

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 2, August 2025, P. 30-41

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: 2986-7002

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16939053>

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Teks Drama Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan

The Influence of Role-Playing Methods on Speaking Skills in Drama Texts Among Seventh Grade Students at SMP Negeri 20 Medan

Rodia Tammardia Siregar^{1*}, Rina Devianty², Edi Saputra³

¹²³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: ¹rodia0314212010@uinsu.ac.id, ²rinadevianty@uinsu.ac.id, ³edisaputra@uinsu.ac.id

Abstract

The research that has been conducted is entitled "The Effect of Role Playing Method on Speaking Skills in Drama Texts in Grade VII Students of SMP Negeri 20 Medan" which is motivated by the low learning outcomes in the Indonesian Language subject, especially in language skills. Students show a lack of self-confidence and doubt in conveying ideas or ideas that they have. The research method uses a quantitative method with a quasi-experimental approach, a non-equivalent control group design using a nonprobability sampling technique (purposive sampling) and in the form of a pre-test and post-test with a sample size of 32 students VII-1 and 32 students VII-3. Data collection techniques with observation, multiple choice tests, questionnaires, and documentation. Based on the results of the pre-test that has been carried out, it is known that the average pre-test results of the control class and the experimental class are not much different, namely the average pre-test score of the control class is 56.41 while the experimental class is 57.34. After both classes carried out the learning process with different processes, there was a significant difference in the post-test given, namely the control class obtained a score of 84.22 while the experimental class obtained a score of 89.69. Based on the dialtals, it was proven that there was an increase in learning outcomes after the learning process was carried out.

Keywords: Role Playing Method, Speaking Skills, Drama Text

Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Teks Drama Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan" yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan berbahasa. Peserta didik menunjukkan kurangnya rasa percaya diri dan keraguan dalam menyampaikan gagasan atau ide yang mereka miliki. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi-experimental* desain *non equivalent control group design* memakai teknik *nonprobability sampling* (*sampling purposive*) dan berupa *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah sampel 32 siswa VII-1 dan 32 siswa VII-3. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes pilihan berganda, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata hasil *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda, yaitu rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 56,41 sedangkan kelas eksperimen sebesar 57,34. Setelah kedua kelas tersebut melaksanakan proses pembelajaran dengan proses yang berbeda maka terlihat perbedaan yang signifikan pada *post-test* yang diberikan yakni kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 84,22 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 89,69. Berdasarkan pemaparan diatas membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilakukan proses pembelajaran.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Teks Drama

Article Info

Received date: 25 July 2025

Revised date: 27 July 2025

Accepted date: 10 August 2025

INTRODUCTION

Bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa resmi negara serta digunakan secara luas oleh masyarakat dalam berbagai aktivitas komunikasi sehari-hari. Menurut Devianty (2022:1), bahasa merupakan sarana komunikasi yang dimanfaatkan manusia melalui sistem simbol bunyi untuk menyampaikan pikiran dan perasaan. Menurut *Kamus Linguistik* (2019:30), kosakata dalam bahasa Indonesia memiliki makna yang beragam. Penguasaan bahasa Indonesia juga membuka peluang untuk mengembangkan berbagai kemampuan berbahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Bahri (2023:25), keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan berbahasa untuk mengungkapkan, menyatakan. Berbicara merupakan bagian dari keterampilan lisan yang bersifat produktif karena melibatkan kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan ide, pendapat, pikiran, perasaan kepada orang lain. Proses ini dilakukan dengan landasan rasa percaya diri, kejujuran, tanggung jawab, serta berpegang pada kebenaran, sehingga pendengar dapat mengerti pesan yang sedang dijelaskan.

Menurut Mofid (2020:1), drama adalah jenis ilmu keagamaan yang menggambarkan kehidupan manusia melalui tindakan atau gerakan. Dalam pementasannya, drama memperlihatkan realitas kehidupan, karakter, serta perilaku manusia lewat peran dan dialog antar tokoh. Istilah 'drama' sendiri berasal dari bahasa Yunani yang berarti 'aksi' atau 'gerakan', karena drama menekankan pada dialog dan ekspresi gerak para pemain di atas panggung. Sejalan dengan menurut Sari yang dikutip dari Haitomi (2022:70) drama merupakan bentuk sastra yang menyajikan konflik kehidupan manusia melalui penggunaan bahasa, baik dalam bentuk dialog maupun monolog, yang kemudian dipertunjukkan di hadapan penonton

Secara harfiah, peranan adalah *role* dan bermain adalah *play*. Salah satu komponen pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah bermain peran. Menurut Fitri (2022:63), pendekatan pembelajaran melalui bermain peran dianggap sangat efektif dalam melatih kemampuan berbicara siswa, karena memberikan ruang yang luas bagi mereka untuk belajar berkomunikasi secara jelas dan efisien.

Hasil observasi di SMP Negeri 20 Medan mengindikasikan bahwa keterampilan komunikasi siswa masih belum berkembang secara maksimal. Beberapa di antaranya tampak kurang percaya diri dan cenderung ragu saat menyampaikan pendapat atau ide mereka. Keberanian mereka sangat kurang, sehingga menjadi hambatan bagi guru untuk mengetahui kemampuan siswa. Kemudian, peserta didik memiliki keterlambatan terhadap pemahaman setiap pembelajaran. Fenomenologi pada diri peserta didik memiliki kecemasan berbicara di depan umum, kurangnya rasa aman untuk mencoba dan gagal di lingkungan kelas, perasaan tidak dihargai ketika ide mereka tidak ditanggapi secara terbuka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik SMP Negeri 20 Medan terhadap keterampilan berbicara dalam teks drama melalui penerapan teknik bermain peran. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik mempunyai rasa percaya diri dan berani dalam mengungkapkan perasaan, ide, serta gagasan mereka. Selanjutnya, peneliti ini bertujuan membantu bagi guru agar lebih termotivasi dalam menumbuhkan rasa percaya diri, keterampilan dan manfaat metode bermain peran sebagai sarana pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Keterampilan Berbicaran

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Budiman, dkk (2023:291), pembelajaran Bahasa Indonesia ialah pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa dan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan satu dari empat kemampuan berbahasa yang perlu ditanamkan agar kemampuan komunikasi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal. Menurut Goh (2012:55), keterampilan berbicara bukan sekadar kemampuan peserta didik dalam menyampaikan hal-hal sederhana dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga keterampilan berbicara dalam situasi yang bersifat formal.

Menurut Rambe, dkk (2023:15), berbicara adalah salah satu keterampilan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa. Berbicara merupakan suatu bentuk tindak tutur dalam bentuk nada-nada yang dihasilkan oleh organ vokal. Menurut Rina, dkk (2019:4), peserta didik harus belajar berbicara secara resmi di depan umum sebagai bentuk komunikasi dengan masyarakat. Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi, sedangkan komunikasi adalah proses di mana seseorang berinteraksi dengan orang lain sebagai hasil dari hubungan sosial. Oleh karena itu, komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan maksud untuk memengaruhi perilaku penerima.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Sukma & Saifudin (2021:33) tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran

secara efektif. Oleh karena itu, pembicara seyogyanya memahami makna segala sesuatu yang ingin disampaikan dan harus mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar.

Tujuan berbicara berupa memberitahukan dan melaporkan ditunjukkan apabila pembicara ingin memberi informasi agar pendengar dapat mengerti. Dari ilustrasi peristiwa berbicara yang telah dikemukakan, dapat dikemukakan beberapa alasan mengapa manusia berbicara dan terdapat beberapa tujuan manusia berbicara antara lain:

- a) Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat.
- b) Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain.
- c) Ingin menghibur orang lain.
- d) Menyampaikan informasi.
- e) Membujuk atau mempengaruhi orang lain.

Berbicara dengan tujuan mengekspresikan pikiran, perasaan gagasan, ide, dan pendapat adalah bentuk berbicara yang disebabkan dorongan dari internal individu. Menurut Harianto (2020:414), secara umum, kegiatan berbicara memiliki berbagai tujuan, seperti memberikan hiburan, menyampaikan informasi, membangkitkan semangat, memengaruhi pendengar, atau mendorong mereka untuk bertindak. Terdapat tujuan tersebut, dari keterampilan berbicara memiliki lima jenis, seperti: hiburan, penyampaian informasi, motivasi, persuasi, dan ajakan bertindak.

Berdasarkan pemaparan dari para ahli, memiliki kesimpulan yaitu tujuan berbicara adalah untuk menginformasikan, menghibur, memberitahukan, dan meyakinkan seseorang melalui komunikasi secara langsung.

3. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Menurut Melasarianti (dalam Tarigan, 2008:56), jenis-jenis kegiatan berbicara dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori

- a. Berbicara di depan khalayak umum terbagi menjadi dua bentuk, yaitu dalam situasi formal dan informal.
- b. Jika dilihat dari tujuannya, berbicara dapat diklasifikasikan menjadi lima macam: berbicara untuk menghibur, memberikan informasi, membangkitkan semangat, meyakinkan pendengar, serta mendorong mereka untuk melakukan suatu tindakan.
- c. Ditinjau dari cara penyampaiannya, seseorang dapat menyampaikan pidato atau pembicaraan melalui beberapa metode, yaitu:
 - a.) berbicara secara spontan tanpa persiapan,
 - b.) menggunakan catatan singkat sebagai panduan,
 - c.) mengandalkan hafalan penuh terhadap isi materi, dan
 - d.) membaca secara langsung dari naskah yang telah disiapkan.
- d. Jika dilihat dari jumlah pendengarnya, kegiatan dikelompokkan terdiri tiga jenis, ialah:
 - a.) berbicara secara personal atau individu,
 - b.) berbicara di hadapan kelompok kecil, dan
 - c.) berbicara di hadapan kelompok besar.
- e. Sementara itu, menurut konteks atau acara tertentu, aktivitas berbicara atau berpidato dapat dibedakan menjadi enam bentuk, yaitu:
 - a.) presentasi,
 - b.) penyampaian informasi,
 - c.) acara perpisahan,
 - d.) kegiatan jamuan atau resepsi,
 - e.) momen pengenalan, dan
 - f.) proses pencalonan atau nominasi.

4. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Menurut Halidjah (2012:262), pembelajaran keterampilan berbicara melibatkan berbagai fungsi bahasa, seperti menyampaikan sikap intelektual, emosional, moral, serta memberikan perintah. Sependapat dengan Rayhan (2023:43), tujuan dari pembelajaran keterampilan berbicara adalah agar siswa mampu menyampaikan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara lisan, serta terdorong untuk berbicara dengan cara yang kritis dan kreatif

Menurut pandangan Suriani (2021:801), keterampilan berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang dipengaruhi oleh berbagai aspek, termasuk faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis. Keseluruhan faktor ini memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan

seseorang dalam berbicara, sehingga perlu mendapat perhatian saat menilai kemampuan berbicara individu.

Pendapat lainnya menurut Larosa & Iskandar (2021:3724), keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan serta menyampaikan ide, keinginan, perasaan, atau kehendak secara tepat sesuai dengan konteks dan situasi pendengar. Sementara itu, menurut Indasah (2017:47), setelah kemampuan menyimak, keterampilan berbicara merupakan kemampuan berbahasa kedua yang biasanya dikuasai oleh seseorang.

Pembelajaran keterampilan berbicara dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam menjelaskan temuan mereka, karena mereka mampu mengartikulasi ide, gagasan, dan perasaan secara rasional, aktif, dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Metode Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Menurut Abdillah (2021:147), metode bermain peran, atau yang dikenal dengan istilah 'role playing', adalah pendekatan pembelajaran di mana guru mengajak siswa untuk mengambil peran sebagai orang lain dalam situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dan merasakan pengalaman orang tersebut dalam konteks tersebut.

Bermain peran dapat dilakukan dengan mengikuti naskah atau dialog yang sudah disiapkan sebelumnya, ataupun dengan improvisasi bebas berdasarkan kreativitas para pemain. Menurut Selvia (2022:45), bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan tujuan tertentu guna mencapai sasaran pendidikan.

Sementara itu, menurut Tsurayya (2022:19), metode pengajaran yang dikenal sebagai "bermain peran" memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan yang menampilkan berbagai karakter dalam skenario yang biasanya berasal dari situasi kehidupan nyata. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain peran merupakan metode yang efektif bagi guru dalam proses pembelajaran. Melalui teknik ini, peserta didik dapat mengasah imajinasi dan penghayatan mereka terhadap materi pelajaran dengan memerankan tokoh atau benda di sekitar mereka.

2. Tujuan Penggunaan Bermain Peran (Role Playing)

Menurut Uno (2014:25), bermain peran merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengenali jati diri mereka dalam kehidupan sosial serta memecahkan masalah secara bersama-sama dalam kelompok. Menurut Herlina (2015:100), Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran membantu siswa dengan berbagai cara. Tujuan dari metode ini antara lain:

- a. Membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- b. Memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan diri.
- c. Menambah peluang bagi siswa untuk berlatih berbicara.
- d. Karena bermain peran merupakan suatu bentuk permainan, metode ini dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran (Role Playing)

Salah satu cara pelatihan peran adalah melalui metode bermain peran, di mana siswa atau calon pemain diperkenalkan dengan karakter yang akan mereka perankan. Peran tersebut biasanya menyerupai situasi kehidupan nyata sehingga memudahkan pemain untuk memahaminya. Oleh karena itu, dalam penerapannya, metode ini memerlukan langkah-langkah atau prosedur tertentu. Menurut Istarani (2023:74), adapun langkah-langkah itu terdiri dari:

- a. Persiapan.
- b. Penentuan pelaku atau pemeran.
- c. Pemain bermain peran.
- d. Diskusi.
- e. Ulangan permainan.

4. Kelebihan Metode Bermain Peran (Role Playing)

Menurut Istarani (2023:77), metode bermain peran, atau yang sering disebut role playing, bertujuan membantu peserta didik dalam menghadapi masalah psikologis serta belajar berinteraksi dengan orang lain. Beberapa manfaat dari metode bermain peran ini antara lain:

- a. Memudahkan guru dalam mengidentifikasi kemampuan nyata peserta didik.
- b. Mendorong terciptanya diskusi yang aktif dan dinamis.

- c. Mengajarkan aspek sosial dan psikologis kepada peserta didik.
- d. Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menarik.
- e. Melatih peserta didik untuk bersikap proaktif dan berbagi pendapat.

Kelemahan Metode Bermain Peran (*role playing*)

- a. Memilih siswa yang tepat untuk menyelesaikan masalah terkadang sulit dilakukan.
- b. Pelaksanaan metode ini bisa jadi lebih rumit jika terdapat perbedaan tradisi dan kebiasaan di masyarakat.
- c. Anak-anak yang tidak ikut berpartisipasi cenderung menjadi pasif.
- d. Proses persiapan, mempelajari materi, dan latihan untuk pertunjukan memakan banyak waktu.

Teks Drama

1. Pengertian Teks Drama

Menurut Nuryanto (2017:3), Drama adalah gambaran dari pengalaman dan imajinasi manusia yang disampaikan dalam bentuk cerita dan dipentaskan agar bisa dirasakan serta dimengerti oleh penonton. Menurut Jupri (2024:8) Drama merupakan sebuah pendekatan pembelajaran partisipatif yang berakar pada seni teater dan mengandalkan keindahan serta realitas kehidupan sosial yang sesungguhnya.

Sementara itu, menurut Hadjipanteli (2020:201), menurut Jupri, drama adalah sebuah media pendidikan yang sering digunakan oleh guru dan telah hadir di berbagai peradaban sepanjang sejarah. Pembelajaran drama juga bisa dijadikan sebagai panduan dalam menentukan strategi pengajaran serta solusi bagi guru, baik yang sudah berpengalaman maupun yang baru mulai. Drama merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk menyampaikan suatu pesan. Biasanya, drama dipentaskan berdasarkan naskah yang menjadi dasar pelaksanaan pertunjukan.

2. Jenis-jenis Drama

Drama menurut Mofid (2020:11), terdapat dua jenis drama yaitu drama baru dan drama lama.

- a. Drama Modern: Jenis drama ini bertujuan memberikan pelajaran atau pesan kepada masyarakat, biasanya mengangkat tema kehidupan sehari-hari.
- b. Drama Klasik: Drama klasik umumnya berisi cerita fantasi yang berkaitan dengan kesaktian, kerajaan, kehidupan di istana, dewa-dewi, serta peristiwa-peristiwa.

Namun, menurut Nuryanto, konsep ini menghasilkan berbagai tipe drama, antara lain:

- a. Drama Duka (*Tragedy*)

Drama tragedi merupakan jenis pertunjukan yang menggambarkan kisah menyedihkan dan penuh penderitaan, biasanya ditutup dengan akhir yang pilu atau mengecewakan.

- b. Drama Ria (*Comedy*)

Drama komedi ringan adalah jenis pertunjukan yang mengandung humor segar, menghibur, dan bertujuan menciptakan suasana ceria.

- c. Drama Teatrical (Drama untuk Dipentaskan)

Drama teatrical memang dirancang khusus untuk disajikan di atas panggung, meskipun terkadang unsur sastra atau nilai kesusastraannya tidak terlalu menonjol.

- d. Drama Romantik

Drama jenis ini sering disebut sebagai drama puitis, lirik, atau yang ditulis dalam bentuk puisi. Ciri khas dari drama ini ditentukan oleh karakter tokoh dan alur ceritanya yang cenderung romantis.

- e. Drama Adat

Drama yang bertemakan adat istiadat biasanya menyoroti kehidupan dan tradisi yang berkembang dalam masyarakat, daerah, atau suku tertentu.

3. Ciri-ciri Drama

Menurut Indah (2021:45), drama memiliki sejumlah karakteristik khusus yang perlu dipahami, yaitu:

- a. Drama merupakan karya sastra modern dalam bentuk prosa yang disusun sebagai naskah untuk dibaca sekaligus dipentaskan.
- b. Naskah drama bisa ditulis dalam bentuk prosa biasa atau puisi.
- c. Drama disusun melalui dialog antar tokoh yang menggambarkan watak atau karakter tertentu.

- d. Gagasan dan pemikiran penulis disampaikan lewat percakapan antar tokoh dalam cerita.
- e. Unsur konflik menjadi bagian penting dalam drama, karena konflik mendorong perkembangan alur melalui aksi tokoh-tokohnya.
- f. Drama yang tidak memiliki konflik dianggap kurang memenuhi syarat sebagai drama yang baik.
- g. Gaya bahasa dalam drama turut mencerminkan latar waktu dan kondisi sosial budaya masyarakat yang diwakilinya.
- h. Durasi pementasan drama biasanya tidak lebih dari tiga jam.
- i. Peristiwa yang terjadi dalam drama berlangsung satu kali dalam satu rentang waktu, tanpa pengulangan.
- j. Sebuah drama harus mengandung konflik, aksi, dan bersifat untuk diperankan secara langsung di atas panggung.

4. Unsur-unsur Drama

Menurut Indah (2021:48), Drama tersusun atas dua komponen utama, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan elemen yang membentuk isi dari drama itu sendiri dan berada di dalam karya tersebut. Unsur ini tidak dapat dilihat secara langsung karena bersifat imajinatif dan terkandung dalam alur cerita. Adapun unsur-unsur intrinsik dalam drama meliputi hal-hal berikut: Tokoh dalam drama diklasifikasikan menjadi:

- a. Berdasarkan karakteristiknya, tokoh dalam drama dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang berperan sebagai pendukung utama jalannya cerita. Sebaliknya, tokoh antagonis merupakan sosok yang menjadi lawan atau penghalang bagi protagonis. Selain itu, terdapat pula tokoh tritagonis, yaitu tokoh pendamping yang berperan membantu tokoh utama maupun tokoh lawan.
- b. Jika ditinjau dari peranannya dalam cerita, tokoh-tokoh dalam drama terbagi menjadi:
 1. Tokoh pusat atau tokoh sentral, yaitu karakter utama yang memegang peran penting dalam alur cerita, memicu terjadinya konflik, dan bisa berwujud sebagai protagonis maupun antagonis.
 2. Tokoh pendukung, yakni karakter yang memiliki fungsi membantu atau menentang tokoh sentral. Tokoh ini juga dapat berperan sebagai penyeimbang atau penghubung antara dua tokoh utama dalam cerita.

- c. Perwatakan atau Penokohan

Penokohan atau karakterisasi merupakan penyajian sifat, watak, dan kepribadian seorang tokoh dalam sebuah karya cerita.

- d. *Setting*

Latar atau setting dalam cerita dirancang oleh penulis agar rangkaian peristiwa yang terjadi dapat terasa masuk akal dan jelas bagi pembaca maupun penonton. Latar dalam sebuah cerita biasanya mencakup tiga aspek utama, yaitu: Latar tempat, latar waktu, dan latar ruang.

- e. Tema

Tema dalam sebuah karya sastra merupakan cerminan dari ide, gagasan, atau pandangan hidup yang diusung oleh penulis sebagai latar belakang ceritanya.

- f. ALur

Alur dalam drama, yang juga dikenal sebagai jalan cerita, merupakan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita dari awal hingga akhir. Alur atau plot dalam sebuah cerita umumnya terdiri atas lima tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap pengenalan situasi awal,
- 2) Tahap munculnya peristiwa yang memicu konflik,
- 3) Tahap peningkatan ketegangan atau aksi menuju puncak,
- 4) Tahap puncak konflik (klimaks), dan
- 5) Tahap penyelesaian masalah atau penutup cerita.

- g. Amanat

Amanat merupakan pesan moral atau nilai kehidupan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, yang berisi ajaran atau teladan yang patut ditiru.

METHOD

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen, non equivalent control group design* menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probabilitas (purposive sampling)*. Menurut Abdullah (2022:95), metode penelitian eksperimen digunakan untuk menguji apakah variabel suatu eksperimen efektif atau tidak. Sementara itu, menurut Abraham (2022:2477), Eksperimen (*Quasi Eksperimen*) didefinisikan sebagai eksperimen yang memerlukan perlakuan, dampak pengukuran, dan unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan dalam rentang yang menunjukkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan. Selanjutnya, menurut Abdullah (2022:97) *non equivalent control group design* merupakan desain penelitian di mana peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen serta menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 Medan pada tanggal 17 februari 2025- 02 juni 2025 dengan sampel berjumlah 64 dan populasi berjumlah 160 orang. Peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai sudut pandang peneliti dengan jenis pendekatan *quasi* eksperimen, menggunakan desain *non equivalent control group desain* dan teknik *nonprobability sampling (sampling purposive)*.

Tujuan dari *pre-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen adalah untuk menentukan kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan metode bermain peran. Sedangkan, tujuan dari *posttest* yang dilakukan untuk melihat perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam hasil belajar peserta didik ketika menggunakan metode bermain peran di kelas eksperimen dengan metode ceramah di kelas kontrol. Untuk mengetahui.

Tabel 1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Nilai Pretest			Nilai Posttest		
	Maksimum	Minimum	Rata-Rata	Maksimum	Minimum	Rata-Rata
Kelas Kontrol	70	40	56,41	95	70	84,22
Kelas Eksperimen	75	40	57,34	100	80	89,69

Berdasarkan tabel pada bagian atas terlihat bahwa 64 siswa dari dua kelas yang diambil pada *pre-test* peserta didik tidak jauh berbeda yaitu 56,41 hingga kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 57,34. Selain itu, jika dilihat dari nilai *posttest* terlihat jelas adanya perubahan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode bermain peran. Dapat dilihat di awal minimum 40 setelah proses pembelajaran yang meningkat menjadi 80. Ini juga merupakan nilai maksimum kelas kontrol, artinya siswa dapat lulus ujian pertama dengan nilai 40 dan ujian terakhir dengan nilai 70. Nilai rata-ratanya juga meningkat, dari 57,34 menjadi 89,69 pada awalnya.

Hasil uji validitas dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Pretest Kelas Kontrol

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,43	0,336	Valid
2.	0,46	0,336	Valid
3.	0,40	0,336	Valid
4.	0,43	0,336	Valid
5.	0,40	0,336	Valid
6	0,38	0,336	Valid
7	0,37	0,336	Valid
8	0,42	0,336	Valid

9	0,38	0,336	Valid
10.	0,40	0,336	Valid

Tabel 3 Hasil Perhitungan Nilai Validitas *Posttest* Kelas Kontrol

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,51	0,336	Valid
2.	0,39	0,336	Valid
3.	0,41	0,336	Valid
4.	0,44	0, 336	Valid
5.	0,51	0,336	Valid
6.	0,42	0,336	Valid
7.	0,53	0,336	Valid
8.	0,41	0,336	Valid
9	0,42	0,336	Valid
10	0,49	0,336	Valid

Dengan membandingkan nilai rxy terhadap rtabel pada *pre-test* dan *post-test* untuk N=32 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai rtabel sebesar 0,36. Berdasarkan kriteria bahwa rxy harus lebih besar dari rtabel, diketahui bahwa nilai untuk soal nomor 1 hingga 10 semuanya melebihi 0,336. Oleh karena itu, semua item tes tersebut dinyatakan valid.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Nilai Validitas *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,42	0,36	Valid
2.	0,46	0,36	Valid
3.	0,46	0336	Valid
4.	0,56	0,36	Valid
5.	0,56	0,36	Valid
6.	0,55	0,36	Valid
7.	0,37	0,36	Valid
8.	0,42	0,36	Valid
9.	0,39	0,36	Valid
10.	0,49	0,36	Valid

Tabel 5 Hasil Perhitungan Nilai Validitas *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
----	---------	--------	------------

1.	0,53	0,36	Valid
2.	0,51	0,36	Valid
3.	0,50	0,36	Valid
4.	0,47	0,36	Valid
5.	0,45	0,36	Valid
6.	0,41	0,36	Valid
7.	0,45	0,36	Valid
8.	0,48	0,36	Valid
9.	0,39	0,36	Valid
10.	0,37	0,36	Valid

Dengan membandingkan nilai r_{xy} terhadap r_{tabel} pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen untuk $N=32$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,36. Berdasarkan kriteria bahwa r_{xy} harus lebih besar dari r_{tabel} , diketahui bahwa nilai untuk soal nomor 1 hingga 10 semuanya melebihi 0,36. Oleh karena itu, semua item tes tersebut dinyatakan valid.

Tabel 6 Uji Realibitas Kelas Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

Variable	Butir Pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i>	10	0,747	Cukup Reliabel
<i>Post-test</i>	10	0,765	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada kelas kontrol yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yang memenuhi kriteria karena sebesar 0,765. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat dianggap reliabel.

Tabel 7 Uji Realibitas Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Variable	Butir Pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i>	10	0,787	Reliabel
<i>Post-test</i>	10	0,840	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yang memenuhi kriteria, sebesar 0,840. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat dianggap reliabel.

Tabel 8 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

	<i>Komogorov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
X	0,140	32	0,113
Y	0,148	35	0,092

Menurut Tabel 4.11, hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal karena nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal, menandakan bahwa sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi yang homogen.

Tabel 9 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

	<i>Komogorov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
X	0,143	32	0,095
Y	0,139	32	0,119

Menurut Tabel 4.12, hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal karena nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal, menandakan bahwa sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi yang homogen.

Tabel 10 Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol

Statistik Levene	df1	df2	Sig
0,565	1	62	0,445

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene* yang disajikan dalam Tabel 4.15 di atas, diperoleh nilai x yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, data dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai homogen, yang menunjukkan bahwa varians dari sampel yang diteliti adalah serupa

Tabel 11 Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen

Statistik Levene	df1	df2	Sig
0,636	1	62	0,428

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Statistik *Levene* yang disajikan dalam Tabel 4.16 di atas, diperoleh nilai x yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, data dalam penelitian ini tidak homogen.

Tabel 12 Uji Hipotesis

No	Hipotesis	Hasil akhir
H1	Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada teks drama kelas VII SMP Negeri 20 Medan	Diterima

CONCLUSION

Berdasarkan data, analisis, dan pembahasan, terdapat signifikansi pada Bab IV dalam penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara dalam teks drama pada siswa kelas VII di SMP Negeri 20 Medan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode bermain peran, baik pada pre-test maupun post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pre-test yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata hasil pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda, yaitu rata-rata nilai pre-test kelas kontrol sebesar 57,34, sedangkan kelas eksperimen sebesar 56,41. Setelah kedua kelas tersebut melaksanakan proses pembelajaran dengan proses yang berbeda maka terlihat perbedaan yang signifikan pada *post-test* yang diberikan yakni kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 84,22 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 89,69. Berdasarkan pemaparan diatas membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilakukan proses pembelajaran. Perilaku peserta didik kelas VII di SMP Negeri 20 Medan pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan perubahan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran

terhadap keterampilan berbicara dalam teks drama. Perubahan ini didukung oleh data yang diperoleh dari berbagai tes, antara lain observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, tampak jelas adanya perubahan dalam tingkah laku peserta didik. Data nontes dari pre-test menunjukkan bahwa tingkah laku negatif siswa masih cukup dominan. Namun, hasil post-test menunjukkan adanya penurunan tingkah laku negatif dan peningkatan tingkah laku positif di kalangan peserta didik.

REFERENCES

- Abdillah, Ahmad, Cahyo. (2021). "Analisis Keterampilan Menulis Teks Drama Dengan Metode *Role Playing* Berbantuan Audio Visual". *Journal Of Education And Humanity*, 1(3), 146-155.
- Bahri, A., Tawani Rahamma, dkk. (2023). *Keterampilan Berbahasa Dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif*. Makassar: Haura Utama.
- Budiman, Hasyifa, dkk. (2023). "Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Minat Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 291-298.
- Devianty, R. (2022). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Medan: Perdana Publishing
- Fitri, H., Darmiany, D., dkk. (2022). "Pengaruh Metode Pembelajaran Otentik terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 2 Karang Bayan Tahun Ajaran 2020/2021". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 452-457.
- Goh, C. C. M. (2012). *Teaching speaking: A holistic approach*. Cambridge University Press.
- Haitomi, F., Sari, M., dkk. (2022). "Moderasi Beragama dalam Perspektif Kementerian Agama Republik Indonesia: Konsep dan Implementasi. *Al-Wasatiyah*". *Journal of Religious Moderation*, 1(1), 66-83.
- Halidjah, S. (2012). "Evaluasi keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*". 2(1). 259-268.
- Harianto, E. (2020). "Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara". *Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Herlina, Uray. (2015). "Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.
- Indasah. (2017). *Statistik, Teori Dan Aplikasi*. In Cv. Ae Media Grafika
- Indah, R. dan N. (2021). *Pembelajaran Seni Drama*. Makassar: Nasmedia.
- Istarani. (2023). *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Abdussalam & M. Siddik (ed.)). Medan: Media Persada.
- Jupri, Abdul, Nani, dkk. (2024). *Pembelajaran Drama Melalui Metode Menu Baper (Membaca Menulis Bermain Peran)*. Jakarta.
- Krindalaksana. (2019). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723-3737.
- Mofid, M. (2020). *Drama dan Aplikasi*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Rambe, Syahfitri, dkk. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Depan Umum". *Jurnal Pendidikan dan Sastra Ingggris (Jupensi)*. 3(2), 11-24.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar". *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-56.
- Rina, I. C. dan A. S. (2019). "Penerapan Strategi Partisipatif Melalui Media Gambar Denah Dan Kartu Pancing Foto Dalam Pembelajaran Pemahaman Konsep Dan Berbicara Siswa Sekolah Dsar (Pra-Eksperimen pada Kelas IV SDN Layungsari 1 Kota Bogor)". *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14.
- Selviana, M. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, Bengkulu.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). "Pengaruh Penggunaan Podcast Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.

- Tato Nuryanto. (2017). *Apresiasi Drama*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Tsurayya, Nabhana Aida. (2023). *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Materi Drama Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMPN 3 Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.