

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA
FASE E SMA NEGERI 1 GROGOL TAHUN 2024**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PBSI



OLEH:

AVRILLYA AINISYA

NPM: 2114040032

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

AVRILLYA AINISYA

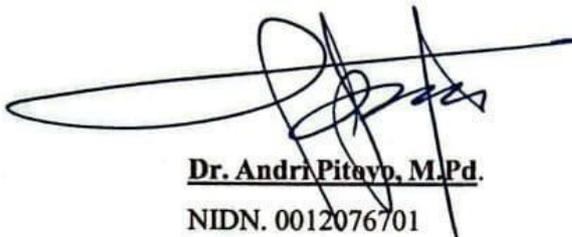
NPM: 21.1.40.40.032

JUDUL SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA FASE E SMA NEGERI 1 GROGOL TAHUN 2024

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Prodi PBSI FKIP UN PGRI Kediri tanggal 16 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Andri Pitayp, M.Pd.
NIDN. 0012076701

Pembimbing II



Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.
NIDN. 0731038605

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

AVRILLYA AINISYA

NPM: 21.1.40.40.032

JUDUL:

PENGARUH MODEL PEMELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA FASE E SMA NEGERI 1 GROGOL TAHUN 2024

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PBSI FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal: 8 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

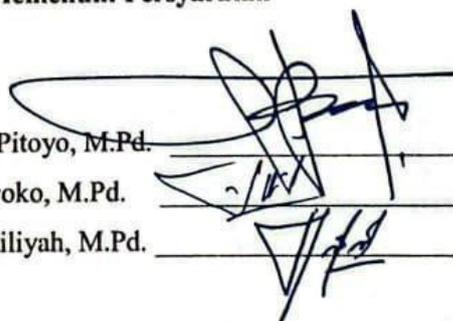
Panitia Penguji:

1. Ketua
2. Penguji I
3. Penguji II

: Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

: Dr. Sujarwoko, M.Pd.

: Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.



Mengotahuti Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

Moto

Man arofa nafsahu, faqod arofa Robbahu

Barang siapa mengenal dirinya, maka ia mengenal Tuhannya.

Nasab tidak menentukan nasib seseorang. Tidak ada yang tahu tentang jalan takdir seseorang di masa depan, namun apa yang aku lakukan saat ini adalah penentu takdirku di masa depan, dan takdirku akan ku ubah dengan cara menuntut ilmu.

Ku persembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tuaku dan seluruh keluarga besarku tercinta.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

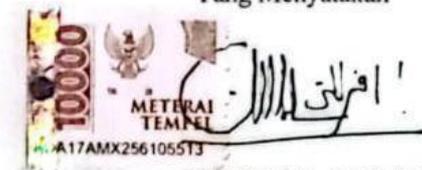
Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Avrillya Ainisya
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 16 April 2002
NPM : 21.1.40.40.032
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S-1 PBSI

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Nganjuk, 02 Mei 2025

Yang Menyatakan



AVRILLYA AINISYA

NPM: 21.1.40.40.032

PRAKATA

Puji syukur senantiasa tercurahkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, nikmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2024” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ucapan terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku DEKAN FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Nur Lailiyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ayah dan Ibu tercinta serta para saudara tersayang yang selalu mendoakan dan meridai setiap langkah hidup saya.
6. Serta berbagai pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu, turut membantu dan mendukung proses penyusunan skripsi ini

Disadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik serta saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Nganjuk, 02 Mei 2024

Penyusun


AVRILLYA AINISYA

NPM: 21.1.40.40.032

Abstrak

Avrillya Ainisya Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2024. Skripsi. PBSI, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: keterampilan menulis, teks anekdot, model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis teks anekdot siswa SMA, dengan rumusan masalah (1) Bagaimana keterampilan menulis teks anekdot siswa fase E tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*? (2) Bagaimana keterampilan menulis teks anekdot siswa fase E dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*? (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa fase E?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) keterampilan menulis teks anekdot siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*, (2) keterampilan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan model *role playing*, serta (3) pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Grogol yang dipilih melalui teknik *probability sampling*, yaitu pemilihan sampel secara acak yang didasarkan pada data observasi, nilai rapor siswa, serta rekomendasi dari guru mata pelajaran. Setelah sampel ditentukan, dilakukan tes awal (*pretest*) untuk memastikan bahwa kemampuan awal menulis siswa pada kedua kelompok berada pada tingkat yang setara atau hampir sama.

Prosedur penelitian dimulai dengan penyusunan draf instrumen berupa soal tes menulis teks anekdot. Instrumen ini kemudian divalidasi oleh ahli untuk menilai kesesuaian isi, konstruk, dan aspek kebahasaan. Setelah dinyatakan valid, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan perlakuan pada masing-masing kelompok. Data penelitian dikumpulkan melalui *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran) guna mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa. Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan menulis siswa sebelum penggunaan model *role playing* tergolong rendah dengan nilai di bawah KKM, (2) penerapan model *role playing* terbukti meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan, dan (3) terdapat pengaruh positif model *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa. Dengan demikian, model *role playing* direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menulis siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoriti.....	5
2. Manfaat Praktis	5
BAB II : KAJIAN TEORI.....	7
A. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel Terikat	7
1. Pengertian Menulis	7
2. Keterampilan Menulis	8
3. Pengertian Teks Anekdote	9
4. Karakteristik Teks Anekdote	10
5. Struktur Teks Anekdote	11
6. Penelitian Terdahulu terkait Keterampilan Menulis Teks Anekdote	11
B. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel Bebas	14
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16

4. Penelitian Terdahulu terkait Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
C. Penelitian Terdahulu yang Menggabungkan Kedua Variabel.....	20
1. Hasil Penelitian (Khasanah & Suryadi, 2022)	20
2. Hasil Penelitian Apriliya & Husna, (2022)	21
3. Hasil Penelitian Rima et al., (2020)	22
D. Kerangka Berpikir.....	24
1. Keterampilan Menulis Teks Anekdote Tanpa Model <i>Role Playing</i>	24
2. Keterampilan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	24
3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote	25
E. Hipotesis	25
BAB III : METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Definisi Operasional	27
C. Alat, Bahan, dan Instrumen Penelitian	27
D. Populasi dan Sampel/ Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	30
E. Prosedur Penelitian	30
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian.....	36
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36
a. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	36
b. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	38
c. Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	40
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	42
a. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	42
b. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	44
c. Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	46

B.	Analisis Data.....	48
	1. Uji Normalitas Data.....	48
	2. Uji Homogenitas	49
C.	Hasil Analisi Data.....	51
D.	Pengujian Hipotesis	54
E.	Pembahasan	55
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN		59
A.	Simpulan.....	59
B.	Implikasi	60
C.	Saran	60
 Daftar Pustaka		61
Lampiran-lampiran.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 1	3.1	Desain Penelitian.....	26
Tabel 2	3.2	Instrumen Penelitian Keterampilan Menulis Teks Anekdote.....	28
Tabel 3	3.3	Kriteria Penilaian Skala Empat Teori Nurgiyantoro.....	29
Tabel 4	Tabel 3.4	Waktu kegiatan.....	33
Tabel 5	Tabel 4.1	Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	36
Tabel 6	Tabel 4.2	Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	38
Tabel 7	Tabel 4.3	Statistik Deskriptif Kelas Kontrol.....	40
Tabel 8	Tabel 4.4	Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	42
Tabel 9	Tabel 4.5	Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	44
Tabel 10	Tabel 4.6	Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 11	Tabel 4.7	Uji Normalitas Data.....	48
Tabel 12	Tabel 4.8	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	49
Tabel 13	Tabel 4.9	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	50
Tabel 14	Tabel 4.10	Uji Hipotesis 1.....	51
Tabel 15	Tabel 4.11	Uji Hipotesis 2.....	52
Tabel 16	Tabel 4.12	Uji Hipotesis 3.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar 3.1 Bagan alir penelitian.....	31
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian.....	63
2. Surat Balasan Penelitian.....	64
3. Surat Keterangan Penelitian	65
4. Lembar Validasi Instrumen Penelitian	66
5. Lembar Instrumen Soal Penelitian	74
6. Lembar Instrumen Modul Ajar	76
7. Dokumentasi Pengambilan Data	88
8. Lembar Teks Anekdote Siswa	89
9. Kartu Bimbingan	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan Indonesia terkadang menghambat perubahan, hal ini dikarenakan sistem kemandirian Indonesia yang selalu ingin mengubah kurikulum yang ditetapkan guna meningkatkan sistem pendidikan Indonesia. Perubahan kurikulum diperlukan untuk memenuhi kebutuhan situasi saat ini dan kondisi saat ini. Kurikulum harus dikembangkan dan dikembangkan untuk menyesuaikan pengembangan informasi di seluruh dunia (Susilawati & Juanda, 2023). Kurikulum yang dijalankan oleh pemerintah sekarang menjadi kurikulum independen atau dikenal sebagai kurikulum merdeka (Kurmer). Kurmer adalah pengembangan dan peningkatan kurikulum 2016. Implementasi pembelajaran Kurmer diharapkan meningkat bagi siswa setelah krisis pembelajaran pertama sejak pandemi Covid-19.

Materi Bahasa Indonesia Kurmer secara aktif menekankan komunikasi antara pendidik dan siswa, karena dalam penyampaian materi pendidik bertindak bukan sebagai subjek tetapi sebagai perantara untuk mempromosikan penyediaan materi pembelajaran. Dalam menciptakan komunikasi yang baik, pendidik dan siswa perlu mengembangkan keterampilan berbahasa, bersastra, dan pemikiran adalah dasar literasi.

Materi Bahasa Indonesia adalah pembelajaran literasi yang memiliki tujuan komunikasi, selain itu pembelajaran ini bertujuan membahas masalah yang terkait dengan aspek pendidikan umum, ini adalah bagian dari peran bahasa dalam mengajar dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurmer membentuk keterampilan berbahasa reseptif dan produktif, ketrampilan berbahasa reseptif meliputi keterampilan menyimak, membaca, dan memirsas. Sedangkan keterampilan berbahasa produktif meliputi keterampilan berbicara/mempresentasikan dan menulis.

Dalam kegiatan menulis, siswa diharapkan memiliki keterampilan dalam menyampaikan gagasan, tanggapan, dan ekspresi secara tertulis dengan lancar, tepat dan bertanggung jawab. Mereka juga diharapkan mampu menyelaraskan tulisan dengan konteks yang dibahas, serta memperhatikan unsur kebahasaan seperti ejaan, pilihan kata, susunan kalimat paragraf, struktur tata bahasa, makna, dan kemampuan berpikir reflektif dalam berbagai jenis teks.

Namun, kenyataannya, keterampilan berbahasa baik yang bersifat reseptif maupun produktif, menunjukkan bahwa menulis sebagai bagian dari keterampilan produktif cenderung lebih sulit dikuasai. Hal ini linier dengan pendapat (Musaba & Siddik, 2018), yang menyebutkan bahwa kemahiran menulis lebih memberikan tantangan dibandingkan kemahiran berbicara. Artinya, dengan kemahiran menulis yang baik cenderung tidak mengalami kesukaran dalam menuangkan gagasan ke dalam tulisan. Sebaliknya, siswa dengan kemahiran menulis yang rendah sering mengalami kesukaran dalam menyampaikan ide secara tertulis. Akibatnya, mereka kurang minat dalam aktivitas menulis, dan cenderung lemah dalam kemahiran tersebut.

Melalui hasil pengamatan yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa kemahiran menulis siswa yang rendah dipengaruhi oleh ketidakpahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta kurangnya pengetahuan terhadap teknik menulis. Selain hal tersebut, minimnya penggunaan model pembelajaran yang efektif turut menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memilih topik serta merumuskan ide yang akan dituangkan dalam tulisan. Rasa kurang percaya diri terhadap usaha mereka dalam menulis juga mengakibatkan motivasi dalam mengembangkan kemahiran menulis menjadi menurun.

Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran serta model pembelajaran yang konvensional menjadi pemicu rendahnya tingkat kemahiran siswa dalam menulis. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu (Khasanah & Suryadi, 2022), bahwa dalam kegiatan belajar menulis guru perlu menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat, agar siswa dapat menerima materi dengan baik, serta tidak merasa bosan sehingga dapat

mengembangkan ide gagasan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran yang berbeda-beda dalam setiap tingkatan fase, mengharuskan guru merancang sebuah pembelajaran yang meningkatkan semangat belajar siswa dan tidak membosankan apabila dipraktikkan di kelas. Dalam meningkatkan belajar siswa pada keterampilan menulis, guru perlu menentukan model pembelajaran yang sesuai ketika mengajar. Model pembelajaran merupakan kerangka konsep teoretis yang dimanfaatkan sebagai panduan dalam menyampaikan materi pelajaran untuk tujuan tertentu (Pitoyo, 2015). Sebuah model pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena terdapat rancangan yang dilaksanakan di dalam kelas.

Model pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan kemahiran menulis siswa adalah model *role playing*. Model pembelajaran ini dapat direalisasikan dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia. Melalui model pembelajaran ini, siswa akan dimudahkan dalam bertukar ide/gagasan serta menulis sesuai konteks. Interaksi antar siswa juga dapat terjalin dengan baik dalam menyampaikan ide/gagasan dalam menulis serta kolaborasi antar teman dapat terwujud, sehingga siswa akan lebih aktif dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran melalui diskusi.

Penelitian terdahulu oleh Priatna, dkk (2019) dan Wahyuni (2019), menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* mampu mengembangkan keterampilan berbahasa dalam bidang berkomunikasi matematis dan berbicara, namun pada kajian terdahulu belum ada yang mengaitkan penggunaan model *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot. Keterampilan berbicara dan berkomunikasi merupakan keterampilan berbahasa pada tingkat dua setelah mendengarkan, keterampilan berbicara dianggap mudah karena setiap orang sudah terbiasa menggunakan bahasa lisan dalam keseharian. Namun berbeda dengan menulis teks anekdot, yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan ide kreativitas, humor dan menyampaikan kritik secara halus. Maka dari itu penelitian ini mampu mengisi celah penelitian terdahulu dalam mengembangkan teori pembelajaran *role playing* yang memberikan pengaruh terhadap keterampilan

menulis teks anekdot

Setelah menelaah kesukaran dalam kemahiran menulis siswa, peneliti berminat untuk mengulas cara mengembangkan keterampilan menulis melalui realisasi model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ini mampu memaksimalkan kemahiran menulis siswa, *role playing* diyakini dapat mengubah cara pandang siswa dalam mengekspresikan perasaannya dengan bebas dan terbuka.

Role playing menampakkan empati sosial dan emosional karakter asli siswa sebagai bentuk ciri khas masing-masing (Pitoyo, 2015). Selama ini *role playing* diyakini mampu mempermudah siswa dalam memaksimalkan keterampilan menulis, karena siswa mampu berekspresi dan menuangkan ide/gagasan berdasarkan realita kehidupan atau peristiwa yang dialaminya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot Siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2024”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMAN 1 Grogol tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMAN 1 Grogol dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMAN 1 Grogol?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol tanpa menerapkan model pembelajaran *role playing*.
2. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa Fase E SMA Negeri 1 Grogol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan strategi pembelajaran serta memberikan bukti empiris perihal efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam memaksimalkan keterampilan menulis, khususnya teks anekdot.
 - c. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung pengembangan model pembelajaran interaktif sebagai penguat teori, bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengasah keterampilan berbahasa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa SMA Fase E

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan perubahan belajar siswa agar lebih aktif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mampu berkolaborasi dengan rekan sebangku dalam mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Penelitian ini mampu dijadikan sebagai referensi mengajar di kelas, agar siswa tidak merasa bosan dan mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik.
 - c. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, serta dapat dijadikan referensi pengajaran di masa mendatang menggunakan metode dan materi yang sama atau bahkan berbeda.
 - d. Bagi peneliti

Penelitian ini dijadikan sebuah persiapan bagi peneliti apabila kelak mengajar di sekolah. Penelitian merupakan bentuk tanggung

jawab peneliti mengenai sebuah penelitian terhadap suatu permasalahan. Selain itu penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan baru terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah.

e. Bagi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Penelitian ini dapat menjadi rujukan empiris bahwa pendekatan pembelajaran interaktif seperti *role playing* relevan diterapkan dalam kurikulum merdeka, khususnya pada capaian keterampilan produktif (menulis). Penelitian ini dapat memberikan wawasan praktis bagi mahasiswa calon guru tentang model pembelajaran inovatif yang terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Mendorong pengembangan RPP dan perangkat ajar berbasis *role playing* dalam konteks teks anekdot, yang bisa dijadikan bahan praktik *microteaching* maupun PPI mahasiswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian lanjutan atau pengembangan skripsi mahasiswa lain yang ingin meneliti pembelajaran menulis berbasis interaktif atau kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, Y., & Husna, T. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 2 Medan*.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Bossiere, Z. (2023). Roleplay. *Kenyon Review*, 45(4), 257–262.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. PT RajaGrafindo Persada.
- Eko Yuliyanto, F. F. (2016). Role Playing Perspektif Guru pendidikan Kimia. *Integrating Experiential Learning Activities in the Classroom Increases Interest in the Subject Mater and Understanding of Course*, 04, 58–61.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Lakeisha.
- Khasanah, Z., & Suryadi, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Resensi Kelas XI MAN 2 Palembang* (Vol. 3, Issue 1).
- Komariah, P. D. (2022). *Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Musaba, Z., & Siddik, M. (2018). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Aswaja Pressindo.
- Mutmainah, S., & Rofek, A. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Nawaningsih, W. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Teks Anekdote Dalam Bentuk Dialog Berbasis Karikatur (Studi Kasus MAN 6 Jombang). *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 163–174.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi* (Edisi Kedu). BPFE-Yogyakarta.
- Pitoyo, A. (2015). *Model Pembelajaran Kooperatif: Dalam Pembelajaran Menulis*. Dimar Intermedia.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2). 147-.

- Rahmi, N. A. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 34–41.
- Rima, T., Ridman, I., Nisa, S., Aulia, V., & Kurniati, T. (2020). Jurnal Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(01), 01–06.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Susanto, A., Sumardi, A., & Khoirunisa, A. R. (2020). Pengaruh Media Kartu Susun Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Susilawati, & Juanda, A. O. (2023). Analisis Struktur Kurikulum K13 dan Struktur Kurikulum Merdeka Fase E untuk Kelas X dan Fase F untuk Kelas XII. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 24–32.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 81.