



Presiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Aplikasi Kodular terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel

Risnawati¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

risnaawatii09@gmail.com

abstrak – Metode Role Playing merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan belajar melalui permainan peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Role Playing berbantuan aplikasi Kodular terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa. Metode penelitian menggunakan quasi-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest, melibatkan 6 siswa kelas V. Data diperoleh melalui tes menulis teks fabel kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain serta uji statistik Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 49 meningkat menjadi 83 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,665 berada pada kategori sedang menuju tinggi. Uji t menunjukkan thitung 10,37 lebih besar daripada ttabel 2,57, sehingga H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan aplikasi Kodular efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa. Dengan demikian, integrasi model kooperatif Role Playing dan media digital interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan di era modern.

Kata kunci – Rolle Playing, Aplikasi Kodular, Keterampilan Menulis, Teks Fabel

Abstract – The Role Playing method is a cooperative learning method that emphasizes learning activities through role-playing. This study aims to determine the effectiveness of the Role Playing learning model assisted by the Kodular application on students' fable writing skills. The research method used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest design, involving 6 fifth-grade students. Data were obtained through a fable writing test and then analyzed using N-Gain calculations and a Paired Sample t-test. The results showed a significant improvement in writing skills, with the average pretest score of 49 increasing to 83 on the posttest. The N-Gain value of 0.665 was in the moderate to high category. The t-test showed that the t-count of 10.37 was greater than the t-table of 2.57, so H_0 was rejected. These findings indicate that the application of the Role Playing model assisted by the Kodular application is effective in improving students' fable writing skills. Thus, the integration of the cooperative Role Playing model and interactive digital media can be a relevant learning alternative in the modern era.

Keywords – Role Playing, Kodular Application, Writing Skills, Fable Text

PENDAHULUAN

Metode Role Playing merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan belajar melalui permainan peran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta mendorong tumbuhnya minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Kasmiyatun dalam Azizah, 2022). Melalui metode ini, siswa didorong untuk memahami materi dengan cara menghayati dan membayangkan peran tertentu, baik sebagai manusia maupun benda mati, yang dimainkan bersama teman-temannya sesuai dengan situasi yang ditentukan (Ahmadi dalam Basri, 2017). Role Playing juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menampilkan peran dalam cerita sederhana, sehingga pembelajaran terasa lebih menarik, hidup, dan bermakna (Barokati, 2023). Setelah memahami pengertian Role Playing, penting pula untuk mengetahui tujuan penerapan model pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran Role Playing bertujuan membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kehidupan sosial serta memecahkan berbagai dilema dengan dukungan kelompok. Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar memahami dan menerapkan konsep peran, menyadari perilaku diri sendiri maupun orang lain dalam berbagai situasi sosial (Hamzah dalam Febianto dkk., 2024). Menurut Naldi, Oktaviandry, & Gusmaneli (2024) Penerapan model ini dapat meningkatkan fokus serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang efektif dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Selain itu, tujuan utama Role Playing adalah memberikan kesempatan peserta didik untuk mengkreasi suatu peristiwa dan mengekspresikan perasaan yang dialaminya secara langsung (Setyowati, Kartikasari, & Nuryasana, 2020). Dalam penerapannya, keberhasilan Role Playing juga dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, salah satunya adalah media aplikasi kodular. Adapun sintak pembelajaran Role Playing berbantuan media aplikasi kodular dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran *Rolle Playing*

Konsep	Evektifitas Model Role Playing berbantuan Media Aplikasi Kodular terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel
Preparation / Warm-Up (Persiapan Pemanasan) atau	Guru menampilkan menu aplikasi Kodular (Definisi, Unsur & Struktur, Ciri-ciri, Isi Teks, Contoh Teks). Siswa membaca Definisi dan Ciri-ciri untuk memahami gambaran awal tentang fabel dan situasi yang akan diperankan.

Selecting Participants (Memilih Pemain/Partisipan)	Siswa membaca tokoh dalam Contoh Teks di aplikasi Kodular, lalu memilih karakter yang akan diperankan. Guru menjelaskan sifat tokoh berdasarkan teks.
Setting the Stage (Menata Panggung/Ruang Kelas)	Guru dan siswa menyiapkan ruang kelas. Untuk memahami alur, siswa membuka menu Unsur Struktur dan Isi Teks Fabel agar tahu orientasi, konflik, dan amanat yang akan dimainkan.
Preparing Observers (Menyiapkan Pengamat)	Guru menunjuk siswa sebagai pengamat. Mereka menggunakan menu Ciri-ciri dan Unsur Struktur sebagai pedoman untuk menilai jalannya permainan.
Enacting (Memainkan Peran)	Siswa memainkan fabel berdasarkan Contoh Teks. Guru memfasilitasi jika alur keluar dari struktur cerita.
Discussion and Evaluation (Diskusi dan Evaluasi Pertama)	Guru dan siswa mendiskusikan hasil pementasan dengan melihat kembali Isi Teks dan Unsur Struktur untuk menilai kesesuaian tokoh, alur, dan pesan moral.
Replaying (Bermain Peran Ulang)	Siswa memperbaiki penampilan mereka menggunakan panduan dari menu Ciri-ciri dan Unsur Struktur, lalu memerankannya ulang cerita.
Second Discussion and Evaluation (Diskusi dan Evaluasi Kedua)	Diskusi difokuskan pada relevansi cerita dengan kehidupan nyata, dibantu pemahaman amanat dari Isi Teks Fabel.
Sharing Experiences and Drawing Conclusions (Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan)	Siswa berbagi pengalaman bermain peran dan menyimpulkan pelajaran serta nilai moral dari fabel, dengan merujuk kembali pada menu-menu di aplikasi.

(dikembangkan dari teori Naldi, Oktaviandry & Gusmaneli, 2024)

Kodular merupakan sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi Android melalui sistem block programming dengan konsep drag and drop, sehingga pengembang tidak perlu memahami bahasa pemrograman secara mendalam (Arnaz dkk., 2022). Alat ini dirancang untuk

memudahkan pengguna dalam menciptakan aplikasi dengan antarmuka yang dapat disesuaikan serta memiliki kemampuan untuk menambah berbagai fungsionalitas melalui penggunaan ekstensi (Salsabila dkk., 2024). Selain itu, menurut Ronaldo & Ardoni dalam Liana & Putra (2023), Kodular dikembangkan dari proyek open-source MIT App Inventor, namun menawarkan lebih banyak fitur dan alat pendukung dibandingkan dengan pendahulunya tersebut. Jadi, Kodular adalah platform pengembang aplikasi Android berbasis web yang memanfaatkan sistem block programming dengan konsep drag and drop, memungkinkan pengguna menciptakan aplikasi secara mudah, interaktif, dan fungsional tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Berikut merupakan tampilan aplikasi kodular yang digunakan sebagai media dalam penelitian ini.



Gambar 1. Aplikasi Kodular

Applikasi ini dapat diakses pada peramban berikut ini. <https://creator.kodular.io/#5639200268353536>. Selain media pembelajaran, keterampilan berbahasa seperti menulis juga memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi siswa.

Keterampilan menulis ialah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan perasaan, gagasan, serta pendapat kepada orang lain melalui bahasa tulis. Kemampuan ini menuntut akurasi dalam menyampaikan ide yang harus

didukung oleh penggunaan bahasa yang baik, struktur gramatikal yang benar, penguasaan kosakata, serta penerapan ejaan yang tepat (Abbas dalam Harahap, 2023). Selain itu, keterampilan menulis memiliki arti yaitu kecakapan dalam menciptakan pikiran dan perasaan ke dalam bentuk karangan atau cerita (Malladewi, 2013). Lebih lanjut, keterampilan ini dipandang sebagai suatu proses penyampaian gagasan, ide, dan pendapat dalam bentuk tulisan yang bertujuan untuk memberi informasi, meyakinkan, maupun menghibur pembaca (Sari, 2018). Jadi, keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pendapat secara tertulis dengan bahasa yang tepat, logis, dan komunikatif untuk memberi informasi, meyakinkan, atau menghibur pembaca. Setelah mengetahui pengertian menulis, perlu dipahami pula tujuan dari kegiatan menulis itu sendiri dalam konteks pembelajaran bahasa.

Tujuan keterampilan menulis adalah membantu seseorang mengekspresikan diri sekaligus mengomunikasikan ide, gagasan, dan perasaan melalui bahasa tulis yang dapat melampaui batas waktu dan tempat, sehingga kegiatan menulis bisa diterapkan kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kondisi penulis (Yarmi, 2017). Lebih lanjut, menguasai kemampuan ini sangat berpengaruh bagi siswa karena ia mendukung pengembangan kapasitas berpikir kritis, serta melengkapi kemampuan bahasa lainnya seperti berbicara mendengarkan, dan membaca,. Kegiatan menulis juga berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk tidak hanya menuangkan ide dan pikiran secara logis, tetapi juga mengembangkan dan menyalurkan kreativitas dan daya imajinasi mereka dengan cara yang terstruktur dan bermakna (Sugiharti & Oktaviana, 2023). Selain itu, keterampilan menulis memiliki tujuan yang berbeda berdasarkan tingkat penguasaannya, yaitu pada tingkat pemula berfokus pada kemampuan menyalin, menulis satuan bahasa sederhana, membuat pernyataan, pertanyaan, dan paragraf pendek, sedangkan pada tingkat lanjutan mencakup kemampuan menulis paragraf yang utuh, surat, berbagai jenis karangan, hingga menyusun karangan secara lengkap dan terstruktur (Iskandarwassid & Sunendar dalam Rahmadani, 2019). Lebih lanjut, kegiatan menulis juga memberikan beragam manfaat yang dapat menunjang perkembangan kemampuan bahasa dan berpikir siswa.

Melakukan kegiatan menulis memberikan banyak manfaat karena melatih penulis untuk menyusun gagasan dan argumen secara terstruktur, sistematis, dan logis (Yusuf dkk., 2017). Selain itu, aktivitas menulis dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mendorong inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan rasa percaya diri, serta membantu penulis mengumpulkan informasi secara lebih efektif (Mustikowati & Wijayanti, 2016). Kegiatan ini juga memungkinkan penulis memperluas wawasan serta memperkaya kosakata baru yang bermanfaat bagi pengembangan kemampuan berbahasanya (Cahyaningsih & Wikaningsih, 2019). Dengan demikian, menulis memiliki beragam manfaat, baik dalam peningkatan

kemampuan berpikir, kreativitas, pengetahuan, maupun keterampilan bahasa. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa, salah satu bentuk karya tulis yang kerap dipelajari adalah teks fabel.

Teks fabel merupakan cerita fiksi yang menampilkan hewan sebagai tokoh utama yang berperilaku dan berpikir layaknya manusia, serta memuat pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi pembaca (Nurhayati dalam Kartiwi & Rostikawati, 2022). Cerita fabel menggambarkan kehidupan binatang dengan karakter yang menyerupai manusia dalam bertindak, berbicara, dan menghadapi berbagai peristiwa (Septiana, 2017). Fabel bersifat imajinatif karena tidak menggambarkan kehidupan nyata, melainkan hasil dari kreativitas penulis untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan (Rahayu, Yusuf, & Iskandar, 2016). Jadi, teks fabel merupakan cerita rekaan yang menampilkan kehidupan hewan bertingkah laku layaknya manusia, dengan tujuan utama memberikan pesan moral serta nilai-nilai kehidupan bagi pembaca.

Teks fabel juga memiliki beberapa ciri khas yang membedakan dari jenis teks lain. Ciri-ciri tersebut antara lain menampilkan hewan sebagai tokoh utama yang berperilaku, berpikir, dan berbicara layaknya manusia, serta mengandung amanat yang ingin disampaikan kepada pembaca (Syafei, 2025). Teks ini bersifat fiksi dan umumnya menggunakan alur naratif dengan kata pembuka seperti pada zaman dahulu, pada suatu hari, ketika itu, atau alkisah. Dalam cerita fabel, tokoh yang berperilaku baik biasanya mendapatkan akhir yang bahagia, sedangkan tokoh jahat memperoleh balasan atas perbuatannya (Eduka, 2020). Selain itu, menurut Handayani, Dailami, & Subagiharti (2024) fabel sering kali menggunakan latar alam dan menggambarkan nilai-nilai moral, karakter manusia, serta kritik terhadap kehidupan sosial yang dijadikan sebagai pembelajaran bagi pembaca dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui Efektivitas Model *Role Playing* berbantuan Media Aplikasi Kodular terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-experimental cenderung lebih efisien dalam hal waktu dan energi tanpa memerlukan pembentukan acak kelompok eksperimen dan kontrol. Di dalam penelitian ini desain yang dipilih adalah *one-group pretest-posttest design*. Menurut Muhandis & Riyadi (2023) *one-group pretest-posttest design* adalah desain penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelompok peserta yang diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberi perlakuan tertentu, dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*)

guna melihat perubahan setelah perlakuan tersebut. Gambaran alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.

<i>Desain Penelitian</i>		
Pre test	Treatment	Post test
O1	X	O2

Gambar 2. Desain Penelitian *Pretest-Posttest* (Nuryanti, 2019)

Partisipan di dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 6. Alasan pemilihan partisipan ini Adalah siswa kelas V memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu sedang mempelajari materi teks fabel yang menjadi fokus intervensi dalam studi ini.

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini dengan metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen tes

Indikator	Pedoman penskoran
Tema	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan tema yang menarik dan menggugah rasa ingin tahu 2. Tema relevan dengan kehidupan dan mengandung nilai moral yang kuat 3. Bahasa padat, komunikatif, dan menyatu dengan isi cerita. <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tema jelas dan sesuai isi cerita 2. Nilai moral tampak, meski belum digali secara mendalam 3. Bahasa komunikatif dan relevan. <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tema ada tetapi kurang menarik atau terlalu umum 2. Gagasan utama belum tergambar kuat 3. Bahasa cukup komunikatif. <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tema tidak tergambar jelas 2. Kurang relevan dengan isi cerita 3. Bahasa kurang terarah dan tidak menarik <p>1 = Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tema tidak ada atau tidak relevan dengan isi cerita 2. Bahasa tidak komunikatif dan membingungkan
Tokoh dan Penokohan	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tokoh digambarkan hidup dan menarik 2. Karakter tokoh konsisten dan mendukung pesan moral 3. Bahasa deskriptif, padat, dan komunikatif <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tokoh tergambar cukup jelas 2. Sifat tokoh tampak meski belum tergali mendalam 3. Bahasa komunikatif dan relevan <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tokoh disebutkan tetapi karakternya kurang kuat

	<p>2. Penokohan belum mendukung alur cerita 3. Bahasa cukup komunikatif</p> <p>2 = Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh tidak tergambar jelas 2. Karakter tidak konsisten 3. Bahasa kurang efektif <p>1 = Sangat Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada tokoh yang jelas 2. Bahasa tidak komunikatif dan tidak relevan
Latar	<p>5 = Sangat Baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latar waktu, tempat, dan suasana tergambar jelas dan rinci 2. Latar mendukung peristiwa dalam cerita 3. Bahasa padat, komunikatif, dan menggugah imajinasi <p>4 = Baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latar jelas dan sesuai dengan isi cerita 2. Suasana tergambar meski belum maksimal 3. Bahasa komunikatif dan relevan <p>3 = Cukup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latar disebutkan tetapi kurang detail 2. Hanya sebagian aspek latar tergambar 3. Bahasa cukup komunikatif <p>2 = Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latar tidak tergambar jelas 2. Tidak mendukung alur cerita 3. Bahasa kurang efektif <p>1 = Sangat Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latar tidak disebutkan sama sekali 2. Bahasa tidak komunikatif
Alur	<p>5 = Sangat Baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alur sangat runtut, logis, dan menarik 2. Konflik dan penyelesaian cerita tergambar jelas 3. Bahasa padat dan komunikatif <p>4 = Baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alur cukup runtut dan mudah diikuti 2. Konflik dan penyelesaian ada meski belum optimal 3. Bahasa komunikatif dan relevan <p>3 = Cukup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alur bisa diikuti tetapi terasa datar 2. Konflik lemah dan penyelesaian kurang jelas 3. Bahasa cukup komunikatif <p>2 = Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alur tidak runtut dan membingungkan 2. Urutan peristiwa tidak logis 3. Bahasa kurang terarah <p>1 = Sangat Kurang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada kejelasan alur 2. Cerita sulit dipahami 3. Bahasa tidak komunikatif
Sudut Pandang	<p>5 = Sangat Baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudut pandang konsisten dari awal hingga akhir 2. Mendukung penyajian cerita dan pesan moral 3. Bahasa padat dan komunikatif <p>4 = Baik</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sudut pandang jelas dan sesuai isi cerita 2. Sedikit ketidakkonsistenan namun tidak mengganggu makna 3. Bahasa komunikatif dan relevan <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Sudut pandang ada tetapi kurang mendukung alur 2. Kadang tidak sesuai dengan narasi 3. Bahasa cukup komunikatif <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Sudut pandang berubah-ubah dan membingungkan 2. Bahasa kurang jelas <p>1 = Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak tampak sudut pandang yang konsisten 2. Bahasa tidak komunikatif
Amanat atau Pesan Moral	<p>5 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Amanat tersampaikan jelas dan menyentuh 2. Relevan dengan kehidupan dan muncul alami dari cerita 3. Bahasa padat dan komunikatif <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Amanat cukup jelas dan sesuai isi cerita 2. Disampaikan secara eksplisit namun tetap relevan 3. Bahasa komunikatif dan relevan <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Amanat ada tetapi kurang mendalam 2. Penyampaiannya kurang menarik 3. Bahasa cukup komunikatif <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Amanat tidak relevan atau dipaksakan 2. Bahasa kurang jelas <p>1 = Sangat Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada amanat atau pesan moral yang dapat dipahami 2. Bahasa tidak komunikatif

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \text{ (Pratiwi, 2016) (1)}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Tabel 2. Interpretasi

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Uji statistik di dalam penelitian ini menggunakan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) dengan menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{d}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

df= n-1 (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)

berdasarkan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut: t = Nilai t hitung, \bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media aplikasi kodular terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas yang menjadi sampel. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan pretest dan posttest

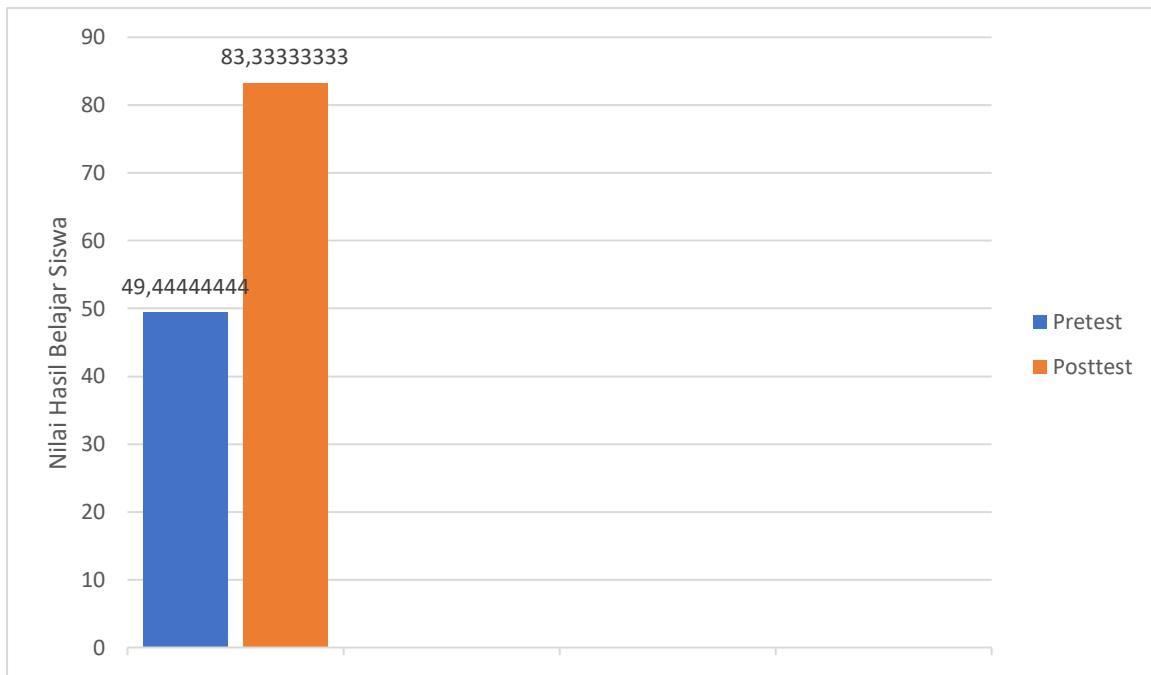
Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah siswa (n)	6	6
Jumlah nilai	297	500
Nilai tertinggi	60	90
Nilai terendah	43	80
Rata-rata (\bar{x})	49	83
Standar deviasi (s)	5,905637	4,714045
Varians (S^2)	34,87654	22,22222

Nilai posttest yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing berbantuan aplikasi Kodular menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil pretest. Model Role Playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghidupkan karakter, memahami alur cerita, serta mengekspresikan pesan moral melalui proses bermain peran yang bersifat langsung dan bermakna. Pemanfaatan menu-menu dalam aplikasi Kodular seperti definisi, unsur struktur, ciri-ciri, isi teks fabel, dan contoh teks membantu siswa memahami konsep secara mendalam sehingga keterlibatan mereka terhadap materi penulisan teks fabel menjadi lebih kuat. Tahapan dalam Role Playing, mulai dari persiapan, pemilihan pemain, penataan panggung, pementasan, sampai evaluasi, berjalan lebih terarah karena didukung oleh tampilan materi yang ringkas dan terstruktur dalam aplikasi Kodular. Dengan demikian, model ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis teks fabel secara lebih kreatif, mandiri, dan sesuai struktur.

Dalam penelitian ini, media aplikasi Kodular berperan sebagai sarana belajar interaktif yang memudahkan siswa memahami penjelasan materi fabel, mulai dari pengertian, unsur, struktur, ciri-ciri, hingga contoh teks yang ditampilkan secara sederhana dan menarik. Setiap menu dalam aplikasi turut memperkuat pemahaman siswa karena memberikan gambaran langsung mengenai bentuk, alur, dan unsur pembangun teks fabel. Kombinasi model Role Playing dengan media Kodular membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, karena siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengalami cerita melalui kegiatan bermain peran, pengamatan, dan evaluasi. Aktivitas tersebut mendukung siswa untuk menemukan pesan moral, memahami karakter, mengeksplorasi alur, serta menyusun teks fabel secara lebih terarah dan kreatif.

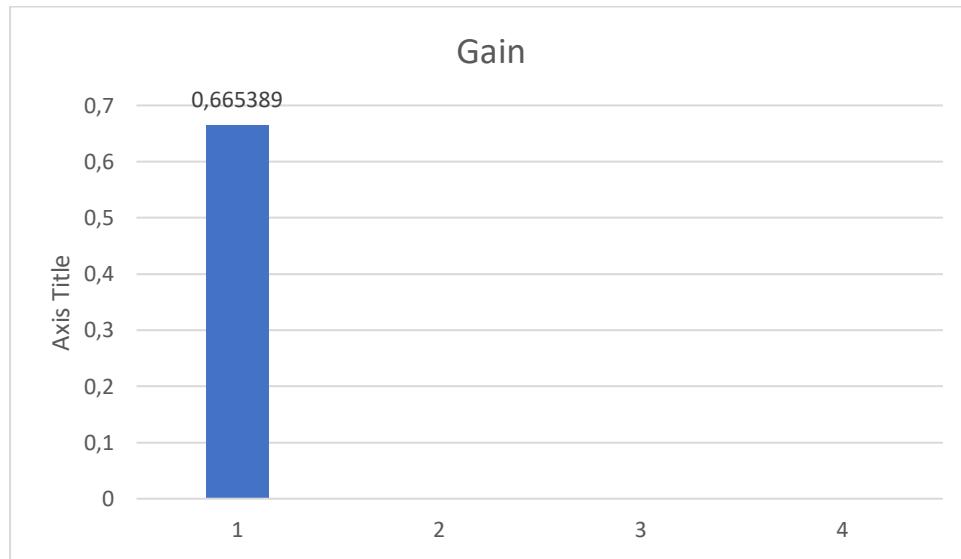
Menurut Setiawan dalam Salsabila, Anriani, dan Santosa (2023), pemanfaatan platform Kodular dalam pengembangan aplikasi memungkinkan pengguna membuat aplikasi Android melalui sistem pemrograman block berbasis drag and drop, sehingga proses perancangan dapat dilakukan secara praktis tanpa penulisan kode secara langsung. Sementara itu, Djuredju dan Himawan (2022) menyatakan bahwa guru saat ini dituntut untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa Kodular sangat tepat untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karena memberikan kemudahan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi serta membantu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi peserta didik.

Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media aplikasi kodular terjadi karena siswa memperoleh pengalaman baru dalam memahami materi pembelajaran. Kenaikan rata-rata dari pretest dan posttest menunjukkan bahwa peserta didik dalam penelitian ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 49 meningkat menjadi 83 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan sebesar 34 poin. Perubahan tersebut terlihat jelas pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar

Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,665389, sebagaimana terlihat pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik Nilai N-Gain

Berdasarkan grafik N-Gain, tampak bahwa peningkatan rata-rata kemampuan siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta didik mampu menangkap dan mengolah materi pembelajaran dengan cukup baik setelah mengikuti proses belajar. Melalui aplikasi yang dibangun dengan Kodular, materi pembelajaran dapat disajikan dengan lebih terstruktur, menarik, dan mudah diikuti, sehingga membantu peserta didik menangkap serta mengolah informasi secara lebih efektif (Hasanudin, 2025). Sejalan dengan itu, Darwin (2025) menegaskan bahwa penyajian materi melalui media digital yang responsif mampu memperkuat keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman konsep. Dengan demikian, penggunaan aplikasi berbasis Kodular dalam proses belajar tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, tetapi juga mendukung peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

Hasil statistik uji t berpasangan Paired Sample t-test dapat dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil uji T

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
Mean	83,33333333	49,44444444
Variance	26,6666667	41,85185185
Observations	6	6
Pearson Correlation	0,06651901	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	5	
t Stat	10,3703111	
P(T<=t) one-tail	7,1778E-05	
t Critical one-tail	2,01504837	
P(T<=t) two-tail	0,00014356	
t Critical two-tail	2,57058184	

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t hitung jauh melampaui nilai t tabel $10,37 > 2,57$, sehingga H_0 dinyatakan tidak diterima. Kondisi ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan menulis teks fabel sebelum serta sesudah diterapkannya model Role Playing. Penerapan model tersebut terbukti meningkatkan kualitas tulisan siswa secara signifikan. Agustin, Abidin, & Rakhmayanti, (2022) menyatakan bahwa metode Role Playing terbukti dapat meningkatkan hasil belajar hingga mencapai ketuntasan yang ditetapkan sekolah, sebab model tersebut mendorong keterlibatan aktif dan simulasi situasi nyata yang memperkuat proses internalisasi konsep. Jadi, model pembelajaran ini mampu memperkaya cara berpikir siswa dan menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik baik dari segi isi, struktur, maupun kualitas penyelesaian tugas.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat bahwa $t_{0,05;06} = 10,370$ dan $t_{tabel} = 2,570$ sehingga nilai thitung lebih tinggi dibanding ttabel maka dapat disimpulkan bahwa siswa dalam menulis teks Fabel setelah diajar dengan model Role Playing berbantuan aplikasi kodular memiliki kemampuan lebih baik sehingga model Role Playing berbantuan media aplikasi kodular ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9010-9018.
- Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, K., & Fauziah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 185-193. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v6i2.226>.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121-131. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>.
- Barokati, b. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kisah Keteladanan Nabi. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 41-48. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>.
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan

Tambang. *Jurnal Pajar*, 1(1), 38-53.
<https://pdfs.semanticscholar.org/1562/389fa4d4acb80068513f00868402630d0963.pdf>.

Cahyaningsih, S., & Wikanengsih, W. (2019). Upaya Peningkatan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Metode STAD pada Siswa SMP. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 209-214.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2671>

Darwin, D. (2025). Efektivitas Micro Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Era Digital. Surabaya: PT. Nawala Gama Education.

Djuredje, R. A. H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 10(2), 32-41.
<https://doi.org/10.25299/geram.2022.10602>.

Eduka, T. P. (2020). Smart Plus Inti Materi SMP. Surakarta: Genta Smart Publisher.

Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). *Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar*. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126-134.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>.

Handayani, D. D. S., Dailami. D., Subagiharti. D. H., (2024). Social Communication Studies (Jilid 1) Cerita Rakyat Batu Bara.Yogyakarta: Deepublish.

Harahap, M. A. P. K., Hasibuan, A. R., Siregar, A. H., Khairunnisa, S., & Ramadhani, N. H. (2023). Efektivitas Metode Dikte Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 119-128. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1123>.

Hasanudin, C., Fitrianingsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School? *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394.
<https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.

Hasanudin. C. (2025). Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran berbasis Teknologi. Lombok Barat: Seval Literindo Kreasi Anggota IKAPI.

Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.
<https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.

Liana, W., & Putra, S. H. (2023). Sistem Informasi Agenda Kegiatan Pam Obvit Polda Sumut Dalam Meningkatkan Efisiensi Jadwal Kerja. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2707-2717. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13351>.

- Malladewi, M. A. (2013). Peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris melalui jurnal pribadi siswa kelas IV di SD Negeri Balasklumprik i/434 surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3059/1789>.
- Muhandis, M. A. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design: Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98-106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Mustikowati, D., & Wijayanti, E. (2016). Meningkatkan semangat membaca dan menulis siswa sekolah dasar dengan permainan kata bersambut. *Briliant: Jurnal riset dan konseptual*, 1(1), 39-42. <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51. <https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>.
- Rahayu, T., Yusuf, Y., & Iskandar, D. (2016). Kemampuan Siswa Kelas Viii Smp Negeri 16 Banda Aceh Mengidentifikasi Verba Dalam Teks Cerita Fabel oleh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PBSI*, 1(3), 57-73.
- Rahmadani, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Di Kelas I SDN 61 Tondok Alla Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1), 33-40. <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i1.586>.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>.

- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan e-modul pada android menggunakan kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8704>.
- Salsabila, U. H., Mu'minin, N. N., Zuhdi, M. N., Maulana, I. T., & Ginajar, M. (2024). Interactive PAI Science Quiz to Increase Students' Competitive Power through Kodular Applications: Kuis Interaktif Ilmu PAI untuk Meningkatkan Daya Kompetitif Siswa melalui Aplikasi Kodular. *ATRIA: Jurnal Multidisiplin Riset Ilmiah*, 1(1), 30-37. <https://doi.org/10.62554/n6b1b268>.
- Sari, V. O. (2018). Keterampilan menulis surat yang baik dan benar. *Edukasi Lingua Sastra*, 16(2), 91-100. <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/97>.
- Septiana, S. L. (2017). Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya. *Bapala*, 4(1), 2-4. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/19114>.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.
- Sugiharti, R. E., & Oktaviana, S. (2023). Penerapan model picture and picture sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 32-40.
- Syafei. I. (2025). Buku Pintar Paket B Setara SMP. Lamongan: Detak Pustaka.
- Yarmi, G. (2017). *Pembelajaran menulis di sekolah dasar. Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 1-6. <https://doi.org/10.21009/PIP.311.1>.
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., & Iskandar, D. (2017). Keterampilanmenulis: pengantar pencapaian kemampuan epistemik. Aceh: Syiah Kuala University Press.