

PENGARUH IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS VII MTs DARUL HIKMAH PEKANBARU

Audiba Kamila

Universitas Riau

audiba.kamila1145@student.unri.ac.id

Elmustian

Universitas Riau

elmustian@lecturer.unri.ac.id

Amira Deani

Universitas Riau

amira.deani@lecturer.unri.ac.id

Silvia Permatasari

Universitas Riau

silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the implementation of the Role Playing learning method on the pantun writing skills of seventh-grade students at MTs Darul Hikmah Pekanbaru. This research used a quantitative experimental approach with a quasi experimental design of the nonequivalent control group design type. The population in this study were all seventh-grade students of MTs Darul Hikmah Pekanbaru, while the sample consisted of class VII I as the experimental class and class VII G as the control class selected using purposive sampling technique. Data collection was carried out through Pre-Test and Post-Test of pantun writing skills. The data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis with the assistance of SPSS 26. The results showed that the average score of the experimental class increased from 86.50 on the Pre-Test to 98.67 on the Post-Test, while the control class increased from 90.33 to 93.00. The results of the Mann-Whitney test obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.002 < 0.05$, indicating that there was a significant effect of the implementation of the Role Playing learning method on students' pantun writing skills. Therefore, the Role Playing learning method is effective in improving students' pantun writing skills.

Keywords: *Role Playing; Pantun Writing Skills; Learning Method; Writing Skills; Indonesian Language Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan

eksperimen kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru, sedangkan sampel penelitian terdiri dari kelas VII I sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan menulis pantun berupa *Pre-Test* dan *Post-Test*. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 86,50 pada *Pre-Test* menjadi 98,67 pada *Post-Test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 90,33 menjadi 93,00. Hasil uji Mann-Whitney memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan implementasi metode pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan menulis pantun siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

Kata Kunci: *Role Playing; Keterampilan Menulis Pantun; Metode Pembelajaran; Keterampilan Menulis; Pembelajaran Bahasa Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dapat diperoleh melalui pendidikan. Pendidikan sebagai pemegang peran penting dalam kehidupan memiliki tujuan utama, di antaranya adalah untuk melahirkan potensi individu yang berkualitas, bukan hanya unggul pada bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter dan keterampilan yang mumpuni. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa “fungsi pendidikan nasional ialah mengembangkan kualitas, watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Selain itu, Izza et al., (2023) juga menyatakan bahwa pendidikan tertuju untuk membawa manusia menjadi makhluk Tuhan yang taat dan warga yang memiliki kepribadian baik guna meningkatkan kualitas diri.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan ialah kemampuan berbahasa. Diantami et al., (2023) memaparkan dalam penelitiannya bahwa pendidikan bahasa merupakan bagian penting untuk membentuk peserta didik menjadi insan berbudaya, interaktif, berkepribadian baik, dan memiliki identitas jati diri yang kuat. Kemampuan berbahasa terdiri dari komponen yang saling berkaitan, salah satunya ialah kemampuan menulis. Seseorang dapat menuangkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain melalui tulisan. Kemampuan menulis sendiri memerlukan keterampilan dan keahlian dalam mengolah dan menyusun kata. Hal ini membuat tidak sedikit peserta didik kesulitan dalam menerima, memahami, serta mempraktikkan pembelajaran menulis di sekolah yang merupakan salah satu

elemen capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang wajib dipenuhi pada setiap fase. Salwa (2023) menyatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan menulis ialah masih rendahnya keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik, rendahnya minat peserta didik akan menulis itu sendiri, rendahnya pengetahuan peserta didik tentang teknik menulis, serta kurangnya pelatihan dan arahan dari guru atau pendidik.

Kemampuan menulis puisi rakyat ialah menulis pantun yang merupakan salah satu capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia elemen menulis pada peserta didik fase D Kurikulum Merdeka kelas VII SMP/ sederajat, tepatnya pada tujuan pembelajaran nomor tiga dan empat yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menelaah struktur dan unsur bahasa dalam puisi rakyat yang disimak, dibaca, dan dipirsa; peserta didik diharapkan mampu menyusun, menulis, dan menyampaikan puisi rakyat dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi.

Pantun sebagai warisan sastra budaya Indonesia yang kaya akan nilai budaya, sejarah, popularitas, serta memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia harus selalu dijaga kelestariannya. Menurut Yundayani et al., (2023) pantun berperan penting sebagai sarana komunikasi sosial dan bimbingan moral yang berfokus pada keluwesan hubungan dan interaksi manusia dengan manusia lainnya dalam bersyair, terutama bagi komunitas masyarakat Melayu. Bagi masyarakat Melayu, pantun merupakan lambang kepandaian yang tinggi nilai sastranya dan mengandung tunjuk ajar. Masyarakat Melayu tidak bisa dipisahkan dengan tunjuk ajar Melayu yang merupakan segala jenis petunjuk, petunjuk, nasihat, amanah, pengajaran dan contoh teladan yang bermanfaat bagi kehidupan khususnya bagi masyarakat Melayu (Fatimah et al., 2022). Pembelajaran menulis pantun di sekolah berperan dalam hal tersebut, oleh sebab itu, pembelajaran pantun di sekolah harus dilaksanakan dengan keseriusan dan memerlukan pendekatan yang tepat agar peserta didik dapat memahami dan mengapresiasi pentingnya pantun sebagai warisan budaya. Namun, sulitnya mendapatkan kreativitas dalam memahami dan menghasilkan karya pantun yang baik bisa menjadi tantangan bagi sebagian peserta didik karena pantun memiliki ciri-ciri dan struktur yang khas serta jenisnya yang beragam. Hal ini dijelaskan oleh Abid (2022) yang menyatakan bahwa sulitnya peserta didik aktif dalam mencari dan membangun pemahaman terhadap pembelajaran menulis pantun disebabkan oleh kecenderungan peserta didik belajar dengan cara menghafal. Ada juga sebagian peserta didik yang sangat memahami materi, namun tidak dapat mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari. Hal ini juga menjadi tantangan bagi pendidik dalam menentukan metode dan cara yang efektif dan inovatif dalam menghadapi masalah kurangnya keterampilan menulis pantun pada peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru, Ibu Putri Mayang Perdana, S.Pd., pada tanggal 9 Juni 2025, diperoleh informasi bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam pembelajaran menulis pantun. Salah satu kesulitan utama yang dialami adalah dalam memahami dan mengingat struktur pantun, yang menyebabkan pantun yang ditulis peserta didik tidak sesuai dengan kaidah dan

struktur pantun itu sendiri. Meskipun saat pembelajaran berlangsung peserta didik mengaku memahami materi, namun mereka cenderung mengalami kesulitan saat diuji secara mandiri. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran menulis pantun dilaksanakan melalui penjelasan materi mengenai pantun oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas menulis pantun secara individu. Namun, menurut guru pembelajaran tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal. Selanjutnya, guru mengaku juga telah melakukan beberapa upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, antara lain memberikan pendekatan personal kepada peserta didik yang mengalami kesulitan untuk dibimbing serta menerapkan pembelajaran secara berpasangan agar suasana belajar lebih menyenangkan dan materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik, di mana peserta didik diminta membuat pantun berbalas dengan teman sebangku. Pembelajaran secara berpasangan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari nilai yang relatif baik. Namun, peningkatan tersebut belum menunjukkan pemerataan keterampilan pada seluruh peserta didik, karena masih terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan antar peserta didik. Guru menilai hal ini dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran yang juga belum merata, karena aktivitas belajar cenderung bergantung pada kerja sama dengan teman sebangku. Peserta didik yang memiliki pasangan aktif cenderung lebih berkembang, sedangkan peserta didik yang kurang mendapatkan dukungan dari pasangannya cenderung menjadi pasif.

Untuk itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai keterampilan menulis pantun dengan baik. Seperti yang dikatakan Noza et al., (2024), metode adalah salah satu aspek yang perlu diketahui dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dan efektif berperan penting dalam menentukan berhasilnya peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Apabila metode yang digunakan pendidik tidak tepat atau tidak cocok dengan karakteristik materi yang diajarkan dan kebutuhan peserta didik, maka proses pembelajaran akan menjadi kurang efektif, sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal.

Seseorang akan lebih mudah menulis apabila ia telah mengalami hal yang akan ia tulis. Menurut Kurniasih (2020) bermaknanya pembelajaran yang dialami peserta didik akan memberikan mereka pengalaman belajar yang mengesankan dan pengalaman tersebut akan semakin mengesankan dan lebih mudah diserap jika pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil interpretasi langsung dan penemuannya sendiri. Menurut Elmustian et al., (2024) pengetahuan aktif dibentuk oleh siswa itu sendiri saat proses pembelajaran berdasarkan pengetahuan yang ada. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah suatu metode yang mengajak peserta didik memerankan dan mengalami langsung hal yang mereka tulis, sehingga diharapkan metode ini dapat mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis pantun mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan kreatif. Hal ini selaras dengan gagasan pembelajaran aktif, di mana peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas bermakna dan menggunakan

berpikir tingkat tinggi selama proses belajar (Deani dan Pranowo, 2022). Berbeda dengan pembelajaran berbalas pantun yang hanya berupa penugasan menulis secara berpasangan dan dilanjutkan dengan pembacaan di depan kelas, metode *Role Playing* memiliki alur kegiatan yang lebih terstruktur. Pada pembelajaran berbalas pantun, proses belajar cenderung bergantung pada pasangan, sehingga pemahaman peserta didik belum merata. Sebaliknya, melalui metode *Role Playing*, peserta didik diajak memahami konteks dan mengembangkan ide sebelum menulis. Kondisi ini memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir dan menulis, sehingga diharapkan dapat membantu pemerataan keterampilan menulis pantun. Sejalan dengan pendapat Salwa (2023) yang menjelaskan kemampuan menulis peserta didik dapat diasah dengan cara yang lebih kreatif menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti *Role Playing* atau simulasi. Berbagai ide dan keadaan dalam permainan peran dapat dieksplor peserta didik untuk kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dipandang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan terarah sebelum peserta didik menulis pantun.

Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap kemampuan pembelajaran Bahasa sudah banyak diuji dalam beberapa penelitian. Beberapa di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Apriliya & Husna (2022) yang menguji Pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 2 Medan, yang berhasil menyatakan dalam kesimpulan penelitiannya bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Selanjutnya, penelitian oleh penelitian oleh Yuli (2024) juga menyimpulkan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Teks Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Tinggi Raja” bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 2 Tinggi Raja. Kemudian, Tampubolon et al., (2024) dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar” menyimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Penelitian lain, dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Kemampuan Menulis Berita Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang” oleh Nuraeni (2023) menyimpulkan kemampuan menulis berita peserta didik SMP Islam Ciherang terjadi peningkatan setelah diberlakukan metode *Role Playing* sehingga kemampuan menulis berita menjadi lebih baik dibandingkan sebelum diberi perlakuan metode *Role Playing*. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut, belum ada yang membahas pengaruh implementasi metode *Role Playing* terhadap kemampuan menulis pantun siswa SMP/ sederajat. Sehingga timbul harapan penulis metode pembelajaran *Role Playing* juga efektif dalam mengatasi kurangnya kemampuan menulis pantun bagi siswa SMP/ sederajat.

Menurut Karnia et al., (2023) setiap peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* sehingga kelas menjadi hidup dan

setiap peserta didik dapat terlibat dalam proses belajar mengajar. Metode *Role Playing* diharapkan dapat mengajak peserta didik tidak hanya belajar mengenai teori menulis pantun, tetapi juga merasakan langsung pengalaman dalam menulis dan menyampaikan pantun sehingga dapat lebih mudah bagi mereka untuk memahami struktur, pola, serta makna yang terkandung pada pantun. Dengan metode ini peserta didik juga diharapkan dapat berdiskusi dan bertukar ide dalam menulis pantun serta menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik sebagai insan berbudaya yang harus terus mengapresiasi pentingnya budaya di kehidupan sehari-hari dan melestarikan warisan budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik meneliti “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Waruwu et al. (2025), penelitian eksperimen kuantitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menguji hipotesis, teori, atau efektivitas suatu perlakuan melalui manipulasi variabel bebas dan pengamatan hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (Abdullah et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan di MTs Darul Hikmah pada 26 Januari sampai 6 Februari 2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 237 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan kesetaraan jumlah siswa, karakter belajar, guru pengajar, dan kesiapan kelas. Berdasarkan hasil observasi, kelas VII G ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas VII I sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing 30 siswa (Abdullah et al., 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan menulis pantun berupa *pretest* dan *posttest*. Tes diberikan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa setelah perlakuan. Instrumen penelitian berupa lembar unjuk kerja menulis pantun yang telah divalidasi oleh validator ahli dan guru mata pelajaran. Penilaian pantun meliputi lima aspek, yaitu kelengkapan jumlah baris, ketepatan sajak a-b-a-b/a-a-a-a, struktur sampiran dan isi, jumlah suku kata, serta kesesuaian tema dan amanat (Imelda et al., 2024).

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi (Martias, 2021). Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa per kelompok (Isnaini et al., 2025), serta uji homogenitas menggunakan uji Levene (Sianturi, 2022). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* apabila data berdistribusi normal dan homogen, sedangkan uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif apabila data tidak berdistribusi normal (Waluyo, 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di MTs Darul Hikmah dengan melibatkan kelas VII I sebagai kelas eksperimen dan VII G sebagai kelas kontrol. Data penelitian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 26 melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil Observasi Guru dan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* berjalan sangat baik. Berdasarkan pengamatan observer, aktivitas guru memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* telah terlaksana sesuai dengan rancangan penelitian.

Deskripsi Nilai Keterampilan Menulis Pantun Kelas Eksperimen

Hasil *Pre-Test* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86,50 dengan nilai minimum 65 dan maksimum 100. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, nilai rata-rata *Post-Test* meningkat menjadi 98,67 dengan nilai minimum 85 dan maksimum 100.

Tabel 1 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	30	65	100	86,50	10,184
<i>Post-Test</i> Eksperimen	30	85	100	98,67	3,198

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,17 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis pantun setelah penerapan metode *Role Playing*. Pada *Post-Test*, sebanyak 96,67% siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 2 Kategori Nilai Kelas Eksperimen

Kategori	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Sangat Rendah	0%	0%
Rendah	0%	0%
Sedang	26,67%	0%
Tinggi	46,66%	3,33%
Sangat Tinggi	26,67%	96,67%

Deskripsi Nilai Keterampilan Menulis Pantun Kelas Kontrol

Hasil *Pre-Test* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 90,33 dengan nilai minimum 40 dan maksimum 100. Setelah pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *Post-Test* meningkat menjadi 93,00 dengan nilai minimum 75 dan maksimum 100.

Tabel 3 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i> Kontrol	30	40	100	90,33	14,259
<i>Post-Test</i> Kontrol	30	75	100	93,00	8,052

Peningkatan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 2,67 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, namun tidak sebesar kelas eksperimen.

Tabel 4 Kategori Nilai Kelas Kontrol

Kategori	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Sangat Rendah	3,33%	0%
Rendah	3,33%	0%
Sedang	6,67%	10%
Tinggi	23,34%	33,33%
Sangat Tinggi	63,33%	56,67%

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Menulis Pantun

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen (98,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (93,00). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Tabel 5 Statistik Deskriptif

Data	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	86,50	10,184
<i>Post-Test</i> Eksperimen	98,67	3,198
<i>Pre-Test</i> Kontrol	90,33	14,259
<i>Post-Test</i> Kontrol	93,00	8,052

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh data memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga data tidak berdistribusi normal.

Tabel 6 Uji Normalitas

Data	Sig.
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	0,027
<i>Post-Test</i> Eksperimen	0,000
<i>Pre-Test</i> Kontrol	0,000
<i>Post-Test</i> Kontrol	0,000

Hasil uji homogenitas menunjukkan data kelas eksperimen tidak homogen ($0,000 < 0,05$), sedangkan kelas kontrol homogen ($0,086 > 0,05$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney.

Tabel 7 Uji Mann-Whitney

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	270,000
Z	-3,089
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,002

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas VII di MTs Darul Hikmah. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *Post-Test* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *Pre-Test* kelas eksperimen sebesar 86,50, sedangkan kelas kontrol sebesar 90,33. Meskipun nilai awal kelas kontrol lebih tinggi, setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen meningkat menjadi 98,67, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai 93,00. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena metode *Role Playing* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan bermain peran, menyusun dialog pantun, serta menampilkan hasil kerja kelompok di depan kelas. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih mudah memahami struktur pantun, pola sajak, penggunaan sampiran dan isi, serta kesesuaian tema dan amanat pantun. Selain itu, keterlibatan langsung dalam pembelajaran membantu siswa lebih mudah mengingat materi karena mereka mengalami sendiri proses belajar tersebut.

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang sama-sama memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik juga memperkuat keberhasilan implementasi metode *Role Playing*. Aktivitas siswa selama pembelajaran terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme ketika memerankan tokoh, berdiskusi dalam kelompok, dan menyampaikan pantun secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dan kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nuryati et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat melibatkan kreativitas dan penghayatan peserta didik dalam pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rosa dan Nartani (2020) yang menjelaskan bahwa metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi dan mengembangkan ide secara aktif. Dalam penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasi melalui penyusunan dialog pantun dan bermain peran sesuai tema yang diberikan. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep pantun secara lebih mendalam dibandingkan hanya melalui penjelasan materi.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Kurniasih (2020) yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran akan memberikan kesan yang lebih mendalam dan mudah diingat oleh peserta didik. Melalui metode *Role Playing*, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung karena mereka tidak hanya menulis pantun, tetapi juga mempraktikkan dan menyampaikan pantun dalam bentuk permainan peran. Pengalaman belajar tersebut membuat siswa lebih memahami kaidah penulisan pantun, seperti jumlah baris, pola sajak a-b-a-b, penggunaan sampiran dan isi, serta jumlah suku kata dalam setiap baris pantun.

Berdasarkan hasil analisis kategori keterampilan menulis pantun, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Pada saat *Pre-Test*, siswa yang berada pada kategori sangat tinggi hanya sebesar 26,67%, sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 96,67% pada *Post-Test*. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* lebih efektif dalam membantu siswa mencapai keterampilan menulis pantun yang optimal.

Hasil uji statistik juga memperkuat temuan penelitian ini. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data tidak sepenuhnya homogen, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Mann-Whitney. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh signifikan implementasi metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, terutama keterbatasan waktu pembelajaran. Kegiatan bermain peran memerlukan waktu yang cukup panjang karena siswa harus memahami peran, menyusun dialog, berlatih, dan menampilkan hasil kerja kelompok. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan pengelolaan waktu yang efektif dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok. Meskipun terdapat kendala, secara keseluruhan metode *Role Playing* tetap mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun karena mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, kerja sama, serta keterampilan menulis siswa. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami teori pantun, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang membantu mereka menghasilkan pantun sesuai kaidah penulisan yang benar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata menulis pantun siswa meningkat setelah mengimplementasikan

- metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran, yakni *mean Pre-Test* 86,5 sedangkan *mean Post-Test* 98,67 dengan selisih 12,17.
2. Berdasarkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata menulis pantun siswa juga meningkat setelah mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional, yakni *mean Pre-Test* 90,33 sedangkan *mean Post-Test* 93 dengan selisih 2,67.
 3. Implementasi metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru, yang diukur berdasarkan uji Mann-Whitney, dengan diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,002. Karena $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abid, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Rejang Lebong. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 127–140. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1725>
- Apriliya, Y., & Husna, T. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 2 Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 43–53. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.460>
- Deani, A., & Pranowo, D. D. (2022). . Active Learning Materials for English Online Classes Based on Genre-Based Approach. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4683–4700.
- Diantami, T., Yuwana, S. W., & Nurhayati, E. (2023). Pentingnya Pendidikan Bahasa dalam Membangun Karakter yang Berbudaya di SMP PGRI 9 Sidoarjo. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 132–144. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1512>
- Elmustian, Sari, S. P., & Mustika, T. P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 3(4), 437–450. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v3i4.609>
- Fatimah, R. P. S. N., Murtadho, F., & Zuriyati, Z. (2022). Fungsi Pantun Adat Perkawinan Melayu Riau. 7(2), 439–448. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.8791>
- Imelda, Hendriana, E. C., & Mulyani, S. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Kelas V SDN 94 Singkawang. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 45–54.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. 4(2), 170.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka

- Belajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Karnia, N., Lestari, J. R., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kurniasih, D. A. (2020). Pembiasaan Menulis Buku Harian dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 36–44.
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 40–59.
<https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Noza, A. P., Wandira, R. A., & Gusmaneli. (2024). Pentingnya Metode Belajar. 8(4), 158–164.
- Nuraeni, E. (2023). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kemampuan Menulis Berita Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang. 4(2), 1–13.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148.
<https://doi.org/10.32678/assibyan.v6i2.9845>
- Rosa, E., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3).
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8148>
- Salwa, N. (2023). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif untuk Menjadi Penulis Cerpen yang Handal. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(1), 229–244.
<https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.94>
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas sebagai Syarat Pengujian Analisis. 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Tampubolon, J., Hasibuan, R., & Tambunan, M. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar. 4, 755–766.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Waluyo, S. A. J. E. (2024). Analisis Data Sampel Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Pendapatan Menggunakan Uji ANOVA dan Uji t. *Ekonomi dan Bisnis*, 2, 775–785.
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Yuli, R. A. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Menulis Teks Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Tinggi

Raja [Universitas Negeri Medan].

<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/62257/>

Yundayani, A., Sulaeman, A., Syafri, F., & Alghadari, F. (2023). Penguatan Kajian Pantun Indonesia sebagai Sebuah Topik Penelitian. 18–27.