

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita Tentang Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Iborongborong Tahun

Leben Panggabean¹, Berliana Simanjuntak²

^{1,2} Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli Utara

Email : panggabeanleben@gmail.com¹, simanjuntakberliana08@gmail.com²

Abstract: This research aims to find out the influence of the role playing learning model on increasing the ability to tell fantasy stories about class VII students at SMP Negeri 2 Siborongborong for the 2022/2023 academic year. The population in this study was 252 students. The sample in this study was 34 students for the experimental group and 32 students for the control group. So the sample in this study was 66 students taken using a random technique. The instruments used to collect data are treatment or practice instruments. The method used in this research is an experimental method with a posttest only design research design. Hypothesis testing is carried out using the "t" test.

From data collection, the experimental group's average value was = 77.21 and the control group's average value was = 59.53. Based on the normality test, the results of the experimental group and control group were declared to be normally distributed. Then, based on the Homogeneity test it was stated that the sample came from a homogeneous population. After the normality test and homogeneity test were carried out, it was found to be 4.911. Next, this was consulted with the t table at the significance level $\alpha=0.05$ with $dk=(N1+N2)-2=(34+32)-2=64$. From dk 64, the significance level $\alpha=0.05 = 1.669$ is obtained. Thus, $t_{count} > t_{table}$, namely $4.911 > 1.669$. Thus the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So it can be concluded that it has a positive effect on the ability to tell fantasy stories by VII students at SMP Negeri 2 Siborongborong for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Influence of Role Playing, Fantasy.

Abstrak Penelitian ini Bertujuan Untuk mengetahui tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita Tentang Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah 252 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa untuk kelompok eksperimen dan 32 siswa untuk kelompok kontrol. Jadi sampel dalam penelitian ini 66 siswa ng diambil dngan Teknik *random*. Istrumen yang digunakan untuk menjaring data adalah instrumen perlakuan atau praktik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian adalah *posttest only design*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji "t". Dari pengolahan data diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen =77,21 dan nilai rata rata kelompok kontrol =59,53. Berdasarkan uji normalitas, hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian, berdasarkan uji Homogenitass dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Setelah Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka diketahui t_0 sebesar 4,911 Selanjutnya t_0 tersebut dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $dk=(N1+N2)-2=(34+32)-2=64$. Dari dk 64 diperoleh tar signifikansi $\alpha=0,05 = 1,669$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,911 > 1,669$. Dengan demikian hepotesis alternatif (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa berpengaruh positif terhadap kemampuan Kemampuan Bercerita Tentang Cerita Fantasi oleh siswa VII SMP Negeri 2 Siborongborong tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Pengaruh *Role Playing*, Fantasi.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, dapat dikatakan bahwa ujung tombak dalam tercapainya tujuan pendidikan terletak pada proses pembelajaran. Hal ini cukup beralasan karena di sanalah proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik berlangsung. Dengan kata lain, jika proses pembelajaran yang dilakukan tidak dapat mentransfer pengetahuan dengan baik, kemampuan peserta didik akan pengetahuan menjadi tidak maksimal. Hal inilah yang secara

Received November 30, 2022; Revised Desember 02, 2022; Accepted Januari 25, 2023

* Leben Panggabean, panggabeanleben@gmail.com

langsung dan tidak langsung akan memengaruhi pencapaian tujuan pendidikan yang telah direncanakan.

Didalam pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Dalam keterampilan berbahasa terdapat empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan itu sangat berkaitan antara keterampilan satu dengan keterampilan yang lainnya. Karena berguna untuk mata pelajaran yang lainnya, menggunakan bahasa Indonesia bahkan berguna juga dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menguasai empat keterampilan berbahasa, seseorang akan mampu dalam memahami dan menciptakan sebuah konteks yang tepat dan benar. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling banyak digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan berbahasa dalam mengucapkan sebuah bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menyatakan, menyampaikan ide, mengekspresikan, menyampaikan sebuah pendapat, gagasan, pikiran dan juga perasaan kepada orang lain.

Tujuan berbicara secara umum yaitu karena adanya suatu dorongan/ keinginan dalam menyampaikan pikiran maupun gagasan kepada orang lain yang akan diajak bicara. Sedangkan tujuan berbicara secara khusus yaitu mendorong orang untuk lebih bersemangat mempengaruhi orang lain supaya mengikuti dan menerima pendapat maupun gagasan yang menyampaikan suatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain dan memberi kesempatan lawan bicara dalam berpikir dan menilai pendapatnya.

Tujuan Penelitian

Setiap melakukan suatu pekerjaan pasti memiliki tujuan. Begitu pula halnya dengan seluruh penelitian, sebuah penelitian dilakukan tentu memiliki tujuan yang tertentu juga.

Moh.Ali (1982:5) mengemukakan, “Penelitian sebagai salah satu cara untuk memahami sesuatu melalui penyelidikan atau melalui usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah yang itu yang dilakukan secara hati-hati sekali, sehingga diperoleh pemecahannya”.

Hal ini mempunyai arti bahwa suatu penelitian yang dilakukan itu harus memiliki tujuan. Tanpa tujuan pekerjaan yang dilakukan tidak mungkin berhasil. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan bercerita tentang cerita fantasi sebelum menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Untuk mengetahui kemampuan bercerita tentang cerita fantasi siswa sesudah menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborong-borong tahun ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan kemampuan bercerita tentang cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2006:7) yang menyatakan “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan”. Metode yang dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kedua kelompok tersebut diuji dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat kemampuan siswa dalam bercerita tentang cerita fantasi. Untuk kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* dan untuk kelompok control diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian maka metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif jenis eksperimen untuk melihat akibat dari perlakuan.

Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:148) yang menyatakan “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan bercerita tentang cerita fantasi berdasarkan peristiwa yang pernah dialami di SMP Negeri 2 Siborongborong tahun ajaran 2022/2023. Kemudian untuk melihat akibat atau pengaruh dari suatu perlakuan tersebut digunakan metode *two grup pre-test* dan *post-test design*.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023. Penulis memilih lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian dengan alasan:

- a. Disekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan permasalahan yang sedang dibahas pada penelitian ini.

- b. SMP Negeri 2 Siborongborong dapat mewakili seluruh jenis sekolah formal, khususnya tingkat Sekolah Menengah Pertama.
- c. Lokasi ini tidak jauh dari tempat tinggal penulis, sehingga lebih memudahkan untuk mengadakan penelitian jika dilihat dari segi waktu.
- d. Menghemat biaya.
- e. Pihak sekolah memberi izin dalam melakukan penelitian.

Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023 atau semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen ini adalah two grup pre-test dan post-test design. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dimulai dari pengadaaan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diadakan pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* selanjutnya diadakan post-test untuk menjaring kemampuan siswa setelah penerapan Model *Role Playing*. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain Eksperimen Two Grup Pre-Test Dan Post-Test Design

Kelompok	Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (R_1)	VII 2	A_1	X_1	B_2
Control (R_2)	VII 4	A_2	X_2	B_2

R_1 = Kelompok eksperimen

R_2 = Kelompok control

A_1 = Penggunaan pembelajaran menggunakan model konvensional

A_2 = Penggunaan pembelajaran menggunakan model konvensional

X_1 = Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan *model Role Playing*

X_2 = Penggunaan pembelajaran menggunakan model konvensional

B_1 = Pemberian post tes setelah perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing*

B_2 = Pemberian post tes setelah perlakuan tanpa menggunakan model *Role Playing*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan Model Two Group. Data yang diperoleh berupa data Bercerita Tentang Cerita Fantasi oleh kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong tahun ajaran 2022/2023.

Penentuan jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 66 siswa, 32 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol. Data kemampuan Bercerita Fantasi kedua kelompok penelitian dijelaskan dbawah ini beserta analisisnya.

Uji Normalitas

Uji Normalitas Kelas Kontrol

Untuk menguji data normalitas kelas kontrol digunakan uji normalitas lilliefors. Berikut uji normalitas variabel x_2

Tabel 2. Uji Normalitas Data Post Test-Tes Kelas Kontrol

Xi	F	Fkum	Zi	Fzi	SZi	L
35	1	1	-1,4795	0,0695	0,0313	0,0383
40	4	5	-1,1779	0,1194	0,1563	0,0368
45	3	8	-0,8764	0,1904	0,2500	0,0596
50	4	12	-0,5748	0,2827	0,3750	0,0923
55	3	15	-0,2732	0,3923	0,4688	0,0764
60	3	18	0,0283	0,5113	0,5625	0,0512
65	3	21	0,3299	0,6293	0,6563	0,0270
70	3	24	0,6315	0,7361	0,7500	0,0139
75	4	28	0,9331	0,8246	0,8750	0,0504
80	3	31	1,2346	0,8915	0,9688	0,0772
85	1	32	1,5362	0,9378	1	0,0622

$$L_{hitung} = 0,0923$$

$$L_{tabel} = 0,1557$$

1. Simpangan baku

$$S^2 = \frac{\sum f(x - \bar{x})^2}{N}$$

$$= \frac{6.467,97}{32}$$

$$= 202,12$$

2. Bilangan baku

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{SD}$$

$$= \frac{35 - 59,53}{16,58}$$

$$= \frac{-24,53}{16,58}$$

$$= -1,4795$$

Demikian untuk mencari data Zi selanjutnya.

$$3. S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$= \frac{1}{32}$$

$$= 0,0312$$

Demikian untuk mencari data S(Zi) selanjutnya

$$4. F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

$$= 0,5 - 0,4305$$

$$= 0,0695$$

Demikian mencari data F(Zi) selanjutnya.

$$5. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0,0312 - 0,0695$$

$$= -0,0383$$

Demikian mencari data L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat $L_{hitung} = 0,0923$ dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $N = 32$, maka nilai kritis melalui uji Liliefors $L_{tabel} = 0,1557$ hasilnya $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0923 < 0,1557$ ini membuktikan data variabel x berdistribusi normal.

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametrik adalah sebaran data setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Pengujian normal setidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Syarat normal yang harus dipenuhi adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan. Uji normalitas data yang digunakan adalah uji normalita Liliefors berikut tabel uji normalitas variabel X1.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Post Test-Tes Kelas Eksperimen

Xi	F	Fkum	Zi	Fzi	SZi	L
60	2	2	-1,4049	0,0800	0,0588	0,0212
65	3	5	-0,9967	0,1594	0,1471	0,0123
70	6	11	-0,5886	0,2781	0,3235	0,0454
75	7	18	-0,1804	0,4284	0,5294	0,1009
80	6	24	0,2278	0,5901	0,7059	0,118858

85	4	28	0,6359	0,7376	0,8235	0,0859
90	5	33	1,0441	0,8518	0,9706	0,118888
95	1	34	1,4522	0,9268	1,0000	0,0732

$$L_{hitung} = 0,118888$$

$$L_{tabel} = 0,1509$$

1. Simpangan baku

$$S^2 = \frac{\sum f(x - \bar{x})^2}{N}$$

$$= \frac{2.809,56}{34}$$

$$= 82,63$$

2. Bilangan baku

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{SD}$$

$$= \frac{60 - 77,21}{16,58}$$

$$= -1,40$$

Demikian untuk mencari data Z_i selanjutnya.

$$3. S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$= \frac{2}{34}$$

$$= 0,06$$

Demikian untuk mencari data $S(Z_i)$ selanjutnya

$$4. F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

$$= 0,5 - 0,412$$

$$= 0,08$$

Demikian mencari data $F(Z_i)$ selanjutnya.

$$5. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0,08 - 0,06$$

$$= 0,02$$

Demikian mencari data L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat $L_{hitung} = 0,1188$ dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $N = 34$, maka nilai kritis melalui uji Liliefors $L_{tabel} = 0,1509$ hasilnya $L_{tabel} < L_{hitung}$ yaitu $0,1188 < 0,1509$ ini membuktikan data variabel x berdistribusi normal.

Uji Homogenitass Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji homogenitass varians dihgunakan untuk menguji kesamaan variable.Uji homogenitass dilakukan dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{S_2^2}{S_1^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Untuk menguji homogenitass data pada kelas eksperimen dan kelas control digunakan rumus

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$
$$= \frac{202,12}{82,63}$$
$$= 2,44$$

Dapat diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $2,44 < 3,98$ pada $\alpha = 0,05$ dengan $Dk = 64$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) terdapat kontribusi positif antara penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan bercerita tentang cerita fantasi kelas VIII SMP N 2 Siborongborong tahun ajaran 2022/2023. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitass, dan pengujian hipotesis.

Uji hipotesis penulisan dengan menggunakan uji t (test tertulis) yaitu dengan menggunakan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan untuk membandingkan dua nilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya. Rumus yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kedua hasil tersebut adalah sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

t_o = Observasi

M_1 = Mean hasil eksperimen
 M_2 = Mean hasil kontrol
 $SE_{M_1-M_2}$ = Standar error perbedaan kedua kelompok

Dimana :

$$\begin{aligned} SE_{M_1-M_2} &= \sqrt{SE_{m_1}^2 + SE_{m_2}^2} \\ &= \sqrt{2,10^2 + 2,93^2} \\ &= \sqrt{4,41 + 8,59} \\ &= \sqrt{13} \\ &= 3,60 \end{aligned}$$

Jadi:

$$\begin{aligned} t_o &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} \\ &= \frac{77,21 - 59,53}{3,60} \\ &= 4,911 \end{aligned}$$

Setelah t_o diketahui maka nilai tersebut di kontribusikan dengan tabel t untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = (N_1 + N_2) - 2 = (34 + 32) - 2 = 64$. Pada t_{tabel} dengan $Dk = 64$ diperoleh taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 1,669$. Oleh karena itu t_o diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $4,911 > 1,669$, maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima.

Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan prosedur penelitian ini seperti uji normalitas homogenitas akhirnya dapat ditemukan hasil penelitian pembelajaran keterampilan bercerita tentang cerita fantasi yang diberikan peneliti kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong ternyata berpengaruh positif. Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa yang mendapat perlakuan Model Pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan model pembelajaran ceramah berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis diatas dapat dikemukakan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil keterampilan bercerita tentang cerita fantasi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah

2. Hasil keterampilan bercerita tentang cerita fantasi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* lebih efektif dari pada menggunakan model pembelajaran ceramah
3. Rata-rata (mean) hasil akhir keterampilan bercerita tentang cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* adalah 77,21 sedangkan rata-rata (mean) hasil akhir menggunakan model pembelajaran ceramah untuk kemampuan memahami isi teks berita adalah 59,53

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada BAB IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan bercerita tentang cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023 dengan menggunakan model pembelajaran ceramah termasuk kategori cukup. Yaitu dengan rata-rata 59,53. Karena nilai tersebut kurang dari KKM yaitu 70
2. Keterampilan bercerita tentang cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Ajaran 2022/2023 termasuk kategori baik. Yaitu dengan rata-rata 77,21. Karena nilai tersebut lebih tinggi dari nilai KKM yang digunakan oleh sekolah 70.
3. Hasil pembelajaran keterampilan bercerita tentang cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif dari pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ceramah hal ini tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam bercerita tentang cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoko, Yonni. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Word Square* dan *Scramble*." *Journal on Education* 4.1 (2021): 25-37.
- Aziz, Moh Ali. *Public speaking: Gaya dan teknik pidato dakwah*. Prenada Media, 2019.
- Bahar, Nur Azmi, Abdi Abdi, and Riskasari Riskasari. "Strategi Peningkatan Prestasi Kerja Aparatur Sipil Negara Badan Kepegawaian Dan Diklat Daerah Kabupaten Enrekang." *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP)* 2.3 (2021): 994-1006.
- Bahri, Syaiful. "Djamarah dan Aswan zain, 2006." *Strategi Belajar Mengajar*
- Gea, Tonazaro. "Kemampuan Siswa dalam Mengekspresikan Pikiran dan Perasaan melalui Kegiatan Bercerita dengan Metode Artikulasi di Kelas VII SMP Negeri 1 Tuhemberua

Tahun Pembelajaran 2015/2016." *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra* 3.1 (2018): 258-267.

Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 25

Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 26

Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, 2019.

Hidayat, Aziz Alimul. *Metode penelitian kesehatan paradigma kuantitatif*. Health Books Publishing, 2015.

Indriati, Yoeni. "Penerapan Pendekatan Communicative Language untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bercerita Berdasarkan Teks Non Fiksi." *Journal on Education* 4.1 (2021): 267-281.

Karunia Rufaidah, Fika, and Arta Ekayanti. "Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Motivasi Belajar & Kemampuan Pemecahan Masalah." *Jurnal EDUPEDIA Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo* 2.5 (2021).

Purwantoro, Agus. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebebasan Berrorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V Sd Negeri Popongan Kecamatan Bringin." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 4.8 (2020): 471-484.

Romzah, Siti. "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bercerita Dengan Kalimat Efektif Dengan Menerapkan Pendekatan Communicative Language." *Journal on Education* 4.1 (2021): 128-141.

Sriyono, Heru. "Efektifitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa." *Research and Development Journal of Education* 4.1 (2017).

Sufajar, Arun, Khaerudin Kurniawan, and Isah Cahyani. "Model Pembelajaran ARIAS (Asurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) dalam Keterampilan Berbicara Siswa." *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. 2021

Wati, Mustika. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Tipe Pair Checks." *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* (2020).

<https://berita.99.co/jenis-cerita-fiksi/>

<https://materi.mtsdarulhikmah.sch.id/2020/09/14/unsur-intrinsik-cerita-fantasi>