung.
Sunarto, 2006. *Perkembangan Peserta Didik*, Rineka Cipta, Jakarta.
Suparman, 1986. *Pengumpulan Dan Penyajian Data*. Karunika, Jakarta.
Syaiful, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
Wena, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara, Jakarta.
Wina, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada.
Winataputra, Udin, S, 2005. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Universitas Terbuka.
Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Gramedia.

