JURNAL

"PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA PADA SISWA KELAS V SDN WATUAGUNG KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2016/2017"

"INFLUENCE OF ROLE PLAYING MODEL SUPPORTED BY AUDIO-VISUAL MEDIA TO PLAY ROLE PLAYS IN CLASS 5 STUDENT OF SDN WATUAGUNG DISTRICT TRENGGALEK ACADEMIC YEAR 2016/2017"

Oleh :
MELISSA HAZZAHARA
13.1.01.10.0153

Dibimbing oleh :
1. Drs. Darsono, M.Kom.
2. Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd.

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: MELISSA HAZZAHARA
NPM	: 13.1.01.10.0153
Telepon/HP	: 089610029873
Alamat Surel (Email)	: Zahrabunga285@gmail.com
Judul Artikel	: **Pengaruh Model *Role Playing* Didukung Media *Audio-visual* Terhadap Kemampuan Memerankan Tokoh Drama Pada Siswa Kelas V SDN Watuagung Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2016/2017**
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Darsono, M.Kom. NIDN. 0710016401	Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0724077901	Melissa Hazzahara NPM : 13.1.01.10.0153

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA PADA SISWA KELAS V SDN WATUAGUNG KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2016/2017

MELISSA HAZZAHARA
13.1.01.10.0153
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Zahrabunga285@gmail.com
Drs. Darsono, M.Kom.
Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Melissa Hazzahara: Pengaruh Model *Role Playing* Didukung Media *Audio-visual* Terhadap Kemampuan Memerankan Tokoh Drama Pada Siswa Kelas V SDN Watuagung Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* didukung media *audio-visual* terhadap kemampuan memerankan tokoh drama. Pada kenyataannya sebagian besar siswa SDN Watuagung masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memerankah tokoh drama yang baik. Dengan diterapkannya model *role playing* dan media *audio-visual*, diharapkan siswa mampu memerankan tokoh drama yang baik. Dalam pembelajaran ini, siswa akan terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar sehingga siswa akan cenderung lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan jenis penelitian *the posttest only design with nonequivalent groups*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes psikomotor (bermain peran). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji–t. Sebelum dilakukan uji-t tersebut maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Skor nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol (SDN 2 Watuagung) tanpa model *role playing* dan tanpa media *audio-visual* adalah 79,55 dan kelas eksperimen menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual* (SDN 4 Watuagung) diperoleh nilai rata – rata kelas sebesar 85,80. Nilai tersebut sejalan dengan hasil analisis menggunakan uji-t sampel bebas diperoleh nilai sig dibanding dengan 0,05 (5%) yaitu P value (sign) < 0,05 yaitu 0,032 < 0,05. Maka H_0 ditolak dan hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima dengan nilai signifikan.

Simpulan hasil penelitian ini adalah : kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas tanpa menggunakan model *role playing* dan tanpa media *audio-visual* mencapai KKM, kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V dengan menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual* mencapai KKM, ada pengaruh model pembelajaran *role playing* didukung media *audio-visual* terhadap kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V SDN 4 Watuagung Kabupaten Trenggalek tahun pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci : model *role playing*, media *audio-visual*, memerankan tokoh drama.

I. LATAR BELAKANG

Menurut Thompson (1957) menyatakan bahwa, ”pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan – perubahan yang tetap didalam kebiasaan – kebiasaan, pemikiran, sikap – sikap dan tingkah laku”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Syaiful (2012: 1) mengemukakan bahwa, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD membekali peserta didik dengan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulis. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk diajarkan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial secara tepat dan kreatif, dan kemampuan untuk menghargai karya sastra. Bahasa Indonesia juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat komunikasinya serta ketrampilannya melalui bermain peran. Untuk itu pembelajaran bahasa Indonesia di SD perlu dikembangkan agar peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menghargai, menikmati dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan kehidupan.

Dalam dunia pendidikan, peran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar siswa yang beragam di sekolah, ini dikarenakan karakteristik berbeda – beda dalam menyerap, mengaplikasikan pengetahuannya dan menemukan hal – hal yang baru dalam pembelajaran untuk belajar bersikap aktif. Guru disamping harus kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, guru juga harus memiliki wawasan yang luas dibidang keilmuannya. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Guru bertanggungjawab dan berperan sebagai motivator, suri tauladan, dan pengarah para peserta didik dan anggota masyarakat dalam menjalankan proses pendidikan.

Pada kelas V semester 2 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat standar kompetensi 6 mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama, dengan kompetensi dasar 6.2 memerankan tokoh drama dengan lafal intonasi dan ekspresi yang tepat. Untuk mencapai kompetensi dasar

bahasa Indonesia tersebut, upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain menggunakan metode atau media, guru juga perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru agar lebih efektif dalam merancang pengajaran dan siswa juga lebih mudah lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di SDN Watuagung, siswa kelas V masih banyak yang belum mampu memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat. Hal ini terbukti ketika diberi naskah drama mereka sulit untuk memerankan tokoh sesuai karakter yang mereka perankan, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai seperti yang diharapkan. Hal ini dimungkinkan karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan kurangnya media maupun kurang tepatnya model yang digunakan. Khususnya untuk materi bermain drama, guru hanya meminta siswa untuk menyimak sebagian kecil contoh bermain peran yang diperankan oleh guru tanpa memberi kesempatan siswa untuk bermain drama secara langsung.

Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi bermain peran yaitu model *role playing* didukung dengan media *audio-visual,* karena pada dasarnya model pembelajaran *role playing* merupakan pembelajaran dengan cara menyajikan naskah drama dan siswa terbentuk menjadi beberapa kelompok kemudian memainkan peran sesuai karakter yang terdapat dalam naskah drama, sehingga terjadi proses berlatih secara langsung dan berfikir dalam menggali ketrampilan bermain peran setiap siswa. Dalam penyampaian materi ini model *role playing* dapat didukung dengan media *audio-visual*, karena media *audio-visual* dapat memperjelas pemahaman siswa tentang tata cara bermain peran yang benar. Berdasarkan uraian di atas, alasan pemilihan judul ini adalah : kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi memerankan tokoh drama, Guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang cenderung kurang tepat dalam menggunakan model dan media saat mengajarkan materi bermain peran, dan ingin mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* didukung media *audio-visual* pada pembelajaran bermain peran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan memerankan tokoh drama tanpa menggunakan model *role playing* dan tanpa media *audio-visual* pada siswa kelas V SDN Watuagung, untuk mendeskripsikan kemampuan memerankan tokoh drama dengan menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual* pada siswa kelas V SDN Watuagung, untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh penggunaan model *role playing* didukung media *audio-visual* terhadap kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V SDN Watuagung.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan teknik/ metode eksperimen. "Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan" (Sugiyono, 2014: 72). desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design*. Dengan jenis penelitian *the posttest only design with nonequivalent groups menurut* Cook & Campbell (1979) dalam Hastjarjo (2008). Kelemahan rancangan ini adalah tidak ada *pretest* sehingga perbedaan *posttest* antar kelompok dapat didistribusikan kepada efek perlakuan atau perbedaan karena proses seleksi antar kelompok itu. Rancangan penelitian ini hanya memperhitungkan skor posttest saja yang dilakukan pada akhir penelitian. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Ge :	X_1	O_1
Gk :		O_2

Gambar 3.2 Desain Penelitian

Ge : Kelompok Eksperimen

Gk : Kelompok Kontrol

X_1 : Perlakuan menggunakan *model role playing* didukung media *audio-visual.*

O_1 dan O_2 : Posttest (tes sesudah perlakuan)

Pada desain 3.2 menjelaskan bahwa, kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *role playing* didukung media audio-visual sedangkan kelompok kontrol

menerapkan sebuah pembelajaran konvensional. Penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh model *role playing* didukung media *audio-visual* pada hasil belajar siswa. Kedua kelas diberi posttest, O_1 merupakan tes pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (X_1) dan O_2 adalah tes pada kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Watuagung dan SDN 4 Watuagung yang berjumlah 40 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Menurut pendapat Sugiyono (2016: 124), "sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel".

Dalam penelitian ini, jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi diambil sebagai sampel yakni sebanyak 40 siswa dengan kelas eksperimen sebanyak 20 sampel siswa dan kelas kontrol dengan sejumlah 20 sampel siswa.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Noor menyatakan "variabel bebas adalah sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dalam variabel terikat biasanya dinotasikan dengan symbol X". Jadi, variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel terikat yang disymbolkan dengan symbol X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *role playing* didukung media *audio-visual.* Sedangkan Variabel terikat merupakan "variabel yang tergantung, variabel tak bebas, variabel yang terpengaruh biasannya diberi lambang Y" (Winarsunu, 2012: 4). Variabel terikat dalam penelitian adalah kemampuan memerankan tokoh drama.

Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 203) mengatakan bahwa, "instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik". Dengan demikian diperlukan instrumen penelitian untuk pengumpulan data lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga data mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Tes dalam penelitian ini berupa tes psikomotor. Dalam materi bermain peran ini, siswa akan menampilkan ketrampilan psikomotornya yang mana akan diukur menggunakan alat penilaian berupa rubrik. Dalam rubrik ini, terdapat beberapa aspek yang dinilai, yaitu ; ketepatan lafal, ketepatan intonasi, penjedaan, dan ketepatan ekspresi. Ditiap – tiap aspek

tersebut mempunyai bobot (angka penskoran) yang menunjukkan tingkatan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Langkah Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Langkah – langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan.
   Dalam tahap ini peneliti menyiapkan instrumen yang dipakai untuk penelitian yakni; silabus, RPP, media pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan.
   Dalam tahap ini peneliti melaksanakan penelitian dimana kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional.
3. Tahap Penilaian.
   Pada tahap ini, peneliti mengambil nilai posttest berupa nilai psikomotor di akhir pembelajaran pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol), yang kemudian akan dibandingkan hasilnya. Penilaian psikomotor siswa akan dinilai menggunakan alat penilaian berupa rubrik yang didalamnya terdapat beberapa aspek dan memiliki tingkatan skor (bobot) pada tiap – tiap aspeknya dimana skor tersebut diberikan berdasarkan pedoman penskoran yang ada.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah ditentukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan uji statistik.

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan uji-t (*t-test*). Uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 yaitu dengan menggunakan rumus uji-t satu sampel *(One sample t-test).* Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu dengan menggunakan rumus uji-t sampel bebas *(Independent sample t-test).*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar memerankan tokoh drama

antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan model role playing didukung media audio-visual dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Dalam materi bermain peran ini, KKM sebesar 70. Hasil perhitungan pada kelas eksperimen menunjukkan dari 20 siswa hanya 1 (5%) siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 19 (95%) siswa memperoleh nilai di atas KKM. Nilai rata – rata kelas hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen sebesar 85,80. Sedangkan hasil perhitungan pada kelas kontrol menunjukkan dari 20 siswa Terdapat sebanyak 3 siswa 15 % yang memperoleh nilai di bawah KKM dan 17 siswa 85 % berhasil mencapai KKM. Nilai rata – rata kelas hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelompok kontrol sebesar 79,55.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dengan menerapkan model role playing didukung media audio-visual lebih tinggi daripada kelompok konrol dengan pembelajaran konvensional. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran tanpa menggunakan model *role playing* dan tanpa didukung media *audio-visual* pada kelas kontrol, maka dilakukan *Uji One Samples t-test.* Setelah dianalisis menggunakan uji tersebut, dapat diketahui nilai t-hitung sebesar 4,925 dengan dt atau derajat bebas 19 (N-1) sehingga nilai sig.(2-tailed) yang didapat yaitu 0,000 < 0,05. Dari hasil uji t tersebut diketahui maka P value (sign) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05. Maka H_0 ditolak

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual* pada kelas eksperimen, maka dilakukan *Uji One Samples t-test.* Setelah Setelah dianalisis menggunakan uji tersebut, dapat diketahui nilai t-hitung sebesar 7,790 dengan dt atau derajat bebas 19 (N-1) sehingga nilai sig.(2-tailed) yang didapat yaitu 0,000 < 0,05. Dari hasil uji t tersebut diketahui maka P value (sign) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05. Maka H_0 ditolak.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model *role playing* didukung media *audio-visual* adalah menggunakan uji independent sample t-test. Setelah dilakukan posttest pada kelas eksperimen memperoleh hasil nilai rata – rata kelas sebesar 85,80 dengan standar deviation 9,070 dan standar error

mean 2,028. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil nilai rata – rata kelas 79,55 dengan standar deviation 8,672 dan standar error mean 1,939.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil dan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V tanpa menggunakan model *role playing* dan tanpa media *audio-visual* mencapai KKM.
2. Kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V dengan menggunakan model *role playing* didukung media *audio-visual* mencapai KKM.
3. Ada pengaruh dalam penggunaan model *role playing* didukung media *audio-visual* terhadap kemampuan memerankan tokoh drama pada siswa kelas V SDN Watuagung. Hal ini dibuktikan dari nilai rata – rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata - rata kelas kontrol.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fogg, P. (2001). *A History Professor Enganges Students by Giving Them A Role in the Action*. Chronicle of Higher Education.

Hastjarjo, Dicky. 2008. Quasi-*Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Huda, Miftahul. 2013. *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Masnur, Muslich. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sagala, Syaiful. 2012. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Thomson, G. 1977. *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta.

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, Abdul Aziz. 2008. *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Winarsunu, Tulus. 2012. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Pers.

Undang-Undang RI No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi. (Online), tersedia :http://www.inherentdikti.net/files/sisdiknas.pdf. diunduh 20 Mei 2016.