

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM
PEMBELAJARAN TEKS DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1
SUKAGUMIWANG TAHUN AJARAN 2025/2026**

Silvie Hawariyah¹, Khoirul Fajri², Unes³

PBSI FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

[¹hawariyahsilvie@gmail.com](mailto:hawariyahsilvie@gmail.com), [²arul.arul230689@gmail.com](mailto:arul.arul230689@gmail.com),

[³unesbustomi@gmail.com](mailto:unesbustomi@gmail.com)

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of students' awareness in participating in Indonesian language learning, their limited understanding of the teacher's explanations, difficulties in performing roles properly and earnestly, as well as the lack of variation in the use of innovative and engaging learning methods. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the role-playing learning model in teaching drama texts to eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Sukagumiwang and to describe students' learning activities when the role-playing model is implemented. The research employed an experimental method with class XI-9, consisting of 34 students, as the experimental group, and class XI-10, consisting of 36 students, as the control group. Data were collected through observations and tests (pretest and posttest). Based on statistical calculations using the independent sample t-test, the obtained t-value was 2.034, while the t-table value was 1.672. Since $2.034 > 1.672$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. These findings indicate that the role-playing learning model is effective for teaching drama texts to eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Sukagumiwang. Observational data further demonstrate that the implementation of the role-playing model increases students' activeness in performing drama demonstrations in class.

Keywords: Role-Playing Model, Drama Texts, Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minim kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru, siswa mengalami kesulitan memerankan secara baik dan tidak bersungguh-sungguh, dan kurangnya variasi penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran teks drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang, mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran teks drama dengan menerapkan model pembelajaran role playing pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi eksperimen dengan subjek penelitian

kelas XI-9 sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI-10 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol. Cara pengambilan data pada penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari hasil observasi dan tes (pretest dan posttest). Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan menggunakan uji-t sampel independent (independent sample t test), diperoleh thitung sebesar 2.034 dan ttabel sebesar 1.672. Jadi $t_{hitung} 2.034 > t_{tabel} 1.672$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing efektif digunakan pada pembelajaran teks drama di kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terbukti bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks drama di kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Teks Drama, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yang dikutip oleh Desi dkk. (2022:7911), pendidikan merupakan usaha menuntun segala kekuatan kodrat anak untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Amanat ini dipertegas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menekankan bahwa pendidikan harus menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kecerdasan, kepribadian, spiritualitas, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam

perkembangan teknologi dan informasi saat ini, tuntutan terhadap pendidikan semakin kompleks, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berfungsi mengembangkan kapasitas literasi dan komunikasi.

Namun, realitas pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya berbagai kendala yang berdampak pada efektivitas proses belajar. Hasil wawancara dengan Yuslitaningsih, guru Bahasa Indonesia SMA Negeri Sukagumiwang (2024), mengungkapkan bahwa peserta didik masih memiliki kesadaran rendah dalam mengikuti pembelajaran, kurang memahami materi, minim informasi, serta menghadapi kesulitan saat memerankan karakter dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu,

keterbatasan sarana seperti media audiovisual, kondisi kelas yang kurang kondusif, dan variasi metode pembelajaran yang belum optimal turut memperburuk kualitas pembelajaran. Rendahnya rasa percaya diri dan kurangnya pengalaman siswa dalam berbicara di depan umum semakin mempertegas perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Dalam konteks tersebut, model pembelajaran *role playing* menjadi alternatif potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa, terutama dalam pembelajaran teks drama. Andriani (2013) menjelaskan bahwa *role playing* memungkinkan peserta didik memerankan peran tertentu sebagai upaya memahami perasaan, sikap, dan pola pikir orang lain. Melalui pengalaman langsung ini, siswa tidak hanya belajar memahami teks, tetapi juga mengasah keterampilan sosial, komunikasi, serta empati. Hal ini membuat model *role playing* selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik.

Sejalan dengan itu, Dewi (2020) menegaskan bahwa *role playing*

merupakan simulasi masalah yang diperankan secara singkat, dengan penekanan pada karakter tokoh yang kemudian didiskusikan kembali untuk memperdalam pemahaman. Proses ini memungkinkan peserta didik menghayati karakter dan konteks cerita secara lebih mendalam dibanding hanya membaca teks. Integrasi model ini dengan media digital seperti Instagram juga membuka peluang baru bagi siswa untuk mengekspresikan peran secara kreatif dan menarik, sekaligus menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan literasi digital generasi muda.

Melihat berbagai kendala dan peluang tersebut, penelitian mengenai penerapan model *role playing* dalam pembelajaran teks drama di kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini berupaya mengkaji keefektifan model tersebut dalam meningkatkan keterampilan siswa serta mendeskripsikan aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian diharapkan memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa.

Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis bagi berbagai pihak. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah referensi mengenai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran teks drama, sementara siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan nyata. Sekolah juga dapat mempertimbangkan model ini sebagai rujukan pengembangan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan pendidikan masa kini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat objektif, terukur, dan memungkinkan dilakukan pengujian hipotesis secara statistik. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu, dan metode kuantitatif sering disebut metode

tradisional karena telah lama digunakan serta memiliki prosedur yang baku. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen karena peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari teks drama melalui pengujian sebelum dan sesudah perlakuan. Bentuk eksperimen yang dipilih adalah *quasi experimental design* yang memiliki struktur pengujian yang sistematis, meskipun tidak melibatkan penetapan kelompok secara acak.

Desain penelitian disusun berdasarkan model *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk dari *quasi experimental* sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2019). Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran untuk melihat perubahan hasil belajar. Meskipun memiliki kemiripan dengan *pretest–posttest control group design*, desain ini tidak menggunakan randomisasi

dalam penentuan kelas sehingga lebih sesuai digunakan dalam kondisi kelas nyata di sekolah. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan perkembangan kemampuan kedua kelompok secara terukur.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang Tahun Pelajaran 2024/2025. Mengacu pada definisi yang diberikan Sugiyono (2019), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang dipilih untuk diteliti. Berdasarkan data guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, populasi berjumlah sepuluh kelas dengan jumlah siswa yang relatif sepadan. Karena ukuran populasi cukup besar dan penelitian dilakukan dalam konteks kelas, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik siswa berdasarkan nilai PAS dan nilai harian, sebagaimana disarankan guru mata pelajaran.

Penentuan sampel dilakukan secara pertimbangan spesifik, sejalan dengan pandangan Sugiyono (2019) bahwa *purposive sampling* digunakan

ketika peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu. Pandangan tersebut diperkuat oleh Putri dan Amin (2024) yang menyatakan bahwa sampel harus memiliki karakteristik representatif, serta Firmansyah dan Dede (2022) yang menegaskan bahwa sampel merupakan bagian populasi yang dipilih secara sistematis untuk kepentingan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas XI-9 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI-10 sebagai kelompok kontrol. Pemilihan ini didasarkan pada kesetaraan profil kemampuan siswa sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara proporsional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes. Sugiyono (2019) menekankan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah paling penting dalam penelitian karena menentukan kualitas data yang diperoleh. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, terutama saat penerapan model *role playing*. Mengacu pada Hadi dalam Sugiyono (2019), observasi merupakan proses

kompleks yang melibatkan kemampuan pengamatan dan ingatan. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru saat mengajar teks drama serta masalah yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, observasi berfungsi sebagai dasar perbaikan pada pertemuan berikutnya agar proses pembelajaran semakin optimal dan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.

Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi kemampuan awal kedua kelas, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen. Data hasil tes digunakan untuk membandingkan peningkatan kemampuan siswa pada kedua kelompok sehingga pengaruh model pembelajaran *role playing* dapat dianalisis secara objektif. Melalui rangkaian prosedur tersebut, penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas *role playing* dalam pembelajaran teks drama di

kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada kelas XI-9 sebagai kelas eksperimen dan XI-10 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas penerapan model *role playing*. Data yang dianalisis meliputi hasil tes awal dan tes akhir, serta data aktivitas siswa dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan peserta didik dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran teks drama.

Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia, Ibu Euis Nurlaela, S.Pd., melalui pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas. Analisis difokuskan pada perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta evaluasi kualitas proses pembelajaran untuk menilai pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran teks drama secara keseluruhan.

1. Hasil Tes

Berikut adalah rekapitulasi hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diperoleh dari kelas eksperimen.

Tabel 1. Data Hasil Demonstrasi Drama Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	60,17	83,20
Nilai Tertinggi	66	89
Nilai Terendah	54	77

Berdasarkan Tabel 1, hasil demonstrasi drama pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan model *role playing*. Dari 30 siswa yang mengikuti tes, nilai rata-rata *pretest* tercatat sebesar 60,17, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,20. Kenaikan ini juga didukung oleh perubahan pada nilai tertinggi yang naik dari 66 menjadi 89 serta nilai terendah yang meningkat dari 54 menjadi 77. Data ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan siswa dalam mendemonstrasikan drama masih berada pada kategori sedang dan belum optimal.

Setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *role playing*, terjadi peningkatan performa yang cukup tajam dengan selisih rata-rata sebesar 23,03 poin pada skala

maksimal 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *role playing* tidak hanya berdampak pada siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga mampu mendorong perbaikan pada siswa dengan kemampuan rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan demonstrasi drama siswa di kelas eksperimen secara menyeluruh, baik dari segi kualitas performa maupun pemerataan hasil belajar.

Berikut hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diperoleh dari kelas kontrol.

Tabel 2. Data Hasil Demonstrasi Drama Kelas Kontrol

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	58,07	79,37
Nilai Tertinggi	65	86
Nilai Terendah	51	72

Berdasarkan Tabel 2, hasil demonstrasi drama pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran dengan model konvensional. Dari 30 siswa yang mengikuti tes, nilai rata-rata *pretest* tercatat sebesar 58,07 dan meningkat menjadi 79,37 pada *posttest*. Perubahan ini juga terlihat pada nilai tertinggi yang naik dari 65 menjadi 86 serta nilai terendah yang meningkat

dari 51 menjadi 72. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan siswa masih berada pada tingkat yang relatif rendah dan belum optimal.

Setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 21,30 poin. Meskipun peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tetap memberikan dampak positif terhadap kemampuan demonstrasi drama siswa, besarnya kenaikan tersebut masih lebih rendah dibandingkan peningkatan pada kelas eksperimen yang mencapai 23,03 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa model konvensional mampu meningkatkan hasil belajar, namun efektivitasnya relatif lebih rendah dibandingkan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan demonstrasi drama siswa.

2. Proses Belajar Mengajar

Data hasil observasi guru ini merupakan penilaian terhadap aktivitas guru selama proses belajar mengajar demonstrasi drama pada pertemuan kedua di kelas eksperimen menggunakan model *role playing*.

Data hasil observasi guru yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Demonstrasi Drama

Aspek	1	2	3	4	5	6	7
Nilai	A	B	B	B	B	A	B

Hasil observasi terhadap kinerja guru dalam pembelajaran demonstrasi drama menunjukkan bahwa dari tujuh aspek yang dinilai, dua aspek memperoleh kategori A (Sangat Baik) dan lima aspek berada pada kategori B (Baik). Temuan ini mengindikasikan bahwa secara umum kualitas pelaksanaan pembelajaran berada pada tingkat baik dengan beberapa aspek yang telah mencapai performa sangat optimal.

Aspek yang memperoleh kategori Sangat Baik meliputi penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat kegiatan, serta kemampuan guru dalam memonitoring proses pembelajaran untuk membimbing siswa saat mendemonstrasikan drama. Hal ini menandakan bahwa guru mampu memberikan arah pembelajaran yang jelas sekaligus melakukan pendampingan aktif selama proses berlangsung. Sementara itu, aspek penguasaan materi, kemampuan menyampaikan materi, penyajian

naskah drama “Sketsa”, penugasan siswa dalam mengekspresikan peran, serta kegiatan menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran berada pada kategori Baik, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan berlangsung efektif meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas agar mencapai kategori Sangat Baik secara merata.

Secara keseluruhan, hasil ini memperlihatkan bahwa guru telah menjalankan perannya dengan kompeten dalam mengelola pembelajaran demonstrasi drama, baik dari sisi perencanaan, pelaksanaan, maupun pendampingan siswa. Meskipun mayoritas aspek sudah berada pada kategori Baik, peningkatan pada unsur penyampaian materi dan refleksi pembelajaran dapat lebih mengoptimalkan mutu proses pembelajaran agar mencapai kualitas yang lebih unggul secara menyeluruh.

Data hasil observasi siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. Data Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Demonstrasi Drama

Aspek	1	2	3	4	5	6
Nilai	B	B	B	B	B	B

Berdasarkan Tabel 4, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh enam aspek aktivitas siswa

dalam pembelajaran demonstrasi drama memperoleh nilai B yang berada pada kategori Baik. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sudah berjalan secara konsisten dan sesuai dengan harapan, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan agar mencapai kategori Sangat Baik.

Secara rinci, aspek menyimak penyampaian materi pembelajaran, menyimak penjelasan guru melalui naskah drama “Sketsa”, serta kesungguhan siswa dalam berlatih mendemonstrasikan perannya seluruhnya dinilai Baik. Demikian pula pada aspek kemampuan siswa mendemonstrasikan peran dengan memperhatikan intonasi, ekspresi, gestur, pelafalan, dan penjiwaan, pemberian apresiasi serta kritik konstruktif terhadap penampilan teman, hingga keterlibatan siswa dalam kegiatan menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran bersama guru juga menunjukkan kinerja yang Baik. Temuan ini memperkuat bahwa siswa telah menunjukkan partisipasi aktif dan respons positif terhadap pembelajaran demonstrasi drama, walaupun optimalisasi kualitas masih dapat ditingkatkan melalui

pendampingan yang lebih intensif dan latihan yang berkelanjutan.

3. Hasil Uji Statistik

Tujuan pengujian statistik dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan dan perbedaan antara model pembelajaran yang diterapkan dengan hasil kegiatan belajar pada demonstrasi drama siswa. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, kemudian dilanjutkan dengan uji *t* dua sampel independen (*independent sample t-test*) untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS agar hasil analisis lebih akurat dan sistematis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan secara statistik dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 22* untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini bertujuan sebagai prasyarat sebelum dilakukan analisis statistik inferensial lebih lanjut.

Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut: H_0 menyatakan bahwa sampel berdistribusi normal, sedangkan H_1 menyatakan bahwa sampel tidak berdistribusi normal. Formulasi ini memungkinkan peneliti menentukan kelayakan penggunaan uji parametrik pada tahap analisis berikutnya.

Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Pre- Kontrol	,941	30	,095
	Post- Kontrol	,972	30	,594
	Pre- Eksperimen	,961	30	,324
	Post- Eksperimen	,941	30	,097

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada Tabel 5, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,095 dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,324. Sementara itu, nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,594 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,097. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Dengan demikian, syarat normalitas sebagai dasar penggunaan uji statistik parametrik telah terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan varians bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat variasi yang relatif sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan varians kedua kelompok berdasarkan data hasil tes yang diperoleh secara bersamaan, sehingga dapat diketahui apakah kedua kelompok tersebut memenuhi asumsi homogenitas sebagai prasyarat analisis statistik parametrik.

Pengujian homogenitas varians dilakukan melalui *Test of Homogeneity of Variances* menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics version 22. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan bahwa data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) pada *based on mean* $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil pengujian homogenitas varians tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.
Nilai <i>Based on Mean</i>	<i>Statistic</i>			
	,000	1	58	,993

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,993. Nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil tes demonstrasi drama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kondisi yang sama atau homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memenuhi asumsi kesamaan varians dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji *independent sample t-test*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji perbedaan rata-rata dengan *independent sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena data telah memenuhi syarat berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji-*t* sebagai bagian dari statistik parametrik.

Uji perbedaan rata-rata tersebut dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 22*. Hasil

perhitungan yang diperoleh melalui perangkat lunak tersebut disajikan pada tabel berikut sebagai dasar penarikan kesimpulan terhadap hipotesis penelitian.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Samples Test*

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai	-4,034	58	0,000	-3,833

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai t hitung sebesar 4,034 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, perbedaan yang muncul bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan.

Untuk memperkuat pengambilan keputusan, dilakukan pula perbandingan antara nilai t hitung dan t tabel. Dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) = 58, maka nilai t tabel adalah sebesar 1,672. Hasil menunjukkan bahwa t hitung (4,034) lebih besar daripada t tabel (1,672), sehingga keputusan statistik yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 .

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran teks drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui peran dan ekspresi dramatik tidak hanya bersifat performatif, tetapi juga berdampak secara signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan materi teks drama, memperlihatkan hubungan yang logis antara metode pembelajaran dan capaian kognitif siswa.

4. Pembahasan

Secara empiris, data menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan demonstrasi drama, namun peningkatan pada kelas eksperimen

lebih besar dan signifikan. Rata-rata nilai kelas eksperimen naik dari 60,17 menjadi 83,20 (selisih 23,03), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 58,07 menjadi 79,37 (selisih 21,30). Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menghasilkan Sig. 0,000 < 0,05 dengan *t* hitung 4,034, yang menandakan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas bukan kebetulan statistik, melainkan terkait langsung dengan perbedaan model pembelajaran yang diterapkan.

Asumsi bahwa model *role playing* meningkatkan hasil belajar bertumpu pada gagasan bahwa keterlibatan aktif dan pengalaman langsung memperkuat pemahaman. Data observasi mendukung asumsi ini: kinerja guru berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, dan aktivitas siswa secara konsisten berada pada kategori Baik. Artinya, lingkungan belajar yang tercipta bersifat partisipatif dan terstruktur, memungkinkan siswa tidak hanya memahami teks drama secara konseptual, tetapi juga menginternalisasi melalui ekspresi, intonasi, gestur, dan penjiwaan peran.

Namun, perlu diakui bahwa kelas kontrol juga mengalami

peningkatan yang cukup besar. Ini menunjukkan bahwa faktor pembelajaran secara umum, seperti pengulangan materi, latihan, dan evaluasi, tetap berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dengan kata lain, *role playing* bukan satu-satunya penyebab kemajuan, melainkan memperkuat efektivitas proses yang memang secara alami mendorong peningkatan kompetensi siswa. Di sinilah kita melihat bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai akselerator, bukan sekadar pemicu.

Secara logis, efektivitas *role playing* dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivistik dan *experiential learning*, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman itu. Ketika siswa memerankan tokoh drama, mereka tidak sekadar menghafal dialog, melainkan memahami konteks emosional, konflik, dan makna cerita. Proses ini menciptakan jalur kognitif yang lebih dalam dibandingkan model konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *role playing* tidak hanya unggul

secara statistik, tetapi juga rasional secara pedagogis. Model ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan, sehingga pembelajaran teks drama menjadi lebih hidup, bermakna, dan berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian statistik, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan kemampuan demonstrasi drama siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen serta hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 0,000 < 0,05). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh positif penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan diterima.

Efektivitas model *role playing* juga terlihat dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi menunjukkan bahwa kinerja guru berada pada kategori

Baik hingga Sangat Baik, sementara aktivitas siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang konsisten dan aktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung dalam mengekspresikan peran, memahami karakter, dan menghayati unsur dramatik secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, model *role playing* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkaya kualitas pembelajaran teks drama. Dibandingkan model konvensional, pendekatan ini lebih efektif karena mendorong interaksi, kreativitas, dan pemahaman kontekstual siswa. Oleh karena itu, model *role playing* layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang strategis dan relevan untuk meningkatkan keterampilan drama secara komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, N. P. A. R. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI

- IPB SMA Saraswati Singaraja. *Jurnal Undiksha*, 2–14.
- Dewi, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Wawancara Melalui Metode Bermain Peran Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Lubuklinggau. Cokroaminoto *Journal of Primary Education*, 1, 2–9.
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1231–1242.
<https://doi.org/https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Febriana, E. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(3), 115–130.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*, 1(2), 85–114.
<https://doi.org/https://journal.formosapublisher.org/index.php/jiph>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Variabel Operasionalisasi, Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif* (M. Pradana (ed.)). Cv. Eureka Media Aksara.
- Kamal, M., Hariadi, J., & Effendi, D. I. (2023). Analisis Unsur-Unsur Intrinsik dalam Naskah Drama Komunitas Seni “RAJUT” BERTAHAN” Karya Ardiansyah Abdullah. *Jurnal Samudra Bahasa*, 6(2), 30-46.
- Khaerudin, D., Kusmana, S., & Khaerudin, I. R. (2019). Pengembangan bahan ajar menulis drama berdasarkan pengalaman pengarang sebagai bahan ajar drama di SMP/MTS. *Jurnal Tuturan*, 8(2), 86-95.
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(01), 222-243.
- Nirmayani, L. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207–215.
- Pardosi, B. Y. A., Manurung, L. M. R., & Firdianti, R. (2021). Peran Mahasiswa Sebagai Volunteer Dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Di Desa 3T. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 589–596.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.589-596.2021>
- Pratama, I. G., & Alexon. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3...>
- Sahara, R. N., Sonia, N. G., Sampurna, N. A., & Nurfitria. (2024). Metode Pembelajaran

- Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, 8721, 245–252.
<https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Sari, F. F. K. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.34.i1.p62-76>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Supini, P., Sudrajat, R. T., & Isnaini, H. (2021). Pembelajaran menulis teks drama dengan menggunakan metode picture and picture. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15-22.
- Umar, S. G., Umar, F. A., & Didipu, H. (2020). Kemampuan Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 1 Telaga Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 1(2).
- Wijayanti, I., Nirwana, H., & Sukma, D. (2024). Functions and Benefits of Arts Education in the Perspective of Ki Hajar Dewantara. *Journal of Education and Management*, 2(4), 256–269.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58355/manajia.v2i4.74>
- Zuhri. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. In *Modul* (pp. 1–31). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas.