ARTIKEL

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA *TIGA DIMENSI* TERHADAP KEMAMPUAN MELAKUKAN PERCAKAPAN MELALUI TELEPON SISWA KELAS III SDN MRICAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

LAYUSA HAWARIN

NPM : 14.1.01.10.0296

Dibimbing oleh :

1. **Drs. SAMIJO, M.Pd**
2. **FARIDA NURLAILA ZUNAIDAH, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Layusa Hawarin
NPM	: 14.1.01.10.0296
Telepun/HP	: 085790419390
Alamat Surel (Email)	: layusahawarin@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh model *role playing* didukung media *tiga dimensi* terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon siswa kelas III SDN Mrican Kabupaten Kediri tahun ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: JL.K.H. Achmad Dahlan No.76

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, 22 Juli 2018
Pembimbing I Drs. SAMIJO,M.Pd NIP / NIDN: 0705096503	Pembimbing II FARIDA NURLAILA Z,M.Pd NIP / NIDN: 0730098803	Penulis, LAYUSA HAWARIN NPM : 14.1.01.10.0296

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MELAKUKAN PERCAKAPAN MELALUI TELEPON SISWA KELAS III SDN MRICAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018

Layusa Hawarin
NPM :14.1.01.10.0296
Fak – Prodi : FKIP - PGSD
Email : layusahawarin@gmail.com
Drs. Samijo,M.Pd Farida Nurlaila Zunaidah,M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran melakukan percakapan melalui telepon di SD masih didominasi oleh metode ceramah dan model pembelajaran langsung. Akibatnya siswa kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon realia) terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon pada siswa kelas III SDN Mrican II. (2) untuk mengetahui pengaruh model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon mainan) terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon pada siswa kelas III SDN Mrican I. (3) untuk mengetahui perbedaan pengaruh dalam penggunaan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon pada siswa kelas III SDN Mrican I dan SDN Mrican II.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik eksperimen. Desain yang digunakan adalah *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design.* Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrument yang digunakan berupa perangkat pembelajaran dan penilaian unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan *t-test.*

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) pada kelas eksperimen (SDN Mrican II) nilai rata-rata hasil posttest menggunakan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon realia) adalah 83,13 diatas KKM. (2) pada kelas kontrol (SDN Mrican I) nilai rata-rata hasil posttest menggunakan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon mainan) adalah 73,78 dibawah KKM. (3) ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon siswa kelas III SDN Mrican I dan SDN Mrican II dibuktikan pada perbedaan hasil nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci : Media Tiga Dimensi (telepon realia dan telepon mainan), percakapan melalui telepon

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting menyangkut kemajuan suatu bangsa, tanpa pendidikan yang baik maka sulit suatu bangsa untuk maju. Hampir seluruh Negara di dunia ini menangani secara langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan.

Kualitas pendidikan yang dilakukan juga berpengaruh dalam menentukan masa depan suatu bangsa. Suatu pendidikan dapat dikatakan berhasil salah satunya dengan pembelajaran yang efektif. Belajar efektif harus dimulai dari pengalaman konkrit dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Menurut R Gagne (dalam Susanto, 2013:1) mengatakan bahwa : "belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajarana berlangsung".

Pada materi pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, terutama pada meteri percakapan ditekankan pada kemampuan siswa dalam pemeranan atau praktik secara langsung dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan magang di SDN Mrican dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia pada materi melakukan percakapan melalui telepon guru cenderung masih menggunakan metode ceramah. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa masih banyak guru di sekolah dasar yang memilih model dan media pembelajaran yang sangat sederhana bahkan tidak menggunakan media maupun model sama sekali.

Hal ini membuat pembelajaran didalam kelas kurang menarik dan membosankan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan kurang terlaksana secara maksimal, akibatnya banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan.

Menyikapi keadaan proses belajar mengajar pada siswa kelas III sekolah dasar tersebut, maka

diperlukan inisiatif penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih baik yang sesuai dengan materi tersebut. Sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai serta mendapatkan hasil yang lebih baik pada materi pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi melakukan percakapan melalui telepon.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diberikan dengan menerapkan model role playing didukung media tiga dimensi. Menurut joyce dan weill (2009) (dalam Huda, 2013:72) models of teaching model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang melakukan percakapan melalui telepon diharapkan penggunaan model role playing dan media tiga dimensi dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh model *role playing* didukung media *tiga dimensi* terhadap kemampuan melakukan percakapan melalui telepon siswa kelas III SDN Mrican kabupaten Kediri tahun ajaran 2017/2018".**

II. METODE

A. Macam-macam variabel

Menurut sugiono (2016:60) "variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya".

a. Variabel bebas
   Media tiga dimensi
   Model *role playing*
b. Variabel terikat
   Percakapan melalui telepon

B. Teknik Penelitian

Untuk menguji hipotesis maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penelitian eksperimen. Menurut Sugiono (2016:107) "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".

Sedangkan untuk desainya, menggunakan *"true eksperimental design"* dengan jenisnya yaitu *"pretest-posstest control group design"*.

kelompok	Pre test	perlakuan	Post test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

- **Kelompok Eksperimen**

O_1 = Hasil sebelum perlakuan

X_1 = Perlakuan dengan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon realia)

O_2 = Hasil sesudah perlakuan

- **Kelompok Kontrol**

O_3 = Hasil sebelum perlakuan

X_2 = Perlakuan dengan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon mainan)

O_4 = Hasil sesudah perlakuan

C. Pendekatan Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data, dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengolah data yang berupa angka yang diperoleh dari nilai hasil unjuk kerja siswa.

D. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican I dan SDN Mrican II Kabupaten Kediri dengan sasaran siswa kelas III.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Jumlah siswa kelas III SDN Mrican I dan SDN Mrican II adalah 66 siswa.

2. Sampel

Sampel sebagai sumber data adalah siswa kelas III SDN Mrican I dan SDN Mrican II Kabupaten Kediri. Sebagai kelas eksperimen adalah kelas III SDN Mrican II berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas III SDN Mrican I yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

F. Teknik Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *one-sample-kolmogrov-smirnovtest*

dalam program SPSS dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *one way anova* dengan menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

c. Analisis untuk menguji hipotesis 1 dan 2

Untuk menguji hipotesis 1 dan 2 dengan menggunakan teknik analisis t test 1 kelompok dengan rumus :

$$\frac{\quad}{\sqrt{\quad \Sigma \quad}}$$

Keterangan :

T = Nilai hitung

Md = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test

Xd = Devisiasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat devisiasi

N = Jumlah subyek

Df = atau db adalah N-1

d. Analisis untuk menguji hipotesis 3

Pada hipotesis ke 3 diuji menggunakan teknik analisis t-test untuk mengukur signifikasi perbedaan mean. Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\quad}{\sqrt{\Sigma \qquad \Sigma}}$$

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

M_1 = nilai rata-rata kelompok X_1

M_2 = nilai rata-rata kelompok X_2

X_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

X_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = banyak subyek/sampel penelitian

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Deskripsi Data Variabel

1. Data kelompok eksperimen

a. Deskripsi data hasil pre-test kelas eksperimen

Berdasarkan data nilai pretest(sebelum perlakuan)kelompok eksperimen yang berjumlah 33 siswa. Nilai tertinggi pada hasil pretest adalah 76,67 dengan jumlah 2 siswa. Nilai terendah 63,33 sebanyak2siswa. Sedangkannilai

terbanyak sebesar 71,67 sebanyak 11 siswa. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa pada materi melakukan percakapan melalui telepon sebelum menggunakan model role playing didukung media tiga dimensi (telepon realia) masih dibawah KKM hal ini dibuktikan pada perolehan siswa 71,67.

b. **Deskripsi data hasil post-test kelas eksperimen** Berdasarkan data nilai posttest(sesudah perlakuan)kelompok eksperimen yang berjumlah 33 siswa. Nilai tertinggi pada hasil posttest adalah 91,67 dengan jumlah 4 siswa. Nilai terendah 78,33 sebanyak4siswa. Sedangkan nilai terbanyak 81,67 sebanyak 9 siswa. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa pada materi melakukan percakapan melalui telepon sesudah menggunakan model role playing didukung media tiga dimensi (telepon realia) sudah diatas KKM hal ini dibuktikan pada perolehan rata-rata siswa 81,67.

2. **Data kelompok kontrol**

a. **Deskripsi data hasil pre-test kelas control**

Berdasarkan hasil pretest (sebelum perlakuan) kelompok kontrol yang berjumlah 33 siswa. Nilai tertinggi pada hasil pretest adalah 71,67 dengan jumlah 3 siswa. Nilai terendah 60,00 sebanyak1siswa. Sedangkan nilai terbanyak sebesar 66,67 sebanyak 7 siswa. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa pada materimelakukan percakapanmelalui telepon sebelum menggunakan model role

playing didukung media tiga dimensi (telepon mainan) masih jauh dibawah KKM, hal ini dibuktikan pada perolehan siswa rata-rata mendapat nilai 66,67.

b. Deskripsi data hasil post-test kelas kontrol

Berdasarkan data bahwa nilai posttest (sesudah perlakuan) kelompok kontrol yang berjumlah 33 siswa. Nilai tertinggi pada hasil posttest adalah 81,67 dengan jumlah 2 siswa. Nilai terendah 66,67 sebanyak 3 siswa. Sedangkan nilai terbanyak sebedar 75,00 sebanyak 9 siswa. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa pada materimelakukan percakapanmelalui telepon sesudah menggunakan model *role playing* didukung media tiga dimensi (telepon mainan) sudah memenuhi KKM hal ini dibuktikan pada perolehan siswa 75,00.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji normalitas

Berdasarkan penghitungan uji normalitashasilpretest kelompok eksperimen didapatkan nilai 0,157 > 0,05 dan hasil posttest didapatkan nilai 0,050=0,05. Sedangkan pada pretest kelompok kontrol sebedar 0,797 > 0,05 dan pada hasil posttest kelompok kontrol dengan nilai 0,307 > 0,05. Dengan demikian taraf signifikan dikatakan mempunyai varian yang sama karena hasil pretest dan posttest mempunyai nilai ≥ 0,05 jadi data dapat dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Hasil uji homogenitas kelompok eksperimen pada hasil pretest sebesar 0,796 > 0,05 dan hasil posttest sebesar 0,161 > 0,05. Sedangkan pada kelompok control diperoleh hasil pretest sebesar 0,243 > 0,05 dan hasil posttest 0,663 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa

angka signifikasi lebih besar dari pada taraf signifikan 5% (0,05) maka data memiliki varian yang sama atau homogen.

3. **Uji hipotesis**

   a. **Uji hipotesis 1**

   Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa P value = 0,00 sehingga P value < 0,05 dan t_{hitung} menunjukkan nilai 16,466 dan nilai t_{tabel} 2,037 maka t_{hitung} =16,466 > t_{tabel} = 2,037. Sehingga ada perbedaan nilai pretest (sebelum perlakuan) dan posttest(sesudah perlakuan) pada kelompok eksperimen.

   b. **Uji hipotesis 2**

   Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa P value = 0,00 sehingga P value < 0,05 dan t_{hitung} menunjukkan nilai 15,540 dan t_{tabel} 2,037 maka t_{hitung} = 15,540 > t_{tabel} = 2,037 sehingga ada peningkatan pada nilai pretest dan posttest pada kelompok kontrol.

   c. **Uji hipotesis 3**

   Hasil uji-t menunjukkan nilai P value 0,00 dan nilai t hitung = 9,709 dan nilai t tabel = 1,998 (t hitung> t tabel) maka t hitung = 9,709 > t tabel = 1,998sehinggaada perbedaanpengaruh model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon realia) dibandingkandengan model *role playing* didukung media *tiga dimensi* (telepon mainan).

IV. DAFTAR PUSTAKA

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar

Sugiono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group

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 : 0165/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Layusa Hawarin
NPM	:	14.1.01.10.0296
Judul Artikel	:	PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MELAKUKAN PERCAKAPAN MELALUI TELEPON SISWA KELAS III SDN MRICAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	97% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBWQGwmV.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

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