PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP MENGKREASIKAN ISI TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP DAARUL AITAM PALEMBANG

Ummuh Aisyah[1], Dessy Wardiah[2], Darwin Effendi[3]
[1,2,3]Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Palembang
[1]icha85511@gmail.com, [2]dessywardiah77@univpgri.ac.id,
[3]darwinpasca2010@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the Role Playing learning model on creating fable text content for class VII students of SMP Daarul Aitam Palembang. The research design used was the Posttest-Only Control Design. The population of this study were all 126 students of class VII SMP Daarul Aitam Palembang. The research sample used the Simple Random Sampling technique. The sample in this study was divided into 2 groups, namely the experimental group and the control group where the experimental group consisted of 32 students and the control group consisted of 31 students. The results of the research conducted show the success of the researcher in being able to plan and assess learning to reenact the contents of the fable text, which can be proven from the results of the Indonesian teacher's assessment regarding the preparation of lesson plans. Researchers got an average result of 77.66 in planning learning to reenact the contents of the fable text in the experimental group using the Role Playing learning model. In the control group the average value obtained was 64.35. The difference in the experimental group and the control group shows a difference of 13.31. In the experimental group it showed normality of data at an Asymp.Sig value of 0.558 > 0.05 and normality of data in the control group with an Asymp.Sig value of 0.361 > 0.05. Data analysis techniques in research using the Independent Samples Test-Mann Whitney U. Asymp.Sig valu e level (2 Tailed) 0.0 0> 0.05, it can be concluded that there is a significant influence on the use of the Role Playing learning model on creating content fable text of class VII SMP Daarul Aitam Palembang.

Keywords: Learning, creating, Text Fables, Model Role Playing

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design.* Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang yang sebanyak 126 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* . Sampel pada penelitian ini dibagi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa serta kelompok kontrol sebanyak 31 siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan keberhasilan peneliti mampu merencanakan dan menilai pembelajaran memerankan kembali isi teks fabel, dapat dibuktikan dari hasil penilaian guru Bahasa Indonesia mengenai persiapan perencanaan pembelajaran. Peneliti mendapatkan hasil rata-rata sebesar 77,66 dalam merencanakan pembelajaran memerankan kembali isi teks fabel pada kelompok eksperimen

dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing.* Pada kelompok kontrol nilai rata-rata yang di dapat sebesar 64,35. Perbedaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan selisih sebesar 13,31. Pada kelompok eksperimen menunjukkan kenormalan data pada nilai *Asymp.Sig* 0,558 > 0,05 dan kenormalan data pada kelompok kontrol dengan nilai *Asymp.Sig* 0,361 > 0,05. Teknik analisis data pada riset menggunakan uji *Independent Samples Test-Mann Whitney U*. Taraf nilai *Asymp.Sig (2 Tailed*) 0,0 0> 0,05, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada pemakaian model pembelajran *Role Playing* terhadap mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang.

Kata Kunci: *Pembelajaran, mengkreasikan,Teks Fabel, Model Role Playing*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dalam melangsungkan kehidupan. Keberhasilan suatu pendidikan diawali dari pendidikan dasar, jika pendidikan dasar berhasil dengan baik maka pendidikan ke jenjang yang lebih tingi juga akan berhasil pula. Pendidikan dasar yang disebut dengan pendidikan rendah, definisinya sangat jelas, menumbuhkan minat, mengubah kemampuan berpikir, olah tubuh dan naluri.

Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan hal yang menarik dipelajari, ketiga gejala tersebut terkait dengan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara individu. Pendidikan adalah proses interaksi belajar mengajar yang terjadi antara guru dengan siswa, bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi kepribadian yang mandiri, maju, teguh, disiplin, terampil, kreatif, dan utuh. Sebaliknya pada belajar dan perkembangan, siswa sendirilah yang mengalami, melakukan dan menghayatinya, dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa (Dimyati & Mudjiono, 2021, p. 7).

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk memahami informasi, tanpa dituntut untuk menghafal informasi yang diingatnya dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di kelas, tentunya membutuhkan beberapa komponen pembelajaran. Komponen

yang dimaksud berupa media, metode pembelajaran, RPP, dan sebagainya. Dalam hal ini guru harus memilih metode ataupun model pembelaran yang berhubungan satu sama lain dengan materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa di gunakan oleh guru yaitu model pembelajaran *Role Playing.*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran bermain peran atau pemeranan dari sebuah tokoh cerita yang telah dibaca atau didengar. Secara umum model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran (Nurjanah, 2019, p. 235). Model ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif, yang menghendaki pembelajaran dalam kelompok-kelompok untuk belajar bersama, melengkapi antar peserta didik. Menurut Suprijono dalam (Kharis, 2019, p. 176) Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Dalam rangkaian belajar, masing-masing anggota kelompok berkesempatan melakonkan skenario sebuah cerita dan dipentaskan di depan kelompok lain.

Model pembelajaran *Role Playing* ini titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menekankan aspek motorik dan aspek kognitif yang mengedepankan kegiatan diskusi secara berkelompok dalam bentuk pemeranan/pementasan kearah situasi nyata yang terjadi dilingkungan siswa (Nizkon, 2018, p. 174). Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Shoimin, 2020, p. 179). Sudjana dalam (Octavia, 2020, p. 62), model *Role Playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Salah satu materi yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran ini yaitu pada materi mengkreasikan atau memerankan isi teks fabel.

Teks cerita fabel merupakan sebuah karya sastra berbentuk fiksi yang diperankan oleh tokoh-tokoh binatang. Melalui karya sastra, seorang pengarang menyampaikan pandangannya tentang kehidupan yang ada di sekitarnya (Maharani, Effendi, & Wahidy, 2020). Dalam sebuah teks cerita fabel mengajarkan banyak hal kepada pembaca atau pendengarnya, diantaranya nilai moral dan sifat yang merupakan pencerminan akhlak atau budi pekerti, bertujuan untuk memperlihatkan kebenaran moral umum dengan bantuan cerita yang diperankan oleh binatang. Dalam Kurikulum 2013 revisi, salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks fabel adalah “Memerankan isi fabel/lagenda daerah setempat yang dibaca dan didengar” dari kompetensi dasar tersebut peserta didik harus dapat mengkreasikan isi teks fabel dengan memerankan isi teks fabel tersebut sesuai dengan karakteristik tokoh cerita yang dibaca ataupun didengar.

Kemampuan praktik mengkreasikan isi teks fabel dengan memerankan isi teks tersebut masih rendah dikarenakan kompetensi dasar memerankan isi cerita fabel belum diajarkan secara menyeluruh dan mendalam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang diketahui beberapa permasalahan yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian di kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang. Hasil observasi tersebut menunjukkan dimana peserta didik yang hanya diajarkan mengenai teori cara bercerita, dan memerankan isi cerita yang hanya berpacu pada teks yang terdapat pada buku paket siswa. Akibatnya peserta didik menjadi kesulitan ketika akan ada praktik memerankan isi cerita

salah satunya isi cerita teks fabel, peserta didik akan merasa bingung dalam memahami, mengutarakan, dan berkonsentrasi pada pokok isi cerita.

Untuk itu, dalam meningkatkan keterampilan mengkreasikan isi teks fabel dengan memerankan isi cerita tersebut perlu diterapkannya model-model pembelajaran yang menunjang dan membangun peserta didik untuk lebih aktif dan perpartisipasi terhadap pembelajaran yang berlangsung, sehingga dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan menarik.

Bertolak pada alasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang mengreasikan isi teks cerita fabel dengan memerankan isi cerita tersebut pada siswa SMP yang berjudul, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Paying* terhadap Siswa Kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang".

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Sujarweni, 2022, p. 86), Variabel penelitian adalah sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interprestasi yang terkait dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022, p. 1). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Metode ekperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022, p. 111). Metode penelitian yang digunakan sebagai metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap dalam kondisi yang tekendali. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design.*

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2022, p. 65).

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni, 2022, p. 65). Sampel penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling. Simple*

Random Sampling adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populai itu (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (Sujarweni, 2022, p. 74). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data.

Pengujian prasayaratan data bertujuan untuk mengetahui apakah analisis data untuk hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Syarat yang digunakan untuk analisis data yaitu data normal danmempunyai variasi yang homogen. Oleh karna itu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan sebagai bahan perimbangan yang digunakan untuk menguji normalitas data, maka diperlukan daftar distribusi frekuensi untuk menentukan rata-rata, standar deviasi, dan modus. Dalam penelitian ini untuk mengetahui kenormalan distribusi data menggunakan uji *logorov smirnov* berbantuan dengan *software* SPSS 22.

Uji homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan variant kelompok yang membentuk sampel tersebut, dengan kata lain kelompok yang dimbil berasal dari populasi yang sama. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka dapat dinyatakan homogeny atau membuktikan persamaan .Uji homogenitas penelitian ini menggunakan *software* SPSS 22 .

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model *Role Playing* memberikan atau tidak memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Daarul Aitam Palembang. Dengan ketentuan hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Mengkreasikan Isi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang".

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Plyaing* guna untuk meningkatkan kreativitas siswa bermain peran dalam mengreasikan teks fabel. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti

mempersiapkan berbagai penunjang pembelajaran, seperti Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta hal-hal lain yang diperlukan dalam proses penelitian berlangsung. Untuk mendapatkan hasil penelitian, peneliti memberikan tes berupa tes praktik, dimana di dalam pelaksanaanya siswa memerankan teks fabel yang terdapat pada buku paket siswa kelas VII.

Pada tahap awal sebelum penelitian berlangsung, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan menjadi tempat penelitian, observasi tersebut dilakukan guna untuk mengetahui kendala apa saja yang di hadapi oleh siswa dalam proses belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Daarul Aitam Palembang tersebut, observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui dan menentukan jumlah populasi serta penarikan sampel penelitian, jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 4 kelas, yaitu kelas VII.1, VII.2, VII.3 dan VII.4. Kemudian dari jumlah populasi penelitian tersebut, peneliti mengambil dua sampel penelitian dengan menggunakan teknik *random sampling* (sampel acak) sehingga terpilihlah dua sampel yaitu kelas VII.1 dan VII.3. dimana kelas VII.1 berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.3 berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian ini lakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kelas yang di beri perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* serta kelas yang tidak di beri perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi memerankan kembali isi fabel. Untuk hasil penelitian dapat diketahui perbandingan keadaan pada kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang akan dikenai perlakuan penerapan model pembelajaran, dimana model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Role Playing*, penerapan model pembelajaran ini dilakukan pada kelas VII.1 SMP Daarul Aitam Palembang.

Untuk mengetahui hasil adanya hasil awal maka dapat dilakukan pada hasil akhir kemampuan memerankan teks fabel setelah mengalami pembelajaran dengan tahap model pembelajaran konvensional dan diolah dengan menggunakan teknik *Kolmorov-Smirnov* yang terdapat pada program SPSS versi 22.

Pada tabel deskripsi hasil nilai pengelolahan data dalam kemampuan memerankan teks fabel kelompok kelas kontrol, yaitu

Tabel 1. Analisis Deskriptif Data Hasil Tes Memerankan Isi Fabel Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas kontrol	31	60	71	64.35	3.136
Valid N (listwise)	31				

(Sumber: *SPSS 22*)

Pada tabel di atas, diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas kontrol sebanyak 31 orang, dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 71, rata-rata 64,35, dan nilai keseluruhan 3.136.

Untuk mengetahui kenormalan distribusi mengkreasikan isi fabel terhadap kelas kontrol ditunjukkan menggunakan uji *one-sample kologorov smirnov* berbantuan dengan *software* SPSS 22.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Kelas Kontrol
	N		31
Normal Parameters[a,b]	Mean		64,35
	Std. Deviation		3.11612882
Most Extreme Differences	Absolute		.161
	Positive		.161
	Negative		-.092
Test Statistic			.161
Asymp. Sig. (2-tailed)			.038[c]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.361[d]
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.349
		Upper Bound	.373

(Sumber: *SPSS 22*)

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data (N) pada kelas kontrol adalah 31 siswa dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 64,35. *Differences positive* adalah 0,161 dan *differences negative* adalah -0,092, berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan uji *one-sample kolmorov smirnov- monte carlo* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdisribusi normal karena nilai *Asymp. Sig* 0,361 > 0,05.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Data Hasil Tes Memerankan Isi Fabel Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas eksperimen	32	65	85	77.66	4.903
Valid N (listwise)	32				

(Sumber: *SPSS 22*)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 32 orang, dengan nilai terendah 65, nilai tertinggi 85, rata-rata 85, dan jumlah nilai keseluruhan 4.903.

Untuk terlihat lebih jelas kenormalan distribusi kemampuan mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas eksperimen ditunjukkan menggunakan uji *one-sample kologorov smirnov* berbantuan software SPSS 22.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Kelas eksperimen
N			32
Normal Parameters[a,b]	Mean		77.72
	Std. Deviation		4.854
Most Extreme Differences	Absolute		.135
	Positive		.076
	Negative		-.135
Test Statistic			.135
Asymp. Sig. (2-tailed)			.144[c]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.558[d]
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.546
		Upper Bound	.571

(Sumber: *SPSS 22*)

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 299883525.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 32 siswa dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 77,72. *Differences positive* adalah 0,076 dan *differences negative* adalah -0,135, berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan uji *one-sample kolmorov smirnov- monte carlo* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdisribusi normal karena nilai *Asymp. Sig* 0,558 > 0,05.

Setelah melalui uji normalitas, selanjjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi homogen.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogenity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.090	1	61	.084

(Sumber: *SPSS 22*)

Berdasarkan uji statistik homogenitas melaui SPSS 22, di dapatkan hasil dengan taraf signifikansi sebesar 0,84 > dari 0,05, ialah homogen.

Setelah uji normalitas dan uji homogentas terpenuhi, maka tahap selanjutnya yaitu uji *Independent Sample T Test* berbantuan dengan *software* SPSS 22.

Tabel 6. Uji *Indepentent Sample Test*

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Bermain Peran	Kelas kontrol	30	16.32	489.50
	Kelas eksperimen	32	45.73	1463.50
	Total	62		

Test Statistics[a]

	Hasil Bermain Peran
Mann-Whitney U	24.500
Wilcoxon W	489.500
Z	-6.429
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

(Sumber: *SPSS 22*)

a. Grouping Variable: Kelas

Tabel di atas merupakan hasil uji *Two Independent Samples T Test – Mann Whitney U* berbantuan *software* SPSS 22*,* berdasarkan perhitungan data tersebut didapatkan nilai *mean rank* pada kelas kontrol 16,32 dan pada kelas eksperimen dengan nilai *mean rank* sebesar 45,73 dimana nilai *mean rank* pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai *mean rank* pada kelas kontrol, dengan taraf nilai *Asymp Sig (2 Tailed)* 0,00 yang artinya 0,00 < 0,05 membuktikan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mpdel pembelajaran *Role Playing* terhadap mengkreasikan isi teks fabel, hal ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Chandra 2018) yang berjudul " Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemapuan Menulis Drama Satu Babak pada Siswa Kelas VIII SMP Karya Ibu Palembang". Jenis penelitian ini adalah *true eksperiment* dengan mengambil data kelas VIII SMP secara. Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan menulis drama satu babak. Adapun perbedaan peneliti terdahulu (Chandra 2018) dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu fokus penelitiannya yaitu pengaruh terhadap kemampuan menulis drama satu babak sedangkan pada penelitian ini pengaruh terhadap mengkreasikan isi teks fabel. Teknik sample yang dilakukan sama-sama menggunakan teknik *random sampling*, penelitian terdahulu dilakukan pada kelas VIII SMP Karya Ibu Palembang sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

Jadi berdasarkan semua pengujian data yang telah dilakukan

maka kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playaing* membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang dalam mengreasikan isi teks fabel terdapat kesimpulan bahwasannya model pembelajaran *Role Playing* terhadap mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas VII memiliki pengaruh secara positif yang berkaitan dengan memerankan kembali isi teks fabel sehingga membuat siswa lebih aktif dan lebih dapat berekspresi sesuai dengan peran yang mereka perankan. Hal ini terbukti dari perhitungan data bermain peran siswa dengan menggunakan uji-t yang terdapat pada software SPSS 22, dimana nilai sig > 0,05 berarti memiliki distribusi data *homogeny*, dan jika nilai sig < 0,05 berarti distribusi data tidak homogeny. Melalui perhitungan telah dilakukan pada uji-t nilai signifikasi yang didapat ialah 0,84 yang mengartikan bahwa nilai signifikan > 0,05 maka peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa " Model pembelajaran role playing terhadap mengkreasikan isi teks fabel siswa kelas VII SMP Daarul Aitam Palembang memiliki pengaruh".

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Maharani, P., Effendi, D., & Wahidy, A. (2020). Analisis Makna dan Fungsi Mitos di Desa Pulau Beringin Kecamatan Kikim Selatan Kabupaten Lahat. *Didactique Bahasa Indonesia, 1*(1), 2.

Nizkon. (2018). *Model-Model Pembelajaran.* Palembang : NoerFikri Palembang Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT).

Nurjanah, T. (2019, Mei). Model-Model Pembelajaran Ilmu Fara'idh. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7*(2), 235.

Octavia, S. A. (2020). *model-moel pembelajaran.* yogyakarta: deepublish.

Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovativ dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2022). *Merodelogi Penelitian.* Yogyakarta: Pustakabarupress.