

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA KULIAH RETORIKA

Khusnul Khotimah¹ dan Leli Triana²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam pokok bahasan “Penerapan Retorika” mata kuliah retorika dengan menggunakan model *role playing* serta mendeskripsikan keefektifan model *role playing* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan terhadap subjek yang diselidiki. *Role playing* lebih efektif digunakan pada pembelajaran retorika dibandingkan dengan tidak menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran retorika pada kelas pada kelas IV Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Universitas Pancasakti Tegal. Hal ini dibuktikan dengan hasil thitung 15,26 > ttabel 1,67 pada perhitungan menggunakan uji t-non independen. Pembelajaran retorika menggunakan model *role playing* lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan *role playing* dalam pembelajarannya. Hasil ini dibuktikan dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen 83,40 lebih besar dari kelas kontrol yang hanya 77,92. Dalam pembelajaran retorika menggunakan model *role playing* siswa lebih aktif dan kreatif dalam praktik dan memahami retorika, dan wawasan siswa lebih banyak terkait dengan pendalaman karakter dalam retorika.

Kata Kunci : Model, Role Playing, Retorika

Abstract

His study intends to describe the ability of students in rhetoric subjects in the subject of "Application of Rhetoric" by using a role playing model and to describe the effectiveness of this role playing model. This study uses experimental research methods. Experimental research itself is a study that is intended to determine whether there is a consequence of something imposed on the subject under investigation. Role playing is more effective in learning rhetoric compared to not using role playing models in learning rhetoric in class IV Indonesian Language and Literature Education Study Programs, Pancasakti University, Tegal. This is evidenced by the results of t count 15.26 > t table 1.67 in the calculation using the non-independent t test. Rhetoric learning using a role playing model is more effective than those that do not use role playing in its learning. This result is evidenced by the mean value of the experimental class 83.40 which is greater than the control class which is only 77.92. In learning rhetoric using role playing models, students are more active and creative in practice and understand rhetoric, and students' insights are more related to deepening character in rhetoric.

Keywords: Model, Role Playing, Rhetoric

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pendewasaan dan peningkatan derajat manusia menjadi pribadi yang lebih baik dengan cara dan waktu yang berbeda. Pendidikan akan mampu mengubah pandangan manusia dari segi perilaku maupun pikiran.

Sugihartono (2013) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip, yakni pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna. Selain itu dalam penyelenggaraan juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan. Jelas dikatakan dalam undang-undang bahwa hak siswa

dalam belajar harus diperhatikan dengan baik.

Tingkatan pendidikan universitas menggambarkan proses pembelajaran yang kompleks. Kriteria pembelajaran yang dipilih sesuai dengan kompetensi capaian kelulusan. Salah satu mata kuliah yang menggambarkan kompleksitas pendidikan yaitu mata kuliah retorika. Mata kuliah tersebut menopang beberapa karakter mahasiswa dalam berfikir, bersosialisasi, berimprovisasi dalam mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pancasakti Tegal sangat mengapresiasi mata kuliah tersebut, tetapi permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan KBM sulit menerapkan pembelajaran yang efektif karena mahasiswa sulit memahami materi dan mengampikasikan gambaran ekspresi dan karakter dalam retorika.

Effendy (2003) menyatakan bahwa retorika berasal dari bahasa Inggris, *rethoricyang* artinya ilmu berbicara. Dalam perkembangannya berarti seni berbicara di hadapan umum atau ucapan untuk menciptakan kesan yang diinginkan. Walaupun beragam pendapat tentang retorika, namun dengan jelas dapat diketahui bahwa tujuan utama retorika adalah tercapainya tujuan pembicaraan atau terjadinya komunikasi yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada mata kuliah retorika di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pancasakti Tegal pada semester IV menunjukkan pada awal perkuliahan dimulai mahasiswa belum memperlihatkan respon yang baik terhadap mata kuliah tersebut dalam pembelajaran siswa terlihat pasif pada saat dosen menjelaskan. Berdasarkan nilai harian yang diperoleh dari dosen

pengampu pada materi “Penerapan Retorika”, menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 80% mahasiswa mendapatkan nilai = 70 untuk mata kuliah tersebut. Kenyataannya baru 50% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 70.

Dengan adanya kesulitan yang dialami tersebut sangat diperlukan adanya metode atau model yang harus diterapkan dosen dalam mengajar. Menurut Trianto (2010) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.”

Suhana (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generative. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (learning style) dan gayamengajar guru (teaching style), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (Style of Learning and Teaching).

Salah satu metode yang sesuai dengan pembelajaran retorika adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosio drama yaitu metode pembelajaran yang mendorong kemampuan peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. yang merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan.

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (roleplaying) merupakan

salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas dalam bermain dan memahami materi retorika. Metode bermain peran atau role playing adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012).

Sebagai tindak lanjut dari beberapa fakta kesulitan yang ditemukan maka dilakukan penelitian pada mahasiswa semester IV pada mata kuliah retorika di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pancasakti Tegal.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah retorika dalam pokok bahasan “Penerapan Retorika” dengan menggunakan model *role playing* mendeskripsikan keefektifan model *role playing* tersebut.

2. METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen mencoba untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen diterapkan menggunakan dua atau lebih kelompok eksperimen, dimana akan dibandingkan kelompok yang menerima perlakuan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IVA dan IVB Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pancasakti Tegal di JL. Halmahera Tegal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. *Setting* penelitian ini yaitu

di gedung E kampus UPS Tegal, pada waktu kegiatan belajar mengajar mata kuliah retorika. Dipilih kelas IVA dan IVB dikarenakan kelas tersebut mahasiswa yang sama jumlahnya.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester IVA dan IVB Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjumlah masing – masing 25 mahasiswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah mata kuliah retorika kelas IVA dan IVB pada pokok bahasan “Penerapan Retorika”.

Variabel Penelitian, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2014 :161), variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas atau *independent variable* (X) dan variabel terikat atau *dependent variable* (Y). Variabel bebas atau *independent variable* (X)

merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau yang menjadi sebab (Marsono, 2016:4). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat (Marsono, 2016:4). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman mahasiswa dalam pokok materi penerapan retorika.

Bentuk instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes uraian produktif. Soal ini berisi penugasan yang diberikan kepada siswa.

Setelah dilakukan tes, hasil pekerjaan siswa akan diukur dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah dibuat yaitu, (1) mengetahui jenis retorika, (2) memahami karakter tokoh dunia, (3) memahami bentuk ekspresi dalam beretorika.

Tabel 2: Skor Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	mengetahui jenis retorika	30
2	memahami karakter tokoh dunia	40
3	memahami bentuk ekspresi dalam beretorika	30
Jumlah		100

Tabel 4: Kategori Penilaian

No.	Kategori	Rentang Skor
1	Sangat baik	86-100
2	Baik	71-85
3	Cukup baik	61-70
4	Kurang baik	0-60

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan

menggunakan metode tes. Menurut Arikunto (2014:193) tes adalah

serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu, atau kelompok.

Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah retorika dengan memperhatikan aspek pemahaman jenis retorika, karakter tokoh dunia dalam berretorika, dan pendalaman ekspresi dalam retorika.

Pemberian *pretest* dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan awal mahasiswa dalam mata kuliah retorika sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas model pembelajaran *role playing* dalam mata kuliah retorika.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran dilakukan pengujian dengan menggunakan rumus uji t non-independen.

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

\bar{D} = Selisih antara *post-test* dan *pre-test*

D = Rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

N-1 = Derajat kebebasan

N = Jumlah sampel

Setelah mencari efektivitas penggunaan metode, selanjutnya dilakukan pengujian perbedaan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

menggunakan rumus statistik uji t independen.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2 - \sum x_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata nilai kelas kontrol

$x_1 = X_1 - \bar{X}_1$ (kelas eksperimen)

$x_2 = X_2 - \bar{X}_2$ (kelas kontrol)

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

dk (derajat kebebasan) = $n_1 + n_2 - 2$

(taraf signifikan) = 0,05 ; 0,01

Setelah rasio t diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan rasio t tersebut dengan nilai t tabel dan taraf signifikansi 0,05. Apabila hasil perbandingan menunjukkan t hitung lebih tinggi dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, apabila hasil perbandingan menunjukkan t hitung lebih rendah dari t tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini berupa hasil tes. Pada kelompok eksperimen berjumlah 25 dalam pembelajaran retorika menggunakan model *role playing*, sedangkan pada kelas kontrol berjumlah 25 siswa dalam pembelajaran retorika tanpa menggunakan model *role playing*. Tes dilakukan sebanyak dua kali pada setiap kelompok penelitian yaitu Pretes dan Postes. Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil yang bervariasi. $0,05 =$ taraf signifikan (TS)

Kelas Eksperimen

Pretes		Postes	
1	2	3	4
Skor	Jumlah	Skor	Jumlah
41 - 50	0	41 - 50	0
51 - 60	1	51 - 60	0
61 - 70	2	61 - 70	0
71 - 80	22	71 - 80	6
81 - 90	0	81 - 90	19
91 - 100	0	91 - 100	0

Dari hasil jumlah selisih dari pretes dan postes adalah 145 yang setelah dikuadratkan diperoleh hasil 1427. Rata-rata yang diperoleh dari hasil pretes dan postes kelas eksperimen adalah 76,56 untuk pretes dan 82,36 untuk postes. Dari keseluruhan siswa yang mendapat nilai terendah 60 yaitu hanya 1 siswa untuk hasil postes dan nilai terendah 78 yaitu hanya 1 siswa untuk hasil postes. Nilai tertinggi 80 ada 15 siswa untuk pretes dan 90 ada 1 siswa untuk postes. Hasil thitung = 15,86 > ttabel df = 1,68. Artinya pelaksanaan model *role playing* berpengaruh positif meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas dalam memahami materi retorika.

Kelas Kontrol

Pretes		Postes	
1	2	3	4
Skor	Jumlah	Skor	Jumlah
41 - 50	1	41 - 50	0
51 - 60	9	51 - 60	0
61 - 70	14	61 - 70	1
71 - 80	1	71 - 80	21
81 - 90	0	81 - 90	3
91 - 100	0	91 - 100	0

Dari hasil jumlah selisih dari pretes dan postes adalah 372 yang setelah dikuadratkan diperoleh hasil 6190. Rata-rata yang

diperoleh dari hasil pretes dan postes kelas eksperimen adalah 61,64 untuk pretes dan 76,52 untuk postes. Dari keseluruhan siswa yang mendapat nilai terendah 50 yaitu hanya 1 siswa untuk hasil postes dan nilai terendah 67 yaitu hanya 1 siswa untuk kelas postes. Nilai tertinggi 72 ada 1 siswa untuk pretes dan 84 ada 1 siswa untuk postes. Hasil thitung = 14,25 > ttabel df = 1,68. Artinya pelaksanaan model *role playing* berpengaruh positif meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas dalam memahami materi retorika. Berdasarkan hasil uji t-non independen pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Hasil perhitungan thitung = 2,71 > ttabel 2,00 yang berarti hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian, diperoleh hasil yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa model *role playing* efektif meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas dalam memahami materi retorika pada mahasiswa. Peneliti mendapatkan perbedaan kemampuan dalam keterampilan yang diperlihatkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi pengajaran menggunakan model *role playing* dan yang tidak menggunakan model *role playing*. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dalam pembelajarannya didapatkan hasil t-hitung nya adalah 15,86, sedangkan pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan model *role playing* dalam pembelajarannya didapatkan hasil t hitungnya adalah 14,25. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Model *role playing* yang diberikan pada pembelajaran retorika pada kelas eksperimen mendapatkan hasil t hitung yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model *role playing*.

Dengan demikian dapat disimpulkan model *role playing* efektif diterapkan dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas dalam memahami materi retorika sesuai dengan hasil dari uji t independen yaitu $2,71 > t$ tabel 2,00. Hasil di atas memungkinkan karena pembelajaran yang menggunakan model *role playing* mempunyai kelebihan sebagai berikut: 1) dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran retorika; 2) siswa mampu dengan mudah membangun kreatifitas dan imajinasi mereka dalam memahami karakter tokoh dunia dalam berretorika. Hal ini disebabkan siswa terbantu dengan permainan peran yang dilaksanakan di kelas retorika.

4. SIMPULAN

Role playing lebih efektif digunakan pada pembelajaran retorika dibandingkan dengan tidak menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran retorika pada kelas pada kelas IV Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Universitas Pancasakti Tegal. Hal ini dibuktikan dengan hasil thitung $15,26 > t$ tabel 1,67 pada perhitungan menggunakan uji t-non independen. Pembelajaran retorika menggunakan model *role playing* lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan *role playing* dalam pembelajarannya. Hasil ini dibuktikan dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen 83,40 lebih besar dari kelas kontrol yang hanya 77,92. Dalam pembelajaran retorika menggunakan model *role playing* siswa lebih aktif dan kreatif dalam praktik dan memahami retorika, dan wawasan siswa lebih banyak terkait dengan pendalaman karakter dalam retorika. Mahasiswa akan termotivasi mengembangkan imajinasi dan ekspresi yang dimiliki oleh mereka. Saran yang dapat

berikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah bagi pembaca hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan penelitian yang sejenis dan lebih sempurna. Penelitian ini juga dapat dikaji lebih luas dan lebih efektif lagi dari apa yang saya teliti. Keberhasilan suatu model pembelajaran adalah keberhasilan seorang pendidik dalam menyampaikan suatu materi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sugihartono, dkk. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.



Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya
Volume 3–Nomor 2, Oktober 2020

Available online at: <http://sasando.upstegal.ac.id>

