

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA MENULIS NASKAH DRAMA DARI SEBUAH
CERPEN OLEH SISWA KELAS VIII MTS EX-PGA PROYEK
UNIVA MEDAN TP. 2019-2020**

Mariana Nurmawati Hasugian¹⁾, Sri Muliatik²⁾, Siti Fatimah Zahara³⁾

^{1,2,3} Universitas Al Washliyah, Medan

email: ¹husugianmariana@gmail.com

email: ²muliasumardi@gmail.com

email: ³zfatihah667@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020. Sampel adalah kelas VIII yang berjumlah 32 orang yaitu kelas eksperimen. Teknik menentukan sampel yaitu *cluster sampling*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model eksperimen yaitu model *one group pre test and post test design*. Instrumen yang digunakan untuk menjangkau data penugasan yakni menulis naskah drama dari sebuah cerpen. Dari hasil pengolahan data diperoleh rata-rata eksperimen *pre test group* adalah 68,5 sedangkan rata-rata *post test group* adalah 80,25. Dengan demikian nilai post test lebih tinggi daripada nilai pre test. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh **thitung = 6,283** pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dari daftar distribusi t dk = n-1 = 32-1=31, maka diperoleh **ttabel = 1,696**. Jika Harga **thitung** dibandingkan dengan harga **ttabel** ternyata **thitung > ttabel** (6,283 > 1,696), dapat dinyatakan hipotesis nihil (**H₀**) ditolak dan hipotesis alternatif (**H_a**) diterima. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen sangat berpengaruh.

Kata kunci: Metode pembelajaran *Role Playing*, Menulis naskah drama

ABSTRACT

**USE OF THE *ROLE PLAYING* LEARNING METHOD TOWARDS STUDENT'S WRITING
ABILITY DRAMA FROM A STUDY BY A STUDENT CLASS VIII
MTS EX-PGA UNIVA PROJECT MEDAN TP. 2019-2020**

This study aims to determine whether there is an effect of the Role Playing learning method on the ability to write a drama script from a short story by students of class VIII MTs EX-PGA Medan UNIVA Project 2019-2020 Academic Year. The sample is class VIII, amounting to 32 people, namely the experimental class. The technique to determine the sample is cluster sampling. The model used in this study is an experimental model that is one group pre-test and post-test design models. The instrument used to capture assignment data is writing a drama script from a short story. From the results of data processing, the average pre test group experiment was 68.5 while the average post test group was 80.25. Thus the post test value is higher than the pre test value. After testing the hypothesis obtained tcount = 6.283 at a significant level $\alpha = 5\%$ from the list of distribution t dk = n-1 = 32-1 = 31, then obtained ttabel = 1.696. If the price of tcount compared with the price of ttabel turns out tcount > ttabel (6.283 > 1.696), it can be stated that the null hypothesis (H₀) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on data analysis, it can be concluded that the use of Role Playing learning method in writing drama scripts from a short story is very influential.

Keywords: *Role Playing learning methods, Writing drama scripts*

PENDAHULUAN

Penelitian tentang keterampilan menulis telah banyak dilakukan, baik keterampilan menulis sastra (cerpen, puisi) maupun menulis kebahasaan (paragraf narasi, deskripsi, argumentasi, persuasi, eksposisi, menulis surat, memo, dll). Penelitian dalam hal keterampilan menulis naskah drama masih terbatas. Oleh karena itu, timbul ketertarikan dan keprihatinan peneliti untuk melakukan penelitian keterampilan menulis naskah drama. Begitu juga dalam penelitian pembelajaran sastra. Disadari atau penting untuk meningkatkan pembelajaran dan sekaligus mengembangkan sastra.

Ketika siswa menulis naskah drama maka mereka akan memiliki kesadaran bahwa imajinasi pementasan harus terbentuk ketika proses penulisan drama berlangsung. Proses menulis naskah drama merupakan keterampilan yang membutuhkan ketekunan, tidak semua siswa dapat menyukai menulis naskah drama. Faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah metode, materi pengajaran, kompetensi guru, dan sarannya di dalamnya termasuk media. Dalam posisi seperti itu perlu ditegaskan bahwa kurikulum hanya dapat dijadikan pedoman dan guru sebagai pengajar dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan pelajaran menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa dalam menulis naskah drama.

Permasalahan yang peneliti temukan ketika observasi awal disekolah MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan bahwa kemampuan ekspresi karya sastra khususnya dalam menulis naskah drama siswa masih kurang baik dan efektif. Hal itu disebabkan teknik dan model yang digunakan dalam pembelajaran menulis naskah drama kurang bervariasi, sehingga kurang mendukung kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan gagasan dalam penulisan naskah drama dengan maksimal.

Pembelajaran naskah drama hanya dilakukan dengan memaparkan teori terlebih dahulu, memberikan contoh naskah drama dan selanjutnya siswa menulis naskah drama. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan keterampilan menulis naskah drama dari sebuah cerpen. Secara umum di sekolah, proses pembelajaran drama hanya

menggunakan media teks yang berupa teori saja. Hal ini akan menyebabkan siswa merasa jenuh dengan pembelajaran penulisan drama.

Dari sebuah cerpen ini siswa belajar menyusun kerangka naskah drama dengan terlebih dahulu membaca sebuah cerpen lalu dikembangkan menjadi naskah drama yang utuh. Dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama dengan menggunakan sebuah cerpen dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan naskah, tahap penulisan naskah drama berdasarkan perencanaan naskah, serta tahap penyuntingan dan revisi. Oleh karena itu salah satu upaya guru meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan keterangan tersebut, salah satu dari beberapa penggunaan metode yang dianggap dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen adalah penggunaan metode *role playing*.

Metode *role playing* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kepasifan para siswa saat melakukan pementasan drama di kelas. Pada pembelajaran materi drama salah satunya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi drama diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, aktif dalam pembelajaran, saling menghargai, bekerja sama dengan kelompok, mengikuti pembelajaran dengan serius. Melalui pembelajaran drama diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kepekaan sosial yang tinggi dan dapat memerankan tokoh drama sesuai dengan perwatakannya.

Dari pandangan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil sebuah judul dalam penelitian ini yaitu *pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan TP. 2019-2020*

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut 1) Bagaimana kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?; 2) bagaimana metode *role playing* dalam

pembelajaran menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?; 3) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* terhadap kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020? dan seberapa besar pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pembelajaran 2019 – 2020. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test and post-test design*. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok subjek saja tanpa pembandingan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 yang dibagi atas dua kelas paralel dengan jumlah keseluruhan 67 orang siswa. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-2. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes uraian. Peneliti menggunakan penelitian satu kelas dengan model *One group pre-test post-test design*. Tes dilakukan dua kali yaitu Tes sebelum perlakuan dan tes sesudah perlakuan.

Instrumen yang digunakan peneliti adalah penugasan. Dalam penelitian ini siswa mampu menuliskan naskah drama dari sebuah cerpen yang sudah disiapkan pengajar dalam bentuk kelompok setelah itu cerpen yang sudah ditulis menjadi naskah drama akan dibentuk lagi menjadi sebuah metode *role playing* yaitu bermain peran..

Langkah-langkah analisis data adalah:

1. Menyusun data pre test dan post test dalam bentuk tabel
2. Menghitung nilai rata-rata, standar error, dan standard deviasi data sampel, yaitu data pre test dan post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019 - 2020.

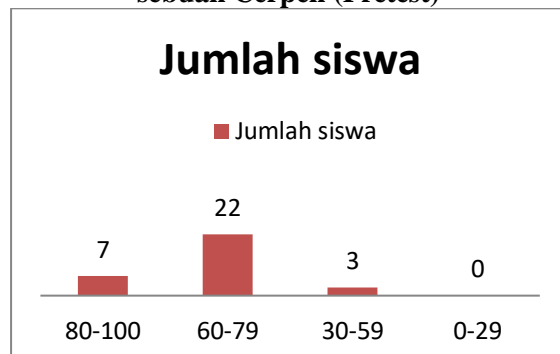
Hasil perhitungan dinyatakan dengan bentuk skor penelitian dan kemudian perhitungan dari hasil data didistribusikan dengan nilai rata-rata siswa atau Mean, nilai yang banyak muncul atau Modus dan standar deviasi. Setelah diadakan test hasil perolehan pretest siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Identifikasi Kecenderungan Hasil Kemampuan Menulis Naskah Drama dari sebuah Cerpen (Pretest)

Rentang	Jumlah siswa	F. Relatif	Kategori
80-100	7	21,875%	Sangat Baik
60-79	22	68,75%	Baik
30-59	3	9,375%	Cukup
20-29	0	0%	Kurang
0-19	0	0%	Sangat kurang
	32	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pretest kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 7 orang atau 21,875%, kategori baik sebanyak 22 orang atau 68,75%, kategori cukup sebanyak 3 orang atau 9,375%, kategori kurang sebanyak 0 orang atau 0% dan kategori sangat kurang 0%. Jadi, identifikasi hasil pretest termasuk kategori baik.

Identifikasi Kecenderungan Hasil Kemampuan Menulis Naskah Drama dari sebuah Cerpen (Pretest)



2. Metode *Role Playing*

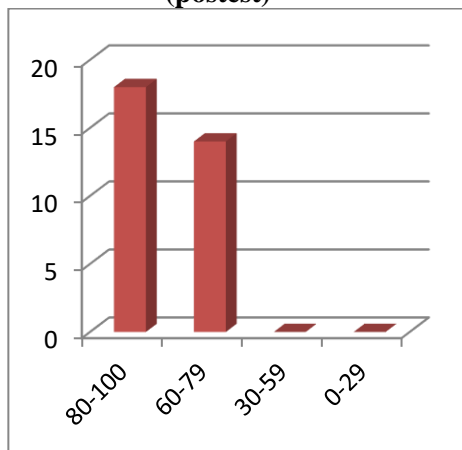
Hasil perhitungan dinyatakan dengan bentuk skor penelitian dan kemudian perhitungan dari hasil data didistribusikan dengan nilai rata-rata siswa atau Mean, nilai yang banyak muncul atau Modus dan standar deviasi. Setelah diadakan test hasil perolehan post test siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Identifikasi Kecenderungan Hasil Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen (postest)

Rentang	Jumlah siswa	F. Relatif	Kategori
80-100	18	56,25%	Sangat Baik
60-79	14	43,75%	Baik
30-59	0	0%	Cukup
20-29	0	0%	Kurang
0-19	0	0%	Sangat Kurang
	32	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil post test kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 18 orang atau 56,25%, kategori baik sebanyak 14 orang atau 43,75%, kategori cukup sebanyak 0 orang atau 0%, kategori kurang sebanyak 0% dan sangat kurang 0%. Jadi, Identifikasi hasil post test di atas termasuk kategori normal.

Identifikasi Kecenderungan Hasil Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen (postest)



B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Kemampuan Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen oleh siswa kelas VIII EX-PGA Proyek UNIVA Medan (pretest).

2.

Uji Normalitas Hasil Kemampuan Menulis Naskah Drama dari sebuah Cerpen (Pretest)

X	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
52	3	3	-1.71	0.04	0.09	0.05
60	7	10	-0.88	0.20	0.31	0.11
64	3	13	-0.47	0.32	0.41	0.09
68	8	21	-0.05	0.53	0.66	0.13
76	4	25	0.78	0.74	0.78	0.04
80	3	28	1.19	0.85	0.88	0.03
84	4	32	1.61	0.94	1.00	0.06

Diketahui rata-rata hasil pretest = 68,5, Standar Deviasi = 9,63 dan N = 32

Berdasarkan tabel di atas didapat harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih, bahwa $L_{hitung} = 0,13$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ (5%) dan $n=32$, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,16$.

Berdasarkan data di atas, $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $(0,13 < 0,16)$. Data ini membuktikan bahwa data pretest berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen (postest)

Uji Normalitas Hasil Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen (postest)

Y	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
60	2	2	-2.06	0.02	0.06	0.04
64	1	3	-1.65	0.04	0.09	0.05
68	2	5	-1.24	0.1	0.16	0.06
72	4	9	-0.84	0.19	0.28	0.09
76	5	14	-0.43	0.32	0.44	0.12
80	2	16	-0.03	0.48	0.50	0.02
84	5	21	0.38	0.59	0.66	0.07
88	3	25	0.79	0.74	0.78	0.04
92	8	32	1.19	0.85	1.00	0.15

Berdasarkan tabel di atas didapat bahwa $L_{hitung} = 0,15$ Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $n=32$, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,16$

Berdasarkan data di atas, $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,15 < 0,16$. Data ini membuktikan

bahwa data post test berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Untuk menentukan Data homogen atau tidak digunakan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji F dari sudjana yaitu:

$$F = \frac{s^2}{s^2}$$

$$F = \frac{(9,85)^2}{(9,63)^2}$$

$$F = \frac{97,0225}{92,7369} = 1,04$$

$F_{hitung} = 1,04$ Dengan dk pembilang dan penyebut 32, dari tabel distribusi F untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh F_{tabel} untuk dk pembilang dan penyebut 32, yaitu $F_{tabel} = 2,51$. jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni $1,04 < 2,51$ Hal ini membuktikan sampel dari populasi homogen.

4. Hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* terhadap kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.

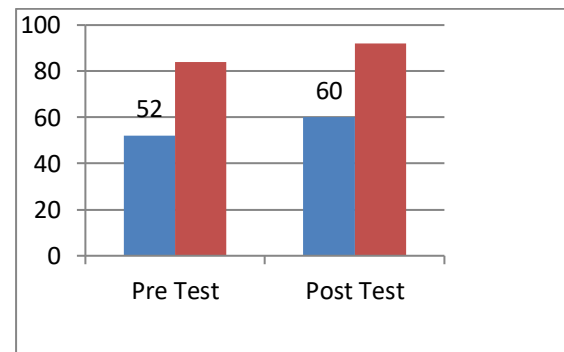
Hasil Belajar Siswa Menulis Naskah Drama Dari Sebuah Cerpen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre test	Post test
1	Agus Syahputra	80	88
2	Ahmad Rifai Lintang	52	84
3	Alfin Wahyu Hidayah	68	76
4	Alpriandi	60	80
5	Alya Aulia Syafitri	60	92
6	Amelia Zahra Anwar Siregar	76	84
7	Andre Pratama	80	88
8	Aulia Rusmayanti	80	72
9	Ayra Nurfadilah Lubis	60	60
10	Ayu Lestari	64	84
11	Fitri Wulan dari	68	92
12	Hikmal Karimov	68	60
13	IKhsan Pratama	60	92
14	Jumadil Akhiar	68	76
15	Makhroja Fathin Hazirah	84	92
16	Mhd. Akmal Rafiq	60	84
17	Muhammad Danar	60	64
18	Mutiara Syahfitri Hsb	52	68
19	Nazwa Anjani	84	76
20	Nur Hasanah	60	80
21	Ocha Putri Saskya	84	92
22	Rofiq Permana Putra	68	84

23	Sulastriani	52	76
24	Syifa Thahira	76	92
25	Zaskiyah Syabaniah	64	72
26	Tiara Putri Ivanka	64	88
27	Rejeki Intan Permata	76	92
28	Yumna Afifah	68	76
29	Samudra Alambiya Putra	68	72
30	Siti Habibah	76	92
31	Tsiqah Khairani	84	68
32	Yudistira Sadewa	68	72
Jumlah		2192	2568
Rata-rata		68,5	80,25
Standar Skor		Baik	sangat Baik
Nilai Terendah		52	60
Nilai Tertinggi		84	92

5. Pengaruh metode *role playing* menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun pembelajaran 2019-2020.

Pengaruh Nilai Pretest dan Postest



Grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen sangat berpengaruh. Hasil penelitian pretest nilai terendah siswa adalah 52 dan nilai tertinggi 84. Sementara Hasil penelitian post test nilai terendah siswa adalah 60 dan nilai tertinggi 92. Setelah dihitung nilai pre test dan nilai post test terdapat selisih nilai yaitu 14,64% ini diperoleh dari hasil nilai rata-rata pre test dikurang hasil nilai rata-rata post test dibagi dengan nilai rata rata tertinggi dari post test dikali 100.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berdasarkan penelitian terhadap normalitas dan homogenitas sebagaimana telah diketahui

sebelumnya bahwa persyaratan analisis data dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal dan dari variansi poplasi yang homogen. Selanjutnya akan dilakukan hipotesis dengan uji “t” dengan rumus sudjono (sudjono, 2007:282-285).

$$T_0 = \frac{My - Mx}{\frac{SEMy - Mx}{1,87}} = \frac{80,25 - 68,5}{1,87} = 6,283$$

Maka $t_{hitung} = 6,283$

Selanjutnya jika harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,283 > 1,696$), dapat dinyatakan hipotesis nilai (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh bukti empirik bahwa kemampuan belajar siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen dengan menggunakan metode *role playing* sangat berpengaruh.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Ada beberapa temuan dari hasil analisis data dalam penelitian, yaitu:

- Nilai rata-rata pretest adalah 68,5 dan standar deviasinya adalah 9,63 Sedangkan nilai rata-rata post test adalah 80,25 dan standar deviasinya adalah 9,85.
- Nilai dari “ t_0 ” dalam penelitian ini adalah 6,283 dimana “ t ” tabel adalah 1,696 dalam standar signifikan 0,05 atau 5% berarti “ t_0 ” lebih besar dari “ t ”

Berdasarkan pengujian normalits dan homogenitas, maka diketahui bahwa data pada kedua test berdistribusi normal dan mempunyai variansi sama. Jika harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,283 > 1,696$), dapat dinyatakan hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis naskah drama dari sebuah cerpen.

Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh bukti empirik bahwa kemampuan belajar siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen dengan menggunakan metode *role playing* sangat mempengaruhi kemampuan belajar siswa menjadi lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta berpedoman pada temuan penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

- Penetapan suatu jenis metode akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar. Oleh Karena itu diperlukan sikap selektif pada guru dalam memilih metode pembelajaran.
- Pemahaman siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dalam kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen (pre test) berada dalam kategori baik.
- Pemahaman siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dalam kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen dengan menggunakan metode *role playing* (post test) berada dalam kategori sangat baik.
- Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t , selanjutnya t_0 diketahui, kemudian dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dengan $df = n-1=31$. Dari $df = 31$ diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,696 karena t_0 yang diperoleh dari t_{tabel} yaitu $6,283 > 1,696$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. “terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen oleh siswa kelas VIII MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan 2019-2020.

Menulis naskah drama dari sebuah cerpen pada siswa diperoleh hasil pre test masih rendah ketercapaiannya, hal ini mungkin dikarenakan peserta didik merasa bosan, jenuh, bermalasan-malasan dan mengantuk dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia. Mungkin juga dikarenakan peserta didik kurang memahami dan mengerti akan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik perlu metode pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, membuat aktif siswa dan tidak membosankan yang dapat menumbuhkan interaksi dengan siswa lain maupun guru serta menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik.

Oleh karena itu metode pembelajaran role playing sebagai metode dalam materi menulis naskah drama dari sebuah cerpen diperoleh hasil post test sangat tinggi sehingga tercapai materi pembelajaran. Jadi, metode *role playing* salah satu metode yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa MTs EX-PGA Proyek UNIVA Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mencoba memberi saran yang antara lain adalah sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya memilih metode pembelajaran yang tepat, karena metode ini terbukti dapat membantu siswa dalam menulis naskah drama dari sebuah cerpen.
2. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya mampu mengembangkan materi belajar hendaknya mengingat materi yang dicantumkan dalam buku teks kurang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran
3. Guru hendaknya membina kreatifitasnya untuk mencoba berbagai

metode mengajar agar siswa tidak bosan.

4. Guru hendaknya aktif melatih siswa dalam menulis naskah drama sesuai kompetensi.
5. Sebagai sumber informasi bagi para pembaca dalam memahami kemampuan menulis naskah drama dari sebuah cerpen.
6. Sebagai sumber referensi bagi para peneliti yang hendak melakukan penelitian sejenis yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA (11 pt)

- Anwar, Chairul. 2005. *Drama Bentuk gaya dan aliran*, Yogyakarta : Eltkaphi
- Ardial & tanjung, B.N. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (proposal, skripsi,thesis) dan Mempersiapkan diri menjadi penulis artikel alamiah*. Medan: kencana
- Arikunto,s. 2006 . *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praletis)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kedua*. Jakarta : Balai pustaka
- Depdiknas.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Hamzah B.uno. 2007. *Modal Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. jakarta: Bumi Aksara
- Harymawan,RMA.1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Noor, Hasanuddin. 2009. *Psikometri Aplikasi Penyusunan Instrumen Pengukuran Perilaku*. Bandung: Fakultas Psikologi UNISBA.
- Nurhamidah, Didah . 2011. Skripsi . *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Cerpen*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: kalam media
- Sari, malinda .2014. skripsi. *Pengaruh Model Student Teams Achievement Devisions terhadap Keterampilan Menulis Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA PAB 9*

- Patumbak Deli Serdang. Medan : Universitas Islam Sumatera Utara
- Sari Novita, Sesilia paradita. 2017. Skripsi. *Penggunaan Metode Bermain Peran (role playing) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerja Sama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta.* Yogyakarta : Universitas Sanata Drama
- Shaftel Gorge.1967. *Role Playing for social values decision making in the social studies.* New lersey.prentice hall,inc.
- Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan* .Jakarta : Raja Grasindo persada
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika.* Bandung. Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Supriyadi. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integrative di Sekolah dasar.* Jakarta : Direktorat jenderal pendidikan tinggi.
- Waluyo, Herman J.2007. *Drama Teori dan Pengajarannya.* Yogyakarta : Haninditra Graha Widya.
- Yamin martinis. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Pendidikan Siswa.* Jakarta: Gaung persada pres
- Zaini, dkk : 2008 . *Strategi Pembelajaran Aktif.* Insan Madani .Yogyakarta.