



PENGARUH METODE *ROLE PLAYING*
**TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS BERITA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP ISLAM CIHERANG**

Eni Nuraeni

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: eniaeni1990@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *role playing* terhadap peserta didik kelas VIII SMP Islam Ciherang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one-group pre-test-post-test, tipe pre-eksperimental. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode purposive sampling. Data penelitian yang dilakukan adalah hasil tes/latihan menulis teks peristiwa terkini pada siswa kelas VIII SMP Islam Ciherang sebelum menggunakan metode role play dan setelah menggunakan metode bermain sebagai tokoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode role-playing terhadap kemampuan menulis berita siswa kelas VIII SMP Islam Ciherang, dibuktikan dengan kemampuan menulis sebelum menggunakan metode role-playing (pra). -kiêm TRA). , rata-rata skor yang dicapai sebesar 49,33 tergolong lemah dan kemampuan menulis setelah menggunakan metode role-playing (post-test) rata-rata skor yang dicapai 73,21 tergolong tinggi. Sedangkan dari data hasil uji t dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima pada taraf signifikansi 95% $dk = n - 1$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($26,230 > 2,042$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role-playing memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis berita siswa kelas VIII SMP Islam Ciherang.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Menulis, Berita



ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the role playing method on class VIII students at Ciherang Islamic Middle School. The type of research used is experimental research using a one-group pre-test-post-test research design, pre-experimental type. Sampling was carried out using the purposive sampling method. The research data carried out were the results of tests/exercises in writing texts on current events for class VIII students at Ciherang Islamic Middle School before using the role play method and after using the playing as a character method. The results of the research show that there is an influence of the role-playing method on the news writing ability of class VIII students at Ciherang Islamic Middle School, as evidenced by their writing ability before using the role-playing method (pre). -kiêm TRA). , the average score achieved was 49.33 which was classified as weak and writing ability after using the role-playing method (post-test) the average score achieved was 73.21 which was considered high. Meanwhile, from the t test results data it can be concluded that the hypothesis (H_a) is accepted at a significance level of 95% $dk = n - 1$ because $t_{count} > t_{table}$ ($26.230 > 2.042$). Based on these data, it can be concluded that the use of the role-playing method has an influence on the news writing ability of class VIII students at Ciherang Islamic Middle School.

Keywords: Role Playing Method, Writing, News



PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk faktor penting yang mempengaruhi terbentuknya dan berkembangnya suatu negara. Hal ini terlihat jelas dalam pembukaan UUD 1945 ayat IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Upaya peningkatan mutu pendidikan hendaknya dilakukan secara menyeluruh, meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai agama dan sosial serta adat istiadat budaya nasional. Sepanjang sejarahnya, sistem pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan fitrah manusia, dalam mewujudkan keinginannya dalam hidup, selalu berusaha mencapai yang terbaik. Perubahan sistem pembelajaran terjadi pada semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan menengah (SMP).

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan menulis. Menurut Ningsih (2007: 121), "Menulis adalah kegiatan menyusun dan

mengorganisasikan kalimat agar pesan, informasi, dan maksud yang terkandung dalam pemikiran, gagasan, dan pendapat penulis dapat tersampaikan dengan baik." Terkadang orang dapat berbicara tetapi kesulitan mengungkapkan dirinya secara tertulis. Hal yang sama juga terjadi pada siswa: ketika belajar menulis, siswa lebih kesulitan mengungkapkan gagasannya dibandingkan berbicara secara langsung.

Padahal menulis sangatlah penting karena setiap bidang kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menulis. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini, kegiatan menulis semakin mendapat perhatian masyarakat, khususnya menulis melalui media sosial. Salah satu keterampilan yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini adalah menulis berita.

Berita adalah informasi tentang suatu peristiwa yang didasarkan pada gagasan, fakta, atau pendapat yang nyata, menarik, dan akurat serta dianggap penting bagi sejumlah pembaca, pendengar, atau pemirsa tertentu. Berita dapat disampaikan secara lisan atau tertulis. Informasi verbal dapat dengan mudah dipahami dan informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui media elektronik seperti televisi, radio atau melalui



internet. Sementara itu, informasi tertulis dapat disajikan di media cetak seperti surat kabar, tabloid, dan majalah. Namun saat ini penyebaran informasi melalui media cetak masih terbatas dan tidak semua orang dapat dengan mudah mengambil manfaatnya. Namun informasi tertulis yang mudah didapat, khususnya informasi yang ditulis melalui internet atau jejaring sosial, harus diperhatikan dengan cermat.

Sesuai perkembangan saat ini, pada mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat sekolah menengah pertama (SMP), siswa sudah dikenalkan cara menulis teks berita terkini. Selama proses pembelajaran ini, siswa harus mampu mengeksplorasi secara detail isi teks tentang peristiwa terkini dan mampu melakukannya. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks-teks masa kini, kemampuan mereka dalam memahami teks-teks masa kini kurang baik, karena metode yang digunakan tidak beragam, guru sering menggunakan metode ceramah ketika mengajar, sehingga siswa menganggap belajar menulis itu membosankan. bekerja. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis belum mencapai tujuan yang diinginkan.

Berangkat dari fenomena tersebut, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas VIII di SMP Islam Ciherang”. Permasalahan penelitian dengan topik “Bagaimana pengaruh metode *role-playing* terhadap kemampuan menulis berita siswa kelas VIII di SMP Islam Ciherang?”.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role-playing* terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VIII SMP Islam Ciherang. Pembelajaran imersif bertujuan untuk membantu siswa mengeksplorasi emosinya, lebih memahami sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap untuk memecahkan masalah yang mereka temui, dan menemukan hakikat masalah yang mereka temui. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menempatkan dirinya dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadarannya terhadap nilai-nilai dan keyakinannya sendiri dan orang lain. Melalui metode pembelajaran imersif ini diharapkan siswa mampu menuliskannya kembali dalam bentuk tulisan sebagai teks peristiwa terkini.



Menurut Uno Hamzah (2008: 26), “role play” adalah model pembelajaran yang tujuannya membantu siswa menemukan jati dirinya dalam dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Menurut Nurul Ramadhani Makarao (2009: 121), *role play* adalah suatu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memainkan peran dalam situasi tertentu. Menurut Roestiyah (2012: 90), “*role play* adalah suatu metode pengajaran dimana siswa dapat berperan atau berperan untuk mendramatisir permasalahan psikologis/sosial.”

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan aspek fisik dan mental individu dan sosial dalam pemecahan masalah kelompok agar siswa menemukan jati dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Para ahli mendefinisikan pengertian menulis, diantaranya: Menurut Tarigan (2008: 22), tulisan berasal dari atau mewakili simbol-simbol. Grafik menggambarkan bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca simbol grafik jika memahami bahasa dan grafik tersebut. Menurut Nurgiantoro (2001: 298), menulis

adalah kegiatan mengungkapkan gagasan melalui media. Menurut Dalman (2015: 3), menulis adalah suatu proses kreatif mengungkapkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis misalnya, menginformasikan, membujuk atau menghibur.

Dari sudut pandang di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan mengungkapkan gagasan dengan simbol-simbol yang mempunyai makna tertentu, sehingga mendorong kreativitas dalam menulis.

Berbagai pendapat telah diungkapkan mengenai peristiwa terkini. Menurut Sumadiria (2005: 65), berita adalah cara tercepat untuk memberitakan gagasan atau peristiwa yang terkini, benar, menarik dan penting bagi khalayak tertentu, melalui media terbitan berkala seperti surat kabar, radio, televisi, dan media internet. Nasution (2009: 65) 1) Berita terungkap adalah berita tentang peristiwa yang sedang terjadi dan ingin diketahui masyarakat, bersifat realistis, terjadi di lingkungan pembaca, dan melibatkan orang-orang penting. peristiwa ini berdampak pada pembaca.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berita adalah informasi terkini mengenai



peristiwa atau peristiwa yang penting, menarik perhatian masyarakat, dan mempunyai pengaruh terhadap masyarakat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *single-group pretest-posttest design*, yaitu jenis pretest dalam penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Ciherang semester yang sama tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini hanya siswa kelas VIII Universitas Islam Ciherang yaitu 63 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas. Sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 33 orang.

Alat yang digunakan pada *pre-test* tahap pertama adalah tes tertulis berupa latihan yang bertujuan membuat teks topikal dengan menggunakan lembar kerja siswa. Kegiatan perlakuan menggunakan lembar kerja siswa serta lembar observasi siswa secara kelompok dan pada kegiatan *post-test*, khusus tes tertulis menggunakan lembar kerja siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Teknik Analisis Data Deskriptif Rata-rata dapat dihitung dengan membagi total nilai seluruh siswa dengan jumlah sampel penelitian. Metode analisis inferensial dapat digunakan dan dirancang untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Ketika sampel dikumpulkan sebelum dan sesudah pengobatan, uji-t digunakan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ pada tingkat 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif menganalisis dua data yaitu kemampuan siswa menulis teks berita sebelum dan sesudah diolah dengan metode *role playing*. Uraianannya adalah sebagai berikut:

a. Kemampuan Menulis Berita Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* Peserta



Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Islam Ciherang dengan pengumpulan data melalui alat tes untuk mengetahui kemampuan menulis berita siswa sebelum menggunakan metode *role-playing*. Di bawah ini adalah nilai-nilainya.

Tabel 4.2
Perhitungan Mencari Mean (rata-rata) Nilai *Pre-test*

Nilai	N	$\sum x$
40	8	320
44	5	220
48	7	336
52	7	364
56	1	56
60	1	60
64	1	64
68	2	136
72	1	72
Jumlah	33	1628

Sumber : (Data SMP Islam Ciherang)

Berdasarkan hasil di atas terlihat nilai $\sum x = 1628$, sedangkan nilai N sebesar 33. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa menulis berita sebelum menggunakan metode *role play* game dapat diketahui dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1628}{33} \\ &= 49,33 \end{aligned}$$

Dengan demikian, rata-rata kemampuan menulis berita siswa sebelum menggunakan metode *role play* adalah 49,33.

Berdasarkan hasil analisis data, berikut gambaran rangking kemampuan menulis teks peristiwa terkini siswa Kelas VIII SMP Islam Ciherang (*pre-test*). Detailnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Berita Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	0-45	13	39,40 %	Sangat Rendah
2.	46-74	20	60,60 %	Rendah
3.	75-79	-	-	Sedang
4.	80-89	-	-	Tinggi
5.	90-100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		33	100 %	

Sumber : (Data SMP Islam Ciherang)

Berdasarkan Tabel 4.3 nilai peserta siswa berbeda-beda. Tidak ada siswa yang mendapat nilai 90-100, 80-89 dan 75-79. Nilai rendah dari 46 menjadi 74 diraih oleh 20 siswa dengan rate 60,60%. Pada kategori sangat rendah terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai 0 sampai dengan 45 dengan persentase sebesar 39,40%.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil akademik siswa kelas 8 SMP



Islam Ciherang sebelum menggunakan metode *role-playing* sangat rendah dan mendapat nilai rendah yang ditunjukkan dengan nilai sangat rendah. tipe 39,40 dan tipe rendah 60,60% dari 33 siswa.

b. Kemampuan Menulis Teks Berita Setelah Menggunakan Metode Role Playing Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang

Setelah menjalani terapi bermain peran. Metode ini membawa perubahan pada siswa kelas VIII di SMP Islam Ciherang. Perubahan tersebut terlihat pada data yang diperoleh setelah tes akhir (*post-test*). Nilai rata-rata setelah tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Post-test*

Skor	N	Σ x
56	2	112
64	3	192
68	5	340
72	5	360
76	8	608
80	9	720
84	1	84
Jumlah	33	2416

Sumber : (Data SMP Islam Ciherang)

Dari hasil data di atas terlihat bahwa nilai $\sum x = 2416$ sedangkan nilai N adalah 33. Untuk mengetahui rata-rata peserta didik yang menulis teks berita setelah

menggunakan metode *role playing* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{2416}{33}$$

$$= 73,21$$

Kemampuan rata-rata peserta didik dalam menulis teks berita setelah menggunakan metode *role playing* adalah 73,21. Berikut uraian hasil analisis data klasifikasi kemampuan (*post test*) menulis teks berita peserta didik kelas VIII SMP Islam Ciherang. Untuk penjelasannya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.7
Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Berita Setelah Menggunakan Metode *Role Playing* Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	0-45	-	-	Sangat Rendah
2	46-74	15	45,46 %	Rendah
3	75-79	8	24,24%	Sedang
4	80-89	10	30,30%	Tinggi
5	90-100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		33	100 %	

Sumber : (Data Skunder SMP Islam Ciherang)

Berdasarkan Tabel 4.7, nilai siswa berbeda-beda. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai 90-100 dengan kategori sangat tinggi, kategori tinggi 80-89

berjumlah 10 siswa dengan persentase 45,46%, kategori sedang 75-79 berjumlah 8 siswa dengan persentase 24,24. dengan skor 46-74. Blok rendah menerima 15 siswa dengan rasio 45,46 dan nilai 0 sampai 45 sangat rendah, tidak ada siswa di blok ini.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil akademik siswa kelas 8 SMP Islam Ciherang setelah menggunakan metode role-playing berada pada tingkat rendah, sedang dan tinggi sebagai berikut: tersaji dalam kategori rendah 45,46%, kategori sedang 24, kategori tinggi 24 30,30 dari 33 siswa.

2. Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hipotesis penelitian yang ditetapkan penulis sebagai “Bagaimana pengaruh metode role-playing terhadap kemampuan menulis teks peristiwa terkini siswa kelas VIII SMP Muslim Ciherang?” Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik

statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10
Deskripsi Hasil Statistik Inferensial

No	X ¹ (Pretest)	X ² (Posttest)	d = X ² - X ¹	d ²
1	40	56	16	256
2	40	56	16	256
3	40	64	24	576
4	40	64	24	576
5	40	64	24	576
6	40	68	28	784
7	40	68	28	784
8	40	68	28	784
9	44	68	24	576
10	44	68	24	576
11	44	72	28	784
12	44	72	28	784
13	44	72	28	784
14	48	72	24	576
15	48	72	24	576
16	48	76	28	784
17	48	76	28	784
18	48	76	28	784
19	48	76	28	784
20	48	76	28	784
21	52	76	24	576
22	52	76	24	576
23	52	76	24	576
24	52	80	28	784
25	52	80	28	784
26	52	80	28	784
27	52	80	28	784
28	56	80	24	576
29	60	80	20	400
30	64	80	16	256
31	68	80	12	144
32	68	80	12	144
33	72	84	12	144
Jumlah	1.628	2.416	788	19.696

Sumber : (Data Sekunder SMP Islam Ciherang)

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{788}{33}$$

$$= 23,87$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*
- = Jumlah dari gain (*post-test* – *pre-test*)
- N = Subjek pada sampel.

- Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 19.696 - \frac{(774)^2}{33} \\ &= 19.696 - \frac{620.944}{33} \\ &= 19.696 - 18.816 \\ &= 880 \end{aligned}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*post test - pre test*)

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{23,87}{\sqrt{\frac{880}{33(33-1)}}$$

$$t = \frac{23,87}{\sqrt{\frac{880}{1.056}}$$

$$t = \frac{23,87}{\sqrt{0,84}}$$

$$t = \frac{23,87}{0,91}$$

$$t = 26,230$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika t Hitung > t Tabel maka Ho ditolak dan H1 diterima, metode role playing berpengaruh pada kemampuan menulis teks berita peserta didik kelas VIII SMP Islam Ciherang.

Jika t Hitung < t Tabel maka Ho diterima dan H1 ditolak, berarti metode role playing tidak berpengaruh pada kemampuan menulis teks berita peserta didik kelas VIII SMP Islam Ciherang.

- e. Menentukan harga t Tabel

Untuk mencari t tabel penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk = N-1, 33-1 =32 maka diperoleh t 0,05 = 2,042.

Setelah diperoleh t hitung =26,230 dan t tabel=2,042, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $26,230 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Maka peneliti dapat menyimpulkan



bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks berita peserta didik SMP Islam Ciherang.

Keterangan:

Mencari t Tabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

Untuk pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima.

B. Pemahasan

Berdasarkan hasil analisis data pre dan post test diperoleh nilai rata-rata kemampuan menulis teks berita terkini siswa sebelum menggunakan metode *role-playing* adalah 49,33, setelah menggunakan metode bermain peran adalah 73,21. Dengan demikian terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam menulis teks berita berpengaruh setelah menggunakan metode *role play*.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji- t menunjukkan nilai " Md " = 23,87 nilai \sum Dengan frekuensi (dk) $33-1= 32$, pada taraf signifikansi 0,05%, $t_{tabel}= 2,042$. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya metode *role-playing* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks topikal.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dari hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), metode *role-playing* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan menulis teks topikal untuk kelas. Siswa kelas VIII SMP Islam Ciherang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis berita



peserta didik kelas VIII SMP Islam Ciherang.

Hasil penelitian pada saat *pre-test* (tes awal) sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* diperoleh nilai rata-rata yaitu 49,33. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap memberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*. Setelah diberi perlakuan menggunakan metode *role playing*, lalu diberikan tes, yaitu *post-test* (tes akhir) diperoleh nilai 73,21. Hal ini menunjukan bahwa kemampuan menulis berita peserta didik SMP Islam Ciherang terjadi peningkatan sehingga kemampuan menulis berita menjadi lebih baik dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

SARAN

Dari hasil penelitian ini disarankan kepada:

1. Kepala sekolah kiranya dapat memberikan motivasi serta fasilitas kepada guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan disekolah.
2. Para guru khususnya guru SMP Islam Ciherang yang menggunakan pembelajaran menggunakan model atau metode *role playing* disarankan agar tidak menjelaskan hanya secara verbal saja tetapi lebih membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
3. Kepada peneliti, diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran dengan metode *role playing* ini dapat menerapkannya dalam materi pelajaran lain yang cocok dengan metode pembelajarann ini,
4. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan dan memperkuat metode *role playing* ini dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- As. Haris sumadiria, 2005. *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature, Panduan Praktis Jurnalis Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.



- Nasution. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, Sri, dkk, 2007, *Bahasa Indonesia 2007*. Yogyakarta : Andi.
- Nurgiantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPEE.
- Nurul Ramadhani Makarao.(2009). *Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung:Alfabeta
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Gorontalo : Bumi Aksara.