ARTIKEL

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERBALAS PANTUN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

AYU HERMIYANTI

14.1.01.10.0207

Dibimbing oleh :

1. **AGUS WIDODO, S.Pd, M.Pd.**
2. **FRANS ADITIA WIGUNA, M.Pd.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Ayu Hermiyanti
NPM	: 14.1.01.10.0207
Telepun/HP	: 082234656199
Alamat Surel (Email)	: Ayuhermiyantiwolf88@gmail.com
Judul Artikel	: PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERBALAS PANTUN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018.
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian 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, 23 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Agus Widodo, S.Pd., M.Pd. NIDN 0024086901	Frans Aditia Wiguna, M.Pd. NIDN 0719048206	Ayu Hermiyanti NPM 14.1.01.10.0207

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERBALAS PANTUN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

AYU HERMIYANTI
NPM: 14.1.01.10.0207
FKIP-PGSD
E-mail: Ayuhermiyantiwolf88@gmail.com
Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.[1] Frans Aditia Wiguna, M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya pembelajaran monoton yang dilakukan di kelas IV pada materi Bahasa Indonesia berbalas pantun yang ada di SDN Gayam Kota Kediri. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya perbedaan pengaruh model *Role Playing* dibanding model *Direct Instruction* terhadap kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat pada siswa kelas IV SDN Gayam Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design (Nonequivalent Control Group Design)* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gayam Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan instrumen RPP, Silabus, Lembar penilaian siswa, naskah pantun, soal *pretest* dan soal *posttest*. Dengan teknik analisis data menggunakan uji *t-indepedent sample*. Nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel (t hitung 4,004 > t tabel 2,004) dengan taraf signifikan 5%. maka Ho ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Role Playing* terhadap kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat pada siswa kelas IV SDN Gayam 1 Kota Kediri.

KATA KUNCI: *Role Playing*, berbalas pantun, lafal, intonasi.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan erat kaitannya dengan peningkatan kualitas pada diri seseorang. Berbagai upaya dilakukan demi terwujudnya pendidikan yang maju di Indonesia khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pemerintah berupaya mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman pada jenjang Sekolah Dasar dengan usaha yang semaksimal mungkin, demi tercapainya tujuan nasional yang tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea 4. Diperkukuh pula pada Undang-undang RI pasal 31 ayat 1 berbunyi "Pendidikan wajib diperoleh oleh tiap-tiap warga Negara yang bertempat tinggal di Indonesia".

Pendidikan yang berjalan dengan optimal bergantung pada sistem pembelajaran di Sekolah, sebelum membahas tentang pembelajaran terlebih dahulu kita harus memaknai apa yang dimaksud dengan belajar. Belajar adalah suatu bentuk kegiatan untuk mencari pengalaman dari kegiatan mengalami. Hamalik (2010:27), berpendapat belajar didefinisikan sebagai "suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dari itu yakni mengalami". Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2012:134), belajar diartikan sebagai "suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung". Jadi, ketika kita belajar tentang sesuatu kita harus benar-benar memahami apa yang ingin kita pelajari dan apa yang ingin kita capai. Setelah memahami apa makna belajar kita akan membahas tentang kegiatan pembelajaran. Setelah melalui kegiatan belajar maka ada kegiatan lain yang harus dilakukan yaitu proses pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan belajar yang dilakukan disekolah yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Menurut Huda (2013:2), pembelajaran diartikan sebagai "hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman". Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah bentuk interaksi guru dan siswa untuk mencapai hasil belajar berupa memori, kognisi, dan metakognisi. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tidak melupakan ciri khas asli dari suatu negara, khususnya tentang materi yang membahas tentang kebudayaan asli Indonesia yaitu pembelajaran tentang sastra Bahasa Indonesia. Sastra Indonesia memiliki banyak jenis contohnya saja yang paling sering dipelajari ialah puisi. Puisi dibagi menjadi dua jenis puisi lama dan puisi baru. Puisi baru atau modern masih sering untuk di lombakan karena untuk membuat suatu puisi modern tidak terikat aturan tertentu dan mudah untuk dibuat oleh siapa saja sangat berbeda dengan puisi lama yang sekarang sudah jarang dipelajari karena siswa merasa terlalu rumit untuk mempelajarinya karena memiliki aturan-aturan tertentu yang harus ditaati puisi lama juga jarang untuk di lombakan, mereka hanya sekedar tahu apa itu puisi lama tanpa ada niat lebih untuk mempelajarinya. Pada zaman kerajaan Indonesia puisi lama masih sangat berjaya dan bahkan dibudidayakan. Contoh puisi lama adalah pantun. Pantun sangat digemari pada masa kerajaan melayu. Menurut Yulianti (2014:9), "Kata pantun sendiri berasal dari minangkabau "Patuntun". Di dalam bahasa Jawa, dikenal

juga dengan parikan, dalam bahasa Sunda disebut paparikan, dan dalam bahasa Batak dikenal juga dengan umpasa (dibaca : uppasa)". Sedangkan Andriani (2012), memperkuat dengan pendapat bahwa pantun adalah, "khazanah lisan melayu tradisional yang terdiri dari empat baris yang mandiri denga skema rima *abab*. Dua baris pertama merupakan pembayang atau sampiran, sedangkan dua baris berikutnya mengandung isi."

Namun, Pada era modern ini, pantun mulai dilupakan dan diajarkan dengan sekenanya saja. Menurut guru pantun hanya cukup diketahui oleh siswa tanpa perlu mempelajari lebih dalam bahkan untuk mempraktikannya dan terkadang guru hanya memberi satu contoh saja dalam berpantun. Guru yang memegang peranan sebagai fasilitator seharusnya mampu untuk memfasilitasi dan membelajarkan kepada siswa bagaimana cara-cara membaca pantun yang baik dengan model pembelajaran yang tepat. Guru harus mampu mencontohkan bagaimana cara membacakan pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat, dikarenakan dalam pembacaan pantun atau pengucapan dalam berpantun tidak sama dengan membaca biasa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Berbalas Pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat masih banyak siswa yang tidak bisa membaca pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat, dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa hanya mempelajari tentang materinya saja dan kurang mendalami lafal dan intonasinya. Siswa cenderung membaca dengan asal karena siswa tidak mengetahui dengan pasti bagaimana cara membaca pantun dengan menggunakan lafal dan intonasi.

Permasalahan lain adalah ketika siswa diajak berbalas pantun siswa cenderung padahal sebelumnya guru telah menerangkan materi tersebut, namun saat ditanya tentang materi mereka akan menjawab dengan lugas dan tepat. Berbanding terbalik saat mereka diperintahkan untuk membacakan pantun yang ada di bukunya. Bahkan yang paling mengkhawatirkan masih ada beberapa anak yang kesulitan untuk membacakan pantun tersebut. Untuk lafal Menurut Margono (2013:13), lafal ialah "cara seseorang atau sekelompok dalam suatu masyarakat dalam mengucapkan bunyi bahasa tanpa adanya ciri-ciri lafal daerah." Untuk pengertian intonasi Margono (2013:14), mendefinisikan "arus ujaran ynag terdengar seperti berombak-ombak karena ada bagian yang dibaca keras, lembut, cepat dan lambat".

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN Gayam Kota Kediri untuk memecahkan permasalahan yang ada guru harus mengubah cara mengajarnya dengan cara mengganti model pembelajaran yang sesuai serta lebih memperhatikan siswanya. Menurut Soekamto dalam Shoimin (2014:23), Model pembelajaran diartikan sebagai "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar". Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini tepat digunakan pada materi pembelajaran yang berbasis praktik. Hal ini dapat ditegaskan Menurut Huda (2013:115), *Role Playing* di definisikan sebagai "model untuk membantu seseorang menemukan makna diri pribadinya dalam kelompok, model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah". Sedangkan Joyce (2016:412), mempertegas bahwa *Role playing* dimaknai sebagai, "model untuk mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai mendorong perilaku dan menaikkan kesadaran siswa tentang peran nilai-nilai dalam kehidupan mereka".

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berbalas pantun sekaligus bermain peran. Model pembelajaran ini akan membuat siswa berperan aktif di dalam pembelajaran. Siswa akan merasa senang dengan pembelajaran yang tidak seperti biasa atau monoton seperti duduk, diam dan dengarkan apa yang dikatakan oleh guru mereka. Bila siswa berperan aktif dalam pembelajaran maka pembelajaran di kelas akan menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan segera dicapai, siswa akan memiliki pengalaman yang baru dan sulit dilupakan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu mengoptimalkan kemampuan siswa dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari permasalahan tersebut dapat diambil judul penelitian " Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun Dengan Lafal Dan Intonasi Yang Tepat Pada Siswa SDN Gayam Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018".

II. METODE

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan siswa berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat. Sedangkan

untuk desain penelitian menggunakan jenis jenis *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016:116). Pada desain ini terdiri atas dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dan eksperimen tidak dapat dipilih secara acak.

Tabel desain penelitian

Kelompok	***Pre-test***	**Treatment**	***Post-test***
E1	O_1	X1	O_2
E2	O_3	X2	O_4

Keterangan

E1 = Kelompok kelas eksperimen.

E2 = Kelompok kelas kontrol.

O_1 = Hasil *pretest* kelompok kelas eksperimen.

O_3 = Hasil *pretest* kelompok kelas kontrol

X1 = Perlakuan kelas eksperimen menggunakan model *Role Playing.*

X2 = Perlakuan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction.*

O_2 = Hasil *posttest* kelompok kelas eksperimen.

O_4 = Hasil *posttest* kelompok kelas kontrol.

Populasi menurut Arikunto (2010:173), diartikan sebagai "keseluruhan subjek penelitan" Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gayam Kota Kediri yang dipilih linier dan tidak random. SDN Gayam 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa dan SDN Gayam 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk subjektif yang sebelumnya sudah di validasi dan di uji valid. Tak hanya tes subjektif peneliti juga menggunakan tes berbasis praktik dengan menerapkan sistem unjuk kerja. Dari kedua tes tersebut akan diperoleh nilai untuk mengukur kemampuan siswa dengan berbalas pantun.

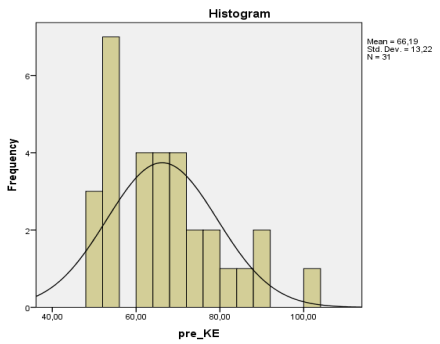
Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis analisis inferensial untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diteliti. Analisis data yang dilakukan meliputi: uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil penelitian

Hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

Data nilai *pretest* Kelas Eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran.



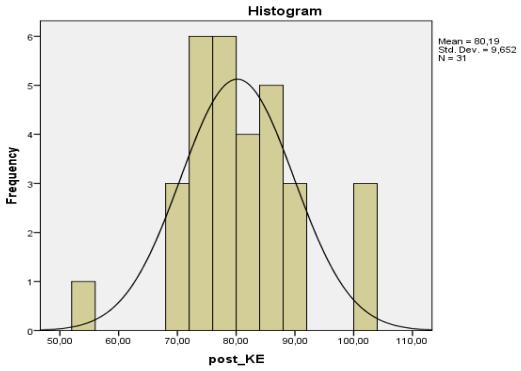
dapat dilihat dari data histogram diatas dapat diketahui masih banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata. Dengan nilai terendah 50 dan yang tertinggi 100 dengan rata-rata nilai 66,19. Berikut tabel hasil *pretest* kelas eksperimen.

Statistics

pre_KE

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		66,1935
Std. Error of Mean		2,37433
Median		64,0000
Mode		54,00
Std. Deviation		13,21973
Variance		174,761
Minimum		50,00
Maximum		100,00
Sum		2052,00

Nilai *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan model *Role Playing*



Setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing*, nilai siswa berangsur-angsur naik dengan nilai rata-rata 80,19. Berdasarkan tabel hasil nilai *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata mulai naik dan sudah banyak siswa yang mulai menguasai kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat dengen menerapkan model *Role Playing* dengan nilai rata-rata awal yang hanya 66,19 kemudian nilai *posttest* naik dengan rata-rata nilai 80,19. Nilai *posttest* terendah yaitu 54 sebanyak 1 siswa dan yang tertinggi nilai 100 sebanyak 3 siswa. Hal tersebut dapat diuraikan lagi dengan tabel perbandingan hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen SDN Gayam 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018, sebagai berikut.

Statistics

		*pre*_KE	*post*_KE
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		66,1935	80,1935
Std. Error of Mean		2,37433	1,73355
Median		64,0000	78,0000
Mode		54,00	74,00[a]
Std. Deviation		13,21973	9,65201
Variance		174,761	93,161
Minimum		50,00	54,00
Maximum		100,00	100,00
Sum		2052,00	2486,00

Data tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk data uji-t.

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post	KE	31	80,19	9,652	1,734
	KK	26	65,54	16,437	3,224

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa ada perbedaan nilai rata-rata pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *posttest* sebesar 65,54 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 80,19. Berikut ini disajikan tabel uji-t untuk mengetahui signifikan nilai *posttest*.

Dari tabel uji-t diatas dapat diketahui nilai F yang diperoleh adalah 8,434, sedangkan sig. (2-tailed) kelas kontrol adalah ,000 begitu pula kelas eksperimen ,000. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran karena nilai sig. (2-tailed) dari kedua kelompok tersebut kurang dari 0,05. Disajikan rangkuman hipotesis 1,2, dan 3 dalam tabel berikut:

No	Kelompok	Variabel		t_h	Df	t_t	P	Rata-rata *posttest*	Keterangan
		Bebas	Terikat			5%			
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Eksperimen	Model Pembelajaran *Role Playing*	Kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.	8,411	31	2,040	0,000 <0,05	80,19	signifikan
2	Kontrol	Model Pembelajaran *Direct Intruction*	Kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.	-4,516	26	2,056	0,000 <0,05	65,54	signifikan
3	Eksperimen dan Kontrol	Perbedaan pengaruh model *Role Playing* dan model *Direct Insruction*	Kemampuan berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.	4,004	55	2,004	0,000 <0,05	80,19> 65,54	**Sangat signifikan**

Berdasarkan hipotesis yang ada pada tabel rangkuman hasil hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa t-hitung kelas eksperimen adalah 4,004 dan *df* yang diperoleh adalah 57-2 = 55, jadi *df* nya adalah 55. Berdasarkan *df* yang sudah diperoleh maka t-tabelnya adalah 2,004. Hal ini berarti nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan nilai t hitung 4,004 > t tabel 2,004. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
post Equal variances assumed	8,434	,005	4,182	55	,000	14,655	3,504	7,633	21,677
Equal variances not assumed			4,004	38,844	,000	14,655	3,660	7,251	22,059

B. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan sudah diolah dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 80,19.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andriani, Tuti. 2012. *Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis*), 9 (2). (Online), tersedia: http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/383, diunduh 17 Oktober 2017.

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

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

Joyce, B. Marsha Weill, Emily C. 2016. *Model of teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Margono. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas I SDN Lanjan 2 Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Semarang: *FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.*

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.* Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Yulianti, Pupun. 2014. *Kamus lengkap Pantun asli Indonesia*. Tangerang: Lembar Pustaka Indonesia.

Undang-Undang RI Pasal 31 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online), tersedia: http://kelembagaan.ristekdikti.go.id., diunduh 25 Maret 2018.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0123/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	AYU HERMIYANTI
NPM	:	14.1.01.10.0207
Judul Artikel	:	PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERBALAS PANTUN DENGAN LAFAL DAN INTONASI YANG TEPAT PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	98% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOB8sy8UP.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201