

Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014

Oleh
Nurtani silalahi
NIM 2102111022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan siswa berbalas pantun siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan sebanyak 159 orang. Sampel diambil sebanyak 80 orang, 40 orang untuk kelas eksperimen dan 40 orang untuk kelas kontrol. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah unjuk kerja berbalas pantun secara lisan. Hasil pengolahan data diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,63 kategori sangat baik. Identifikasi hasil *post test* dengan pembelajaran konvensional tersebut dalam kategori cukup. Sedangkan untuk kelas kontrol adalah 63,62. Setelah uji homogenitas kedua sampel hasilnya adalah homogen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji "t". Dari perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,92$, selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $df = (N_1 + N_2) - 2 = 78$. Pada tabel t dengan $df = 78$ diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 1,99. Kriteria pengujian menyatakan bahwa H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,92 > 1,99$), maka model *role playing* memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa berbalas pantun kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014.

Kata kunci: Model; *Role Playing*; Kemampuan Berbalas Pantun

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menitik beratkan pada empat keterampilan berbahasa, meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang saling berhubungan dan saling menunjang satu sama lain. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa memiliki manfaat besar bagi kehidupan manusia dalam berkomunikasi secara lisan.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas X SMA standar kompetensi berbicara. Salah satu kompetensi dasarnya 12.1 menanggapi

pembacaan puisi lama tentang lafal, intonasi, ekspresi yang tepat. Materi yang ditekankan guru saat mengajar adalah pantun. Namun pelaksanaannya guru cenderung menulis pantun dan hanya berteori kepada siswa. Sehingga KD yang diharapkan gagal.

Hal ini terbukti dari hasil penelitian Trimantara (2005:22) mengatakan,

Hasil penelitian nilai rata-rata siswa menulis pantun dari 5,78 meningkat menjadi 78,82. Siswa tidak mampu berbalas pantun karena faktor internal dan eksternal dari siswa selaku penerima penganan. Faktor internalnya, dimana siswa masih kurang dalam pembendaharaan kosa kata, rasa tidak percaya diri (malu), tidak dapat menghasilkan pantun sendiri (harus menghafal). Faktor eksternalnya, adalah 1) model dan strategi belajar yang masih konvensional, karena sulit menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan siswa; 2) media pembelajaran yang kurang tersedia dan rumit mencocokkannya; 3) (dukungan lingkungan) kurangnya penerapan (pemanfaatan) pantun itu dalam masyarakat, sehingga minat siswa kurang.

Selanjutnya Ermawani (2009:2-3) mengatakan bahwa, perolehan siswa nilai siswa dalam membacakan puisi lama dengan menggunakan model *time token* adalah 83,7. Dengan pembahasan hasil penelitian, siswa kurang berminat dalam hal sastra, karena manfaatnya yang kurang tampak dalam kehidupan sehari-hari, belajar sastra khususnya puisi lama seperti: syair, gurindam pantun dan lain sebagainya yang diperolehnya di sekolah sangat monoton, sulit memaknai isi pantun karena penggunaan kata-kata dan struktur bahasanya. Ketidakhahaman terhadap makna dari puisi lama, tersebut sehingga mereka tidak paham dalam mengekspresikan pantun.

Diperkuat dengan hasil penelitian Sumarni (2010:65),

Kemampuan siswa berbalas pantun memperoleh rata-rata 70,08 dalam berpantun sesuai dengan lafal, dan intonasi yang tepat belum menunjukkan hasil yang maksimal. Secara umum, hal ini disebabkan pembelajaran yang cenderung monoton, sandart kompetensi yang diminta dalam silabus adalah berbicara, namun guru dalam praktek mengajar adalah menulis. Karya siswa tidak dipraktikkan sehingga mereka tidak termotivasi untuk membuatnya.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbalas pantun disebabkan faktor kurangnya pembendaharaan kosa kata, tidak percaya diri, tidak dapat menghasilkan pantun sendiri (harus menghafal), model dan strategi belajar masih konvensional, pemanfaatan media, kurangnya penerapan atau pemakaian berbalas pantun dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya kendala tersebut harus mampu diatasi guru dengan menerapkan model pengajaran yang baik, tepat dan menyenangkan.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan siswa berbalas pantun siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014, karena keberhasilan model ini pada aspek berbicara seperti hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian terdahulu.

Harahap (2010: 88) mengatakan, “Penerapan model *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP kelas VII dengan presentase 88% yang tadinya pada pretes 45%. Selain itu siswa lebih kreatif dan antusias dalam belajar.”

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan Ermawani (2009:94) mengatakan, “Model pengajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berdrاما pada kelas V SDN 101766 Bandar Setia tahun pelajaran 2008/2009 yaitu: pada pretes kemampuan siswa dalam berdrاما mencapai 48%. diterapkannya model pengajaran bermain peran, kemampuan siswa meningkat menjadi 90%.”

Sihombing (2013: 54) dari hasil penelitiannya menyimpulkan, “Keterampilan berbicara dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 173302 Bahal Batu tahun ajaran 2012/2013 meningkat menjadi 86% dari 56,66%.”

Tujuannya adalah untuk menggambarkan kemampuan berbalas pantun dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014, menggambarkan kemampuan berbalas pantun dengan menggunakan model ceramah siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 dan untuk menggambarkan ada

tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role pyaling* terhadap kemampuan berbalas pantun siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan.

Model *role playing* adalah salah satu dari kelompok model sosial yang dikembangkan oleh Fannie Shaftel pada tahun 1969 dengan teorinya bahwa, *role playing* dalam penerapannya mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antarmanusia dengan cara memainkan peran. Joice dan Well (2011:328) mengatakan, “*Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang bersal dari dimensi individu dan sosial yang membantu siswa menemukan makna pribadi mereka dalam dunia soial.”

Role playing diartikan Ramayulis (dalam Istarani 2011:70) “Penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diperankan dengan aturan-aturannya.”

Lebih lanjut Sudjana (2003: 134) mengatakan “Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan untuk memerankan status dan pihak-pihak lain yang ada dalam kehidupan nyata.”

Zaini, dkk (2008:100) mengatakan, “Bermain peran adalah hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau tema lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan/atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut.”

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan *role playing* merupakan model pengajaran dengan memadukan dimensi individu dan sosial memerankan materi ditata menjadi skenario. Siswa akan bermain peran sesuai dengan sikap dan perilaku, gerak-gerik, ekspresi yang dituntut dalam skenario. Lewat model ini akan membangun sikap berani, kreatifan siswa dan situasi blajar yang praktis bermain sambil belajar; melibatkan jumlah siswa yang relatif banyak; suasana belajar yang menyenangkan dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama; adanya pengalaman dan berpartisipasi dalam memecahkan masalah yang ada dalam kelompok.

Tujuan model pengajaran *role playing* yaitu: melatih siswa untuk memahami keadaan orang lain; mentransfer nilai-nilai dan perilaku baik yang

diperankan menjadi bagian dari kepribadian siswa; membangun rasa kesetiakawanan sosial dan tanggung jawab, mental kreatif dan siswa lebih memahami potensi yang ada dalam dirinya yang berhubungan dengan seni peran.

Ada banyak pendapat tentang asal kata pantun, a) berasal dari umpasa dari daerah batak yang artinya misalnya, seperti; b) pantun dalam bahasa jawa disebut *paperikan*, yang berarti padi; c) pantun berasal dari kata *vtun*, yaitu bahasa kawi dan kata tuntun atau tuntunan yang berarti mengatur dan daerah toraja menyebutnya *bolingoni*.

Zulfahnur, Kinayati (1997:91) mendefinisikan pantun sebagai jenis puisi lama yang terdiri atas 4 larik dengan rima akhir a/b/a/b. Setiap larik biasanya terdiri atas 4 kata, larik 1-2 merupakan sampiran, larik 3-4 merupakan isi.

Sementara Soenaryo, dkk (2005: 8) “Mendefinisikan pantun sebagai jenis puisi lama yang terdiri atas 4 baris dalam satu baitnya. Baris 1-2 adalah sampiran, sedangkan baris 3-4 adalah isi. Baris 1-3 dan 2-4 saling bersajak akhir vertikal dengan pola a/b/a/b.”

Dapat disimpulkan bahwa pantun adalah puisi lama yang terikat oleh aturan-aturan seperti jumlah baris dalam setiap baitnya, rima irama, sajak, dan yang paling khusus adanya sampiran dan isi. Dengan sejumlah aturan-aturan tersebut pantun dapat dilihat kekhasannya dari sudut fisik (struktur), ciri-ciri, bentuk isinya (jenis) lebih jelasnya dibahas di bawah ini.

Struktur adalah hal-hal yang menyusun suatu bentuk, rupa atau keadaan pada objek. Demikian pantun memiliki struktur yang menjadi tersendiri, struktur tersebut ada yaitu, sampiran dan isi.

*Air dalam bertambah dalam
hujan di hulu belum lagi teduh
Hati dendam bertambah dendam
dendam dahulu belum lagi sembuh*

Ciri-Ciri Pantun

- 1) jumlah baris tiap bait harus genap;
- 2) tiap larik terdiri dari 4-6 kata dan 8-12 suku kata;
- 3) tiap bait terdiri dari dua bagian sampiran dan isi;

4) pola irama atau sajak selalu paralel (aa-aa, ab-ab, abc-abc, abcd-abcd).

Menurut Zulfahnur, dkk, (1997:94) bahwa pantun berdasarkan isinya yaitu: pantun kanak-kanak, pantun orang muda, pantun orang tua, pantun jenaka dan pantun teka-teki. Berdasarkan bentuknya ada pantun biasa, pantun talibun dan seloka.” Jenis pantun berdasarkan isi adalah jenis pantun dilihat dari segi isinya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *two group post-test design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Parulian 2 Medan pada semester genap tahun pembelajaran 2013/2014. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 80 orang dari jumlah populasi 97 menggunakan sampel random kelas sehingga kelas yang digunakan adalah X^1 dan X^2 .

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja dalam bentuk penugasan berbalas pantun secara lisan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *post-test* terlebih terhadap kedua kelompok. Dengan indikator penilaiannya adalah mencakup praktik, struktur, bahasa, dan isi.

Rentang Skor dan Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Eksposisi

Skor	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat kurang

Tehnik analisis data menggunakan statistik uji dua pihak, yang membandingkan harga kritik ‘t’ hitung dengan t tabel, dengan taraf signifikansi 5% dan taraf kepercayaan 95%. Sebelum data dianalisis dengan uji t terlebih dahulu dilakukan tahapan yang pertama mentabulasi skor kelas eksperimen dan mentabulasi skor kelas kontrol. Kemudian menentukan nilai rata-rata masing-masing kelompok (Sugiyono, 2010) setelah itu menghitung standar deviasi

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Mencari standar eror perbedan mean kedua kelompok. Uji normalitas data dengan menggunakan uji Lilifors. Pemeriksaan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada sampel yang diambil varians yang homogenitas atau tidak. Untuk uji homogenitas uji dua varians . terakhir uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbalas pantun.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Pembahasan Hasil Kemampuan Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam Berbalas Pantun Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Setelah menganalisis data kemampuan berbalas pantun maka diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 85,6 kategori sangat baik. Dengan $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,2 < 0,14$) ini membuktikan bahwa data variabel X_1 berdistribusi normal, demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1 < 0,14$) ini membuktikan bahwa data variabel X_1 berdistribusi normal. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, $1,25 < 1,69$ maka kedua variabel tersebut adalah homogen. Perolehan nilai secara spesipik (indikator) akan dibahas selanjutnya.

a. Aspek Praktik

Dengan model *role playing* kemampuan siswa berbalas pantun sangat baik karena siswa lebih aktif dan kreatif yang terbukti dengan nilai praktik yang diperoleh 9. Maksudnya adalah bahwa siswa sudah mampu berbalas pantun dengan lafal, intonasi eskpresi, dan pemamfaatan waktu yang sangat baik. Kemampuan siswa dalam berbalas pantun nyaris tidak ada kesalahan lafal pada saat menyampaikan pantunnya terbukti dari nilai perolehan 9,5. Selain itu siswa sudah mampu berbalas pantun dengan penggunaan intonasi yang tepat sesuai dengan nada dan maksud gagasan pantun yang disampaikan.

Namun, ekspresi siswa belum mampu mengnyatakan maksud dari pantun yang disampaikan. Ekspresi masih datar pada saat pantun ditujukan untuk melucu atau menyindir. Hal ini terbukti dari hasil penelitian ekspresi siswa mendapat nilai

6,8. Demikian halnya durasi dalam membalas pantun (durasi) membutuhkan waktu cukup lama sekitar lebih dari 12 detik, padahal yang diharapkan adalah di bawahnya. Siswa masih sulit menciptakan pantun dengan durasi waktu yang cepat karena kecendrungan berpikir.

Banyaknya persyaratan dalam menciptakan pantun terlebih dari rima, sampiran, suku kata mengakibatkan siswa membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menciptakan pantun penuh pertimbangan dan analisisnya.

b. Aspek Struktur

Kemampuan siswa dalam berbalas pantun telah mampu meletakkan sampiran dan isi pada tempatnya dengan sangat baik karena nilai perolehan sangat baik (10). Pantun yang diciptakan siswa juga sangat baik pada penggunaan jumlah baris dan rima seperti persyaratan pantun pada umumnya.

Namun, siswa belum mampu berbalas pantun dengan menggunakan jumlah suku kata yang tepat yaitu 8-12 suku kata setiap barisnya. Hal ini terbukti karena hasil rata-rata yang diperoleh adalah 6,7 dengan kategori cukup. Pantun yang dihasilkan cenderung kurang dari delapan suku kata dan lebih dari 12 suku kata setiap barisnya.

c. Aspek Bahasa

Selanjutnya perolehan nilai pada aspek bahasa adalah 8,1 kategori baik. Pada aspek ini siswa mampu berbalas pantun dengan pilihan kata yang cukup menari, demikian halnya dengan koherensi atau kesinambungan pantun yang dibalas dengan pantun sebelumnya pada tingkat koherensi yang baik dengan perolehan nilai 8. Selanjutnya nilai estetika pantun yang dibalas bernilai positif dan indah. Penggunaan bahasa dan nilai positif pantun juga masuk pada kategori baik yaitu nilai 8,3.

d. Aspek Isi

Perolehan nilai siswa dengan model *role playing* yang mendapat nilai paling rendah adalah aspek isi dengan nilai 7,6 dengan kategori cukup. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum mampu berbalas pantun dengan hasil karyanya sendiri, pilihan kata masih umum bahkan bukan karya sendiri (pantun

orang lain), sehingga perolehan nilai pada aspek ini masih sangat rendah. Siswa juga belum mampu berbalas pantun dengan kejelasan maksud yang baik. Artinya pantun yang dibalas siswa tidak jelas hendak menyampaikan gagasan apa, sehingga perolehan nilai pun hanya pada kategori cukup dengan nilai 6,8.

2. Pembahasan Hasil Kemampuan Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam Berbalas Pantun Model Pembelajaran Konvensional

Setelah menganalisis data kemampuan berbalas pantun maka diperoleh nilai rata-rata untuk kelas kontrol mendapat 63,6 kategori cukup. Dengan $L_{hitung} < L_{tabel} (0,2 < 0,14)$ ini membuktikan bahwa data variabel X_2 berdistribusi normal, demikian $L_{hitung} < L_{tabel} (0,1 < 0,14)$ ini membuktikan bahwa data variabel X_2 berdistribusi normal. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}, 1,25 < 1,69$ maka kedua variabel tersebut adalah homogen.

a. Aspek Praktik

Aspek praktik dalam berbalas pantun siswa memperoleh nilai rata-rata 7,3 kategori cukup. Penyebab nilai aspek praktik rendah, karena siswa belum mampu berekspresi baik dan tepat saat berbalas pantun. Demikian halnya dengan intonasi yang masih datar dan durasi membalas pantun juga masih membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu lebih besar dari 12 detik dapat dilihat dari perolehan nilainya, yaitu nilai 5 kategori kurang. Namun model konvensional siswa sudah mampu berbalas pantun dengan lafal cukup baik, yaitu nilai 8,5 kategori sangat baik.

b. Aspek struktur

Pada saat berbalas pantun meletakkan sampiran dan isi pada tempatnya dengan sangat baik karena nilai perolehan sangat baik (10). Pantun yang diciptakan siswa juga sangat baik pada penggunaan jumlah baris dan rima seperti persyaratan pantun pada umumnya. Namun, siswa belum mampu berbalas pantun dengan menggunakan jumlah suku kata yang tepat yaitu 8-12 suku kata setiap barisnya. Hal ini terbukti karena hasil rata-rata yang diperoleh adalah 6,7 dengan

kategori cukup. Pantun yang dihasilkan cenderung kurang dari delapan suku kata dan lebih dari 12 suku kata setiap barisnya.

c. Aspek Bahasa

Hasil penelitian, perolehan nilai siswa berbalas pantun dengan model konvensional pada aspek bahasa adalah 7,1 kategori cukup. Hal ini dikarenakan bahwa siswa belum mampu memilih kata-kata yang menarik, dan balasan pantun dengan sebelumnya belum berkesinambungan. Pantun yang dihasilkan siswa masih buruk dari segi estetikanya dengan perolehan nilai 6,3 kategori cukup.

d. Aspek Isi

Kemampuan siswa dalam berbalas pantun dari aspek isi masuk dalam kategori buruk dengan model konvensional nilai 5,67 disebabkan oleh siswa belum mampu menghasilkan pantun karya sendiri. Pantun yang dibalas siswa masih kategori pantun ciplakan dan bersifat umum. Apabila pantun itu karya sendiri maka maksud yang hendak disampaikan tidak dapat ditangkap penerima pantun karena inti gagasan yang tidak jelas. Siswa belum mampu berbalas pantun dengan karya sendiri dan penyampaian gagasannya pun tidak jelas karena bermakna ambigu bahkan sulit dimengerti.

2. Pembahasan Hasil Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun

No	Aspek Penilaian	Pencapaian		Rata-Rata		Selisih
		<i>eksperimen</i>	<i>kontrol</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>kontrol</i>	
1.	Praktik	360	292	9	7,3	1,7
	Lafal	380	320	9,5	8,0	1,5
	Intonasi	312	232	7,8	5,8	2
	Ekspesi	268	208	6,7	5,2	1,5
	Durasi	240	208	6	5,2	0,8
2.	Struktur	360	360	9	9	-
	Letak sampiran dan isi	400	342	10	8,5	1,5
	Jumlah suku kata	270	342	6,5	8,5	-2
	Rima	400	400	10	10	-
	Jumlah baris	400	400	10	10	-
3.	isi	280	228	7	5,7	1,3
	Orientasi gagasan	240	168	6	4,2	1,8
	Kejelasan maksud	272	212	6,8	5,3	1,5
4.	Bahasa	320	316	8	7,9	-0,1

Pilihan kata	320	328	8	8,2	-0,2
Kohesi	320	328	8	8,2	-0,2
Estetika	342	240	8,3	6	2,3

Bagaimana pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbalas pantun maka dapat dilihat perolehan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel di atas. Nilai rata-rata keseluruhan adalah 85,6 pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol 63,6 sehingga perolehan selisinya 22. Jelas terlihat bahwa ada pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbalas pantun.

Namun tidak semua indikator penilaian berbalas pantun memperoleh pengaruh dengan menggunakan model *role playing*, terlihat dari tabel di atas pada aspek struktur nilai pencapaian antara kelas eksperimen dengan kontrol sama. Jadi pada aspek struktur model *role playing* tidak ada pengaruhnya baik meningkat ataupun menurun dari kelas kontrol.

Setelah to diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dengan $df = (N1+N2)-2 = 80-2 = 78$, maka diperoleh taraf signifikan 5 % = 1,99 dan 1% = 2,64. Karena to yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $1,99 < 4,92 > 2,64$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran *role playing* ada pengaruh terhadap kemampuan berbalas pantun siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014.

Siswa lebih kreatif, aktif nyaman, dan berani, siswa langsung praktik dan dikondisikan pada skenario cerita yang dialami siswa. Siswa tidak lagi menjadi pasif hanya mendengarkan, namun langsung mengalami peristiwa berbalas pantun. Pembelajaran *role playing* ini dapat melatih dan membiasakan siswa untuk menguasai banyak kosakata. Siswa tidak hanya mampu berbalas pantun tetapi juga menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan baik terhadap teman dan juga guru. Dalam upaya meningkatkan dunia pendidikan guru dapat mengkolaborasikannya dengan model atau media lain agar kelemahan yang terdapat pada penggunaan model *role playing* lebih minimalis. Namun untuk menciptakan kondisi yang ramah sangat diperlukan penerapan model *role playing*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* berpengaruh positif terhadap kemampuan berbalas pantun. Kemampuan berbalas pantun yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 sangat baik dengan nilai rata-rata 85,6. Kemampuan berbalas pantun yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 cukup dengan nilai rata-rata 63,62.

Pengujian hipotesis *role playing* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional oleh siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $4,92 > 1,99$.

Siswa lebih kreatif, aktif nyaman, dan berani, siswa langsung praktik dan dikondisikan pada skenario cerita yang dialami siswa. Siswa tidak lagi menjadi pasif hanya mendengarkan, namun langsung mengalami peristiwa berbalas pantun. Pembelajaran *role playing* ini dapat melatih dan membiasakan siswa untuk menguasai banyak kosakata. Siswa tidak hanya mampu berbalas pantun tetapi juga menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan baik terhadap teman dan juga guru. Dalam upaya meningkatkan dunia pendidikan guru dapat mengkolaborasikannya dengan model atau media lain agar kelemahan yang terdapat pada penggunaan model *role playing* lebih minimalis. Namun untuk menciptakan kondisi yang ramah sangat diperlukan penerapan model *role playing*.

Hasil penelitian bahwa model *role playing* ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbalas pantun dengan konvensional siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi aksara: Jakarta
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta

- Badudu dan Zain. 1994. *Membina Bahasa Indonesia Baku*. Pustaka Prima: Bandung
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS
- Mistari. 2011. *Kumpulan Pantun Lisan Melayu, Edisi Kedua*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Joice, Bruce dan Well. 2011. *Models Of Teaching*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Kristantohadi. 2010. *Peribahasa Lengkap dan Kesusastraan Melayu Lama*. Tabora Media: Yogyakarta
- Roestiyah. (2001). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Semi, M. Atar. 2007. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa
- Soenaryo, Andi, dkk. 2005. *Buku Pintar Pantun dan Puisi*. Kartika: Bandung
- Sudjana, Nana. 2003. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sugiyono. 2011. *Merode Penelitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Suryanto dan Agus Haryanto. 2007. *Panduan Belajar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Erlangga: Tangerang
- Zaini, dkk. 2008. *Models Of Teaching 2*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Zuhaerini. 1983. *Kumpulan Pantun Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur
- Zulfahnur, dkk. 1997. *Apresiasi Puisi*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta

- Wahab, Mujiman. 2007. *Buku Pintar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu
- Ermawani. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Berdrama Melalui Bermain Peran pada Siswa Kelas V SDN 101766 Bandar Setia*. UNRI: Riau
- Harahap, Elva Rosiana. 2010. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas SMPN 03 Bukit Baru*. Unimed: Medan
- Sihombing, Rajiman. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 173302 Bahal Batu*. Unimed: Medan
- Sumarni. 2010. *Meningkatkan keterampilan Berbicara dengan Berbalas Pantun siswa kelas 5 SDN 030323 Bukit Tinggi*. Unimed: Medan
- Afandi. 2009. Bahasa indonesia-pantun. [www.http://google.wordpress.com](http://google.wordpress.com). diakses tanggal 19 November 2009
- Trimantra, Petrus. *Metode Sugesti imajinasi dalam pembelajaran menulis dengan media lagu*. Jurnal pendidikan Penabur – No.05/ Th.IV/desember 2005 [www. edusogem.blogspot.com](http://www.edusogem.blogspot.com). Diakses tanggal 14 April 2011 jam 16.16 WIB