ARTIKEL

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENIRUKAN DIALOG DENGAN EKSPRESI YANG TEPAT DARI PEMBACAAN TEKS DRAMA ANAK YANG DIDENGARNYA SISWA KELAS III SDN LENGKONG I DAN SDN LENGKONG II KECAMATAN LENGKONG, KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2017-2018

Oleh:

DYAH AYU NUR PERMATA SARI

14.1.01.10.0298

Dibimbing oleh :

1. **Drs. AGUS BUDIANTO, M.Pd.**
2. **Drs. BAMBANG SOENARKO, M.Pd.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Dyah Ayu Nur Permata Sari
NPM : 14.1.01.10.0298
Telepun/HP : 083839708306
Alamat Surel (Email) : dayu40650@gmail.com
Judul Artikel :**Pengaruh Model Role Playing Didukung Media AudioVisual Terhadap Kemampuan Berdialog Deangan Ekspresi yang Tepat Dari Pembacaan Teks Drama Anak Yang Didengarnya Siswa Kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018**
Fakultas – Program Studi : FKIP-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi 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 dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 Agustus 2018
Pembimbing I, Drs. Agus Budianto, M.Pd. NIDN. 0022086508	Pembimbing II, Drs. Bambang Soenarko, M.Pd. NIDN. 0704025601	Penulis, Dyah Ayu Nur Permata Sari NPM. 14.1.01.10.0298

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENIRUKAN DIALOG DENGAN EKSPRESI YANG TEPAT DARI PEMBACAAN TEKS DRAMA ANAK YANG DIDENGARNYA SISWA KELAS III SDN LENGKONG I DAN SDN LENGKONG II KECAMATAN LENGKONG, KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2017-2018

Dyah Ayu Nur Permata Sari
14.1.01.10.0298
FKIP– Pendidikan Guru Sekolah dasar
dayu40650@gmail.com
Drs. Agus Budianto, M.Pd., Drs. Bambang Soenarko, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dialatar belakangi oleh hasil pengamatan bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariatif oleh seorang guru terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih rendah. Guru menggunakan model pembelajarandan media yang tepat.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual berpengaruh terhadap keampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk ? (2) Apakah penggunaan model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong I, Keamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk ? (3) Adakah perbedaan pengaruh antara penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual dibanding model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabpaten Nganjuk ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabpaten Nganjuk dan teknik penelitian yang digunakan *Nonrandomized Control Group Pretest-Postest Desigen*. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data penelitianya itu tes (unjuk kerja). Teknik analisis data yang digunakana dalah t-test.

Simpulan hasil penelitian ini yaitu (1) Penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk. Hal ini terbukti dari t_h16,847>$t_{t\ 5\%}$ 2,045. (2) Penggunaan model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong I, Keamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk. Hal ini terbukti dari t_h15,867>$t_{t5\%}$ 2,045. (3) Ada perbedaan pengaruh yang signifikanan antara penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual dibanding model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada siswa kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabpaten Nganjuk, dengan keunggulan pada penggunaan model *Role Playing* didukung media Audio-Visual. Hal ini terbukti dari t_h3,633>$t_{t\ 5\%}$ 2,000 dan berdasarkan perbandingan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen 79,8667> disbanding nilai posttest kelompok control 73,4000

Kata kunci : Model Role Playing, Media audio visual, Kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan peranan penting yang menyangkut kemajuan dari masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil bahwa suatu bangsa akan maju. dan hampir seluruh negara di dunia ini menanganai secara langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan.

Menurut Buchori dalam (Trianto, 2007:1) ”pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapinya dalam kehidupan sehari-hari”.

Pendidikan di Indonesia tidak hanya difokuskan pada satu bidang studi, namun pada berbagai bidang yang di anggap penting untuk dipelajari. Dalam pendidikan juga tidak hanya mengembangkan satu kemampuan saja dari siswa, namun ada tiga yaitu kognitif (pengetahuan siswa), afektif (sikap siswa), dan pesikomotor (ketrampilan siswa). Secara garis besar tujuan pendidikan yaitu untuk membentuk generasi yang berpotensi dan berintelektual tinggi namun dengan budi pekerti yang baik.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Sagala 2005, (dalam Rusman, 2013:52)

> Untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang di sampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Pengajaran yang banyak menggunakan verbalisme, tentu akan membosankan, sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila siswa bergembira dalam belajar atau senang karena merasa tertarik dan mengerti pelajran yang diterimanya. Dengan demikian kegiatan belajar akan lebih efektif.

Media audio visual merupakan media yang cocok di gunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan model role playing. Filem merupakan media komunikasi sosial yang berbentuk dari penggabungan dua indera, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi disekitar lingkungan tepat dimana filem itu sendiri tumbuh.

Dengan pengamata yang pernah ditemui di SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II, bahwa sangat sedikit guru yang menggunakan model dan media yang singkron. Sehingga siswa cenderung lebih diam tidak memperhatikan materi yang diajarkan dan kenyataannya masih banyak guru pada sekolah tingkat dasar tersebut memilih

model dan media pembelajaran yang dipergunakan kurang efektif dan kurang terlaksana secara maksimal, sehingga banyak siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Jika kondisi itu terus dibiarkan, maka proses belajar mengajar yang dilaksanakan berjalan monoton. Artinya sasaran pelaksanaan proses belajar mengajar tidak dapat dicapai.

Menyikapi keadaan proses belajar mengajar pada siswa kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II, maka diperlukan inisiatif penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih baik, sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai serta mendapatkan hasil yang lebih baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menjelaskan cara berdialog dengan ekspresi yang tepat dengan penggunaan alat dengan bahasa yang baik dan benar menggunakan model pembelajaran *Role Playin)* didukung media Audeo-Visual.

Dari uraian diatas perlu dilakukan peneliti tentang "Pengaruh Model *Role Playing* didukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Ber-dialog Dengan Ekspresi Yang Tepat Siswa Kelas III SDN Lengkong I dan SDN Lengkong II Tahun pelajaran 2017-2018"

II. METODE

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang ber-bentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk mempelajari sehingga di peroleh informasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 161) "variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian"

Variabel dalam suatu penelitian dapat di bedakan menjadi dua macam yaitu variabel independent (variable bebas) dan variabel dependent (variable terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas yaitu "model *Role Playing* di-dukung media audio visual" dan "model *Role Playing* tanpa di dukung media audio visual". Sedangkan pada penelitian yang menjadi variable terikat yaitu "kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat.

Pendekatan penelitian yang di-gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Sedangkan teknik penelitian yang di gunakan yaitu eksperimen. Dalam penelitian ini desain penelitian yang di gunakan yaitu *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design.* Adapun desain yang digunakan dapat digambarkan pada halaman berikut :

Grup	Pretest	Variabel Terikat	Postest
Eksperimen	Y_1	X_1	Y_2
Kontrol	Y_3	X_2	Y_4

Gambar 3.1 Nonrandomized Control Group Pretes-Posttest Design (Sukardi, 2013:186)

Keterangan :
Y_1 = Hasil pretes kelompok eksperimen
X_1= Perlakuan dengan model *role playing* didukung media audio visual
Y_2 = Hasil postes kelompok eksperimen
Y_1 = Hasil pree tes kelompok control
X_2 = Perlakuan dengan model *role playing* tanpadidukung media audio visual
Y_4 = Hasil pos tes kelompok kontrol
.

Penelitian ini di laksanakan pada semester ganap atau semester dua tahun pelajaran 2017/2018 di Sekolah Dasar Negeri Lengkong I dan Lengkong II Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk yang memerlukan waktu selama 6 bulan sejak di ajukan judul proposal hingga terselesaikannya penyusunan laporan penelitian skripsi.

Populasi yang di ambil dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa, maka subyek yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah 30 siswa untuk kelas III Lengkong I dan 30 siswa untuk kelas III Lengkong II, dan sampel diambil secara nonrandom. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitiana dalah tes (unjuk kerja).

Setelah data-data terkumpul semua, maka langkah selanjutnya adalah mengelola data. Menurut Sugiyono (2015:147) "analisis data merupakan suatu bentuk kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul". Berikut ini adalah jenis analisis data yang di gunakan dalam penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 21 sebagai berikut:

a) Untuk menguji hipotesis 1 dan 2 menggunakan analisis t-test 1 kelompok (*Paired Sample t-test*),
b) Untuk menguji hipotesis 3 menggunakan analisis t-test 2 kelompok (*Independent Sample t-test*).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil pengujian dapat di ketahui bahwa hasil uji hipotesis I diperoleh t-hitung 16,847 dan t-tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,045. Sehingga t_h16,847> $t_{t5\%}$ 2,045., dengan demikian Ho ditolak yang berarti Hipotesis (Ha) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima.

Hasil uji hipotesis 2 diperoleh bahwa t-hitung 15,867 dan t-tabel pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 2,045. Sehingga t_h15,867> $t_{t5\%}$ 2,045, dengan demikian Ho ditolak yang berarti Hipotesis (Ha) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima.

Hasil uji hipotesis 3 di peroleh bahwa nilai t-hitung sebesar 3,633 dan t-tabel untuk taraf signifikan 5% sebesar 2,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwat t_h3,633 > $t_{t5\%}$ 2,000. Selanjutnya untuk uji keunggulan hasil perbandingan *mean* kelompok eksperimen lebih besar dari *mean* kelompok kontrol. Dengan demikian Ho ditolak yang berarti Hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima.

B. Kesimpulan

1. Penggunaan model *Role Playing* di dukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada Siswa Kelas III SDN Lengkong II, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk.
2. Penggunaan model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat pada Siswa Kelas III SDN Lengkong I, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk.
3. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual dibanding model *Role Playing* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan ber-dialog dengan ekspresi yang tepat pada Siswa Kelas III SDN Lengkong II dan SDN Lengkong I, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk, dengan keunggulan pada penggunaan model *Role Playing* didukung media audio visual.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil simpulan di atas dapat diperoleh implikasi sebagai berikut:

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan masukan ter-hadap dunia pendidikan tentang keefektifan pengaruh model *Role Playing* didukung media audio visual.

Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan berdialog dengan ekspresi yang tepat.

Dengan menggunakan model *Role Playing* didukung media audio visual terdapat implikasi praktis bagi guru, antara lain, dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya,dapat digunakan

sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat memperbaiki kinerja guru dan memberikan acuan referensi bagi guru-guru di sekolah tersebut.

Dengan menggunakan model *Role Playing* didukung media audio visual, adapun implikasi praktis bagi siswa yaitu. Dapat memberikan informasi dan pengalaman belajar, motivasi belajar siswa meningkat, Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rusman. 2013. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Jakarta : Raja gafindo Persada.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu.* jakarta : Bumi Aksara.

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 : 0177/PGSD.UKAI/VIII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	DYAH AYU NUR PERMATA SARI
NPM	:	14.1.01.10.0298
Judul Artikel	:	PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG DENGAN EKSPRESI YANG TEPAT SISWA KELAS III SDN LENGKONG I DAN SDN LENGKONG II KECAMATAN LENGKONG KABUPATEN NGANJUK 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/JOBse1RPJ.html

Kediri, 03 Agustus 2018
Ka. Prodi PGSD,

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