

Bermain Peran Sambil Bernyayi Meningkatkan Kosakata Kelas Rendah

Ni Md. Sri Astiti Purnamaningsih

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: sri.astiti.purnamaningsih@undiksha.ac.id, mariagoretirini.kristiantari@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman kosakata siswa berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Hal ini yang disebabkan karena kurang optimalnya strategi pembelajaran yang diterapkan guru sehingga menyebabkan siswa sulit untuk memahami pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan rancangan kelompok *non-equivalent control group design*. Penentuan sampel menggunakan teknik *cluster sampling*. Penelitian ini memiliki populasi sebanyak 10 kelas dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel. Data peningkatan kosakata dikumpulkan menggunakan metode tes dalam bentuk tes objektif. Data yang diperoleh dalam bentuk *gain score* selanjutnya dianalisis dengan statistik inferensial menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh rata-rata *gain score* kelompok eksperimen $\bar{X} = 0,717 > \bar{X} = 0,546$ kelompok kontrol. Melalui uji hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikansi 5% dan dk 60 diperoleh $t_{hitung} = 2,850 > t_{tabel} = 2,000$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional meningkatkan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata kunci: bermain peran, lagu, peningkatan kosakata

Abstract

The low understanding of students' vocabulary has an effect on learning outcomes. This is due to the lack of optimal learning strategies applied by the teacher, which makes it difficult for students to understand learning. This research aimed at examining the effect of role-playing learning method assisted by national song media in improving vocabulary on grade 1 elementary school students. This research used quasi experimental with non-equivalent control group design. Determination of the sample in this research used cluster sampling technique. This research had a population of 10 classes by taking 2 classes as a sample. The data was collected by using the test method in the form of a multiple-choice objective test with three choices of answers A, B and C of 15 questions. Data obtained in the form of gain score then analyzed with inferential statistics by using t-test. Based on the results of data analysis, then obtained an average gain score of experimental group 0.717, it was higher than average gain score of control group 0.546. Through hypothesis testing with t-test at a significance level of 5% and dk 60 obtained t-count = 2,850 > t-table = 2,000 so H_0 was rejected. Thus, it can be concluded that learning method with role playing assisted by national song media improved first grade students' vocabulary.

Keywords: role playing, song, vocabulary enhancement

*Corresponding author.

1. Pendahuluan

Manusia menggunakan bahasa untuk dapat berhubungan dengan manusia lain guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemampuan manusia untuk dapat berbahasa dengan benar dan bermakna mulai gencar dilatih saat memasuki masa sekolah. Sekolah telah menjadi wahana pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 yang semakin mendukung kemampuan berbahasa dengan benar dan tepat melalui kurikulum 2013 (Lubis, 2018; Sari, Hindun, Mahmudati, Miharja, & Fauzi, 2020). Imbas dari kurikulum ini adalah siswa dibudayakan untuk melaksanakan gerakan literasi sekolah atau GLS. Siswa diharapkan lebih siap untuk menyerap informasi karena GLS menyebabkan siswa tidak akan kesulitan untuk memahami berbagai kosakata. Kelas 1 SD merupakan tahap paling awal penerapan GLS. Dengan diterapkannya literasi di kelas 1 SD, maka siswa secara dini telah dilatih untuk mengasah kemampuan berbahasanya. Jika siswa telah mampu berbahasa dengan benar dan tepat, nantinya kemampuan itu akan digunakan siswa untuk berkomunikasi dengan teman maupun guru di sekolah.

Permasalahan yang terjadi saat ini siswa tidak akan memahami informasi yang didapat melalui GLS apabila siswa kesulitan dalam memahami suatu kalimat. Ditambah kecenderungan siswa yang kurang percaya diri untuk mulai berkomunikasi dengan teman baru di lingkungan sekolah yang akan menambah buruk kemampuan berbahasa siswa. Selain karena belum sempurnanya pemahaman siswa terhadap kosakata, faktor lain yang mempengaruhi interaksi siswa di lingkungan baru antara lain perbedaan cara berkomunikasi serta kemampuan kognitif setiap siswa (Febrisma, 2018; Miranti, 2015). Beberapa dari mereka dibiasakan berkomunikasi dengan bahasa nasional ataupun bahasa daerah di dalam keluarganya. Beberapa lagi dibiasakan berkomunikasi dengan bahasa yang santun, namun beberapa terbiasa berkomunikasi dengan bahasa yang dirasa kurang santun. Beberapa siswa terbiasa berkomunikasi dengan gerakan tubuh seperti mengangguk dan menggeleng, namun beberapa tidak mampu memahami bahasa tubuh seperti itu. Hal ini sering membuat satu atau beberapa siswa tidak disukai oleh siswa lainnya karena dianggap tidak mampu berteman. Padahal permasalahan utamanya adalah bagaimana cara siswa berkomunikasi dan bagaimana cara siswa lain memahami setiap kosakata yang dikeluarkan oleh lawan bicaranya.

Memahami disini diartikan kemampuan mengolah pengetahuan yang dipelajari, menulis kembali ataupun menafsirkan serta memperkirakan informasi yang terkandung sehingga membentuk pemahaman baru dalam bentuk kata/istilah (Kosasih, 2016; Mudlofir & Rusydiyah, 2017). Saat seseorang memulai komunikasi, otak akan memproses diri untuk menyusun kata-kata sehingga output dari itu adalah sebuah kalimat yang bermakna. Kata-kata yang tersimpan di dalam pikiran disebut kosakata. Kosakata merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran bahasa maka semakin banyak perbendaharaan yang dimiliki semakin mudah seseorang berbahasa dan menyampaikan pikirannya secara lisan maupun tertulis (Pratiwi, Rasana, & Pudjawan, 2018). Kosakata adalah segala bentuk kata yang diingat seseorang dan akan menimbulkan reaksi berupa memahami makna serta melakukan tindakan tertentu apabila mendengar atau membaca suatu kata (Rianti, Basri, & Nursaid, 2018; Said & Budimanjaya, 2015). Kosakata dimengerti sebagai perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan, dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda dengan artinya sendiri (Barnaba & Tou, 2018). Sehingga dapat kita katakan pengertian dari kosakata adalah himpunan kata yang diketahui seseorang dan memiliki makna. Belajar kosakata bukanlah semata-mata kumpulan dari kata-kata yang kita hafal dan ketahui maknanya tetapi juga proses belajar dalam merangkai kata-kata (Basri, 2018). Siswa yang mampu memahami berbagai kosakata maka secara tidak langsung siswa mampu meningkatkan kosakatanya. Sehingga peningkatan kosakata disini diartikan kemampuan seseorang untuk menafsirkan serta memperkirakan makna kata-kata bahasa Indonesia menjadi kata/istilah

lain yang maknanya sama atau tanpa mengubah arti informasi aslinya dengan cara melihat, mendengar dan menulis sehingga informasi yang didapatkan mampu diserap atau diungkapkan dengan sempurna yang nantinya akan meningkatkan kosakata seseorang. Begitu pentingnya siswa memahami kosakata tidak terlepas dari dampak besar yang ditimbulkan bila hal itu tidak diperhatikan oleh guru. Rendahnya hasil belajar siswa akibat belum memahami kosakata merupakan masalah serius bagi perkembangan prestasi belajar siswa dan begitu mencemaskan bila rendahnya hasil belajar siswa akibat dari siswa belum mampu memahami setiap kata pada butir-butir soal evaluasi sehingga siswa kesulitan untuk menjawab butir-butir soal evaluasi secara tulis maupun lisan.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru, menjelaskan bahwa pemahaman kosakata di kelas 1 masih belum memuaskan. Temuan dilapangan membuktikan bahwa KKM Bahasa Indonesia sebesar 70 belum mampu dicapai oleh sebagian siswa. Hal ini diperoleh dari data nilai hasil ujian tengah semester ganjil Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2019/2020 yaitu dari 281 siswa kelas 1, 42 siswa mendapat nilai A, 70 siswa mendapat nilai B, 65 siswa mendapat nilai C, 79 siswa mendapat nilai D, dan 25 siswa mendapat nilai E. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 112 siswa atau 40% siswa yang telah mencapai nilai yang diharapkan, lalu 169 siswa atau 60% siswa belum mencapai nilai yang diharapkan. Sering terjadi kesalahan penulisan kata dalam suatu kalimat menjadi bukti awal siswa belum memahami huruf-huruf yang membentuk suatu kata. Siswa cenderung menanyakan kosakata yang mereka dengar ataupun kosakata di dalam soal yang belum dipahaminya kepada guru pada saat jam pelajaran ataupun pada saat di luar jam pelajaran. Hal tersebut juga menjadi bukti bahwa belum sepenuhnya pemahaman siswa terhadap kosakata. Tidak heran jika beberapa siswa sering menangis meminta pulang karena belum mampu mengikuti proses belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang seperti ini, tentunya menurunkan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum (Puspitaningrum, Untari, & Listyarini, 2019) yang menyatakan bahwa pada pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa terlihat kurang aktif dan cenderung bosan terhadap pelajarannya, ini menyebabkan rendahnya keinginan siswa untuk menjawab soal. Penelitian oleh (Cicilia & Nursalim, 2019; Puspitasari, 2018) menyatakan masalah pokok dalam pembelajaran Bahasa pada proses belajar di kelas adalah kebutuhan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan diri melalui kosakata bahasa. Widyari, Ganing, & Sri Asri (2018) menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang memadukan aspek kognitif dan afektif, sehingga membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pikiran. Melalui bukti ini, tentunya peran guru menjadi kunci utama keberhasilan belajar siswa.

Strategi belajar yang dirancang guru merupakan kunci keberhasilan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai kosakata. Strategi belajar juga menjadi senjata wajib guru untuk menghadirkan proses belajar yang sesuai dengan karakteristik kelas. Adapun karakteristik yang dimiliki pada anak usia sekolah dasar adalah anak senang bermain dan anak senang bekerja dalam kelompok (Kurniawati, 2019). Sehingga penerapan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah akan mampu memberikan efek yang luar biasa terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Efek positif dari belajar akan mampu dirasakan apabila siswa belajar dalam kondisi mental yang gembira.

Metode dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting dalam merancang strategi belajar untuk siswa. Guru sangat diharapkan menerapkan metode yang inovatif serta media yang mampu meningkatkan pemahaman kosakata (Mulyanah, Ishak, & Iqbal, 2018; Pratiwi et al., 2018). Metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu (Anitah W, Hernawan, & Ruhiat, 2015). Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang. Hasil penelitian yang dilakukan Ayu, Suryani, Arini, & Murda (2018) menemukan bahwa Penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Didukung pula oleh

penelitian Nola (Putri, Eliza Nola Dwi, & Desyandari, 2019) yang menunjukkan bahwa hasil *posstest* pada kelas control adalah 62 dan kelas eksperimen adalah 71,67 yang mana t_{hitung} 3,81 yang menunjukkan lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulan dari penelitian ini membuktikan efektifitas penggunaan lagu terhadap kemampuan menghafal siswa kelas I SD.

Metode bermain peran adalah usaha memerankan orang lain secara berpura-pura dan sadar dalam bentuk permainan (Ayu et al., 2018; Subagiyo, 2013). Bermain peran adalah rancangan kegiatan pembelajaran yang membantu guru guna mencapai tujuan pendidikan (Dewi, Tirtayani, & Kristiantari, 2018; Febrisma, 2018). Bermain peran dilakukan dengan spontan sehingga dapat melatih kemampuan bahasanya namun tetap mengikuti aturan yang telah disepakati. Seseorang mampu melatih kemampuannya dalam berbahasa, asalkan ia rajin mendengarkan, mengucapkan, berbicara dan memperluas kosakata bahasanya (Amri, 2018). Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode yang sering digunakan untuk mengajarkan masalah bertanggung jawab dalam kehidupan sosial atau konseling di dalam kelompok (Dewi et al., 2018; Puspitasari, 2018). Jadi, metode pembelajaran bermain peran adalah proses belajar memerankan tokoh dalam cerita, dimana berisi materi pelajaran yang sesuai tujuan belajar. Adapun tujuan dari metode ini yang sesuai dengan jenis belajar siswa yaitu, 1) Belajar melalui berbuat, peniruan, dan balikan. 2) Belajar melalui pengulangan, pengkajian, dan penilaian (Taniredja, 2017). Metode ini erat kaitannya dengan bidang psikologis, bidang pendidikan, dan bidang komunikasi. Hal ini didasari pada saat siswa bermain peran ketiga bidang itu secara bersamaan berjalan sejalan dengan peran yang siswa lakoni. Kelebihan metode bermain peran yaitu, 1) Menumbuhkan sikap percaya akan kemampuan diri. 2) Media belajar kerjasama antar personal. 3) Melibatkan seluruh partisipasi siswa. 4) Siswa akan belajar menggunakan bahasa yang tepat. 5) Berekspresi secara bebas dan utuh. 7) Evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung. 8) Menciptakan keinginan siswa untuk belajar. 9) Menciptakan sikap sosial pada diri siswa (Subagiyo, 2013).

Dalam proses meningkatkan pemahaman kosakata siswa, keberadaan media pembelajaran tentu sangat membantu proses itu. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Nida, dkk, 2020; Rusman, 2017). Banyak sekali jenis media yang dapat digunakan untuk mampu meningkatkan pemahaman kosakata, salah satunya adalah media auditif. Media auditif merupakan media yang memiliki unsur suara. Media auditif atau audio kerap digunakan seseorang untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami informasi dan pengetahuan yang diberikan dalam bentuk suara. Media auditif tentu memberikan informasi kepada siswa secara jelas mengenai bentuk bahasa, huruf-huruf yang menyusunnya, cara pengucapan, ataupun kosakata yang membentuk suatu kalimat. Tarigan (2015) menyatakan bunyi atau suara merupakan faktor penting dalam meningkatkan cara pemakaian kata-kata sang anak, oleh karena itu sang anak akan tertolong kalau mereka menyimak ujaran-ujaran yang baik dari para guru, rekaman-rekaman yang bermutu, cerita-cerita yang bernilai tinggi, dll. Selain itu musik juga berguna dalam merangsang IQ anak, EQ, dan SQ karena timbul keinginan untuk mencari tahu maknanya (Ifadah & Aimah, 2018; Utomo & Azimah, 2018). Penerapan media yang kaya akan kosakata berbentuk lagu nasional tentu menjadi media yang tepat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Lagu adalah suatu kombinasi komposisi kata dan musik yang memiliki harmoni, irama serta memiliki struktur yang berupa pengulangan-pengulangan kata, yang bisa diiringi dengan instrumen musik atau tanpa instrument (Ratminingsih, 2017). Dalam rangka penggunaan lagu untuk media pembelajaran, seorang guru harus jeli dalam memilih jenis lagu, tingkat kemudahan lagu, makna lagu, dan sasaran tingkat dan karakter peserta didik (Miranti, 2015; Wijayanti, 2019). Media yang kaya akan kosakata berbentuk lagu memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa secara bersama-sama akan menyanyikan lirik-lirik lagu tersebut. Lagu nasional memiliki lirik-lirik

dalam bahasa Indonesia yang akan menambah pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Indonesia. Sehingga, media lagu nasional adalah suatu kombinasi komposisi kata bahasa Indonesia dan musik yang memiliki harmoni, irama serta memiliki struktur yang berupa pengulangan-pengulangan kata, yang bisa diiringi dengan instrumen musik atau tanpa instrumen yang digunakan sebagai sarana penyaluran informasi dari guru kepada siswa. Kelebihan penggunaan lagu itu sendiri (Ratminingsih, 2017) antara lain: (1) lagu merupakan materi belajar autentik dan mudah diakses, (2) membuat pembelajar tertarik untuk mendengarkannya berkali-kali dan sajak dalam lagu memperkenalkan repetisi bunyi-bunyi yang sama, dan (3) dalam mengajarkan siswa bagaimana memproduksi bunyi dengan menirukan apa yang didengarkan dalam lagu.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar. Pada penelitian ini akan menggabungkan metode pembelajaran dengan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada variabel bebas penelitian yaitu metode pembelajaran peran yang dipadukan dengan media lagu nasional untuk meningkatkan kosakata siswa. Dengan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional dapat meningkatkan kosakata siswa. Kombinasi metode dan media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen berjenis penelitian kuantitatif dengan desain yaitu *quasi experimental nonequivalent control group design*. Penggunaan *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen Semu) dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam proses penelitian, desain ini mempunyai kelompok kontrol namun belum sepenuhnya mampu mengontrol sehingga tidak secara penuh mempunyai kemampuan untuk mengetahui variabel lain yang mempengaruhi kelompok kontrol dan eksperimen, terutama saat berada diluar sekolah (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2019 hingga bulan Februari 2020. Populasi dari penelitian ini sebanyak 10 kelas 1 Sekolah Dasar. Dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, didapatkan dua kelas untuk digunakan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya kelompok sampel diberikan test awal untuk mengetahui kesetaraan kemampuan kedua kelompok sampel. Tes objektif pilihan ganda merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Sebelum melakukan tes awal, instrument ini terlebih dahulu di uji untuk mengetahui kelayakan, keajegan, dan ketepatan menggunakan uji validitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran dan uji reliabilitas.

Jumlah butir soal yang akan diujikan adalah berjumlah 20 butir soal, yang dibuat sesuai KD dan indikatornya. Tahap pertama, tes diuji menggunakan uji validitas dengan taraf signifikansi 5%, $N=52$ diperoleh $r_{tabel} = 0,279$, sehingga bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal itu kategori valid dan sebaliknya. Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan bahwa dari 20 butir tes yang diujikan, meloloskan 16 butir tes valid dan 4 butir tes tidak valid. Selanjutnya dari 16 soal menuju uji daya pembeda, dengan $dk = 52$, taraf signifikansi 50% memperoleh kelompok atas dan bawah sebanyak 26 siswa dan mendapatkan 1 butir soal dengan kriteria jelek, 6 butir soal dengan kriteria cukup, 8 butir soal dengan kriteria baik, dan 1 butir soal dengan kriteria baik sekali, sehingga total soal adalah sejumlah 15 butir soal dengan menggugurkan 1 butir soal berkriteria jelek. Pada uji tingkat kesukaran diperoleh 1 butir soal dengan kriteria mudah, 12 soal dengan kriteria sedang, dan 3 soal dengan kriteria sukar. Selanjutnya adalah uji reliabilitas menggunakan Kuder Richardson (KR-20), diperoleh nilai $r = 0,712 > 0,70$ sehingga menyatakan test telah reliabel dan siap digunakan.

Tabel 1. Rekapitulasi uji validitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran dan uji reliabilitas.

Pengujian	Jumlah Butir (dari 20 butir soal)
Uji Validitas	16 butir
Uji Daya Pembeda	15 butir
Uji Tingkat Kesukaran	15 butir
Uji Reliabilitas	15 butir

Tes telah siap digunakan tentunya tidak dibuat diluar KD dan indicator yang dirangkum dalam kisi-kisi. Indikator dari tes peningkatan kosakata ini adalah memilih kata sesuai dengan makna, memilih kata lain yang bermakna sama atau mirip (sinonim), memilih kata lain yang maknanya berlawanan (antonim), dan memperkirakan kata yang tepat untuk melengkapi sebuah kalimat. Tes ini mengukur pemahaman kosakata Bahasa Indonesia (kognitif C2= memahami). Setiap butir soal yang dijawab benar oleh siswa akan mendapatkan skor 1, sehingga untuk memperoleh nilai akhir yaitu dengan perhitungan skor yang diperoleh siswa dibagi skor maksimal dikali 100%.

Tabel 2. Indikator dan penilaian

Indikator	Nomor soal
Memilih kata sesuai dengan makna	1,2,3,6,7,8
Memilih kata lain yang bermakna sama atau mirip (sinonim).	11, 12
Memilih kata lain yang maknanya berlawanan (antonim).	10,13,14,15
Memperkirakan kata yang tepat untuk melengkapi sebuah kalimat	4,9,5

Nilai = skor: 15 x 100%

Selanjutnya pemberian tes kepada kelompok sampel, nantinya hasil tes akan digunakan untuk mengetahui kesetaraan kelompok sampel. Namun sebelum mengetahui kesetaraan kelompok sampel, hasil test terlebih dahulu diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dibuktikan dengan hasil pengujian pada kelompok I dengan $dk= 32$, taraf signifikansi 5%, memperoleh nilai $t_{tabel} = 0,211$ dan nilai $|Ft-Fs| = 0,189$ sehingga nilai $|Ft-Fs| < \text{nilai tabel}$. Pada kelompok II dengan $dk= 30$, taraf signifikansi 5% memperoleh nilai $t_{tabel} = 0,218$ dan nilai $|Ft-Fs| = 0,174$ sehingga nilai $|Ft-Fs| < \text{nilai tabel}$.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya data akan melalui tahap uji homogenitas. Uji homogenitas varians menggunakan uji Fisher (F) menunjukkan bahwa kedua data homogen dibuktikan dengan hasil pengujian memperoleh $F_{tabel} = 1,85$ dan $F_{hitung} = 1,33$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jika uji normalitas dan homogenitas telah terpenuhi, maka kelompok sampel dinyatakan setara dengan hasil perhitungan uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 0,16$, untuk $dk = (n1+n2)-2 = 60$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang artinya kedua kelompok tidak memiliki perbedaan atau setara.

Penentuan kelompok eksperimen dan control dilakukan setelah kelompok sampel dinyatakan setara, penentuan itu dapat dilakukan dengan cara random. Kemudian dilakukan treatment atau perlakuan kepada kelompok sampel sebanyak 6 kali pertemuan.

Pemberian *post-test* atau tes akhir dilakukan diakhir pertemuan untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa. Hasil *post-test* selanjutnya dianalisis untuk memperoleh data gain score kedua kelompok. Analisis data *gain score* peningkatan kosakata menggunakan analisis uji-t (t-test). Teknik uji-t ini dipilih karena uji-t adalah suatu tes statistik yang

memungkinka kita membandingkan dua skor rata-rata untuk menentukan probabilitas (peluang) bahwa perbedaan antara dua skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata, bukannya terjadi secara kebetulan (Setyosari, 2015). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan uji-t, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat pada taraf signifikansi 5% sebagai berikut: 1) Uji normalitas sebaran data dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengujian apabila jika nilai $|F_T - F_S|$ terbesar kurang dari nilai tabel *Kolmogorov Smirnov*, data dikatakan berdistribus normal. 2) Uji Homogenitas varians dengan menggunakan rumus uji F dengan kriteria pengujian jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data memiliki varians yang homogen. Apabila uji prasyarat telah terpenuhi, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t *polled varians*. Dengan kriteria pengujian apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penghitungan tabel kerja uji normalitas dengan harga quantil penguji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5% untuk $n = 32$ memperoleh $f_{tabel} = 0,211$, kelas eksperimen mendapatkan nilai $|F_T - F_S|$ maksimum yaitu 0,128 sehingga perbandingan nilai $|F_T - F_S|$ maksimum \leq nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov* yaitu $0,128 < 0,211$ untuk itu sebaran data kelompok kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Lalu pada kelompok kelas kontrol dengan harga quantil penguji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5% untuk $n = 30$ diperoleh $f_{tabel} = 0,218$ dan nilai $|F_T - F_S|$ maksimum yaitu 0,142 dengan perbandingan nilai $|F_T - F_S|$ maksimum \leq nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov* yaitu $0,142 < 0,218$ sehingga sebaran data kelompok kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3.Rekapitulasi uji normalitas kelompok sampel

Sampel	Jumlah Sampel	Maksimum $ F_T - F_S $	Nilai Tabel <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	Simpulan
Kelompok Eksperimen	32	0,128	0,211	Normal
Kelompok Kontrol	30	0,142	0,218	Normal

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians menggunakan uji F dengan kriteria pengujian bila $F_{hit} < F_{tabel}$ maka sampel dinyatakan homogen. Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan pembilang = $n_2 - 1$ dan penyebut = $n_2 - 1$ adalah (29,31) diperoleh $F_{tabel} = 1,85$ dan melalui perhitungan didapatkan $F_{hitung} = 1,09$ sehingga hasil uji homogenitas menunjukkan data kelompok sampel memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.Rekapitulasi uji homogenitas varians

Kelompok Sampel	Varians	dk
Eksperimen	0,062	32
Kontrol	0,057	30
F_{tabel}		1,85
F_{hitung}		1,09
Simpulan		Homogen

Penggunaan analisis parametrik berbentuk uji-t *polled varians* dapat dilaksanakan karena data telah lolos uji prasyarat analisis. Pengujian uji-t peningkatan kosakata memiliki nilai rata-rata *gain score* $\bar{X}_1 = 0,717$ dan $\bar{X}_2 = 0,546$, varians kelompok $S_1^2 = 0,062$ dan $S_2^2 = 0,057$, jumlah *testee* $n_1 = 32$ dan $n_2 = 30$, maka diperoleh $t_{hitung} = 2,850$.

Tabel 5. Data bahan analisis uji-t *polled varians*

Kelompok Sampel	\bar{X}	S^2	n
Eksperimen	0,717	0,062	32
Kontrol	0,546	0,057	30

Data dengan derajat kebebasan (dk) = 60 dan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,000$ dan mendapatkan perbandingan $t_{hitung} = 2,850 > t_{tabel} = 2,000$ sehingga hasilnya disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut adalah rekapitulasi hasil analisis uji-t *polled varians* kelompok sampel dipaparkan dalam tabel.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil analisis uji-t *polled varians* kelompok sampel

Data	dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Peningkatan Kosakata Kelompok Sampel	60	2,850	2,000	H_0 ditolak

Hasil uji prasyarat analisis diketahui bahwa kedua sampel penelitian berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 2,850 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,000, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kosakata antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional dengan kelompok yang tidak dibelajarkan seperti kelompok eksperimen pada kelas 1 Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, bahwa metode bermain peran berbantuan media lagu nasional berpengaruh terhadap peningkatan kosakata kelas 1 SD. Pernyataan itu dapat diambil karena rata-rata *gain score* kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol ($\bar{X} = 0,717 > \bar{X} = 0,546$), ini berarti kelompok yang dibelajarkan melalui metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan kosakata daripada kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Lalu melalui hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 2,850 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,000, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kosakata antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional dengan kelompok yang tidak dibelajarkan seperti kelompok eksperimen pada kelas 1 Sekolah Dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berbantuan media lagu nasional dapat meningkatkan kosakata siswa. Hal ini dipengaruhi oleh faktor berikut.

Pertama, dengan metode bermain peran berbantuan media lagu nasional berdampak pada kompetensi pengetahuan kosakata siswa karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. *Role Playing* atau *Sosiodrama* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Puspitaningrum et al., 2019; Rachman, Djumahana, & Riyadi, 2019). Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Metode bermain peran adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya (Dewi, 2018). Pada saat penerapan siswa dapat saling bertukar pendapat, menjelaskan atau mendemonstrasikan hasil pengamatannya terhadap tokoh lain yang diperankan temannya. Hasil dari pengamatan

ini dapat berupa kesesuaian memerankan tokoh, kesesuaian intonasi kalimat, kejelasan kata-kata, dll.

Kedua, metode bermain peran berbantuan media lagu nasional membuat suasana belajar menyenangkan dan nyaman bagi siswa. Hal ini berdampak pada antusias dan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima sebuah informasi (Arianti, 2017; Widodo, 2016). Pada saat penerapannya, siswa dengan kemampuan sendiri akan bermain menjadi orang lain, siswa akan mulai memikirkan bagaimana seharusnya gestur dan mimik yang sesuai dengan dialog dari tokoh yang dimainkannya sehingga siswa akan mulai memahami kosakata yang seharusnya diucapkan saat menjadi seorang tokoh. Lalu lagu yang diputar oleh guru membuat siswa ingin menyanyikannya secara bersama-sama. Ada beberapa siswa menyukai lagu yang diputar oleh guru, sehingga siswa tersebut sangat gembira mendengarkan lagu itu. Pada saat evaluasi, guru akan mendiskusikan makna dari beberapa kosakata di dalam dialog serta lagu dan rata-rata siswa mampu memahami makna kosakata melalui alur jalan cerita yang mereka saksikan.

Ketiga, factor penggunaan media yang dipilih dalam perapan metode bermain peran. Penerapan metode pembelajaran akan sempurna jika dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran digunakan guru dalam menyampaikan informasi sehingga mudah diterima oleh siswa (Irwandi, 2020; Wulandari & Dkk, 2020). Selain itu, lagu juga memberikan dampak yang luarbiasa terhadap peningkatan kosakata siswa. Tarigan (2015) menyatakan bahwa bunyi atau suara merupakan faktor penting dalam meningkatkan cara pemakaian kata-kata sang anak, oleh karena itu sang anak akan tertolong kalau mereka menyimak ujaran-ujaran yang baik dari para guru, rekaman-rekaman yang bermutu, cerita-cerita yang bernilai tinggi, dll. Serta lagu sangat tepat diaplikasikan dalam mengajar berbagai komponen bahasa mulai dari kosakata, gramatika, dan pelafalan (Ratminingsih, 2017). Sehingga tepat pula bila media lagu nasional diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami kosakata.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ayu, dkk 2018) menunjukkan telah terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No. 4 Penarukan dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan telah terjadi peningkatan nilai dari perbandingan siklus I ke siklus II sebesar 22,63. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nola, (2019) yang menunjukkan bahwa hasil *posstest* pada kelas control adalah 62 dan kelas eksperimen adalah 71,67 yang mana $t_{hitungnya}$ 3,81 yang menunjukkan lebih besar dari t_{tabel} , itu membuktikan efektifitas penggunaan lagu terhadap kemampuan menghafal siswa kelas I SD. Kedua hasil penelitian ini memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbahasa, dalam terampil berbahasa tentunya siswa terlebih dahulu dituntut mampu memahami berbagai kosakata. Penelitian yang dilakukan juga memiliki masalah yang sama yaitu pemahaman siswa kelas rendah dalam berbahasa yang masih rendah sehingga memilih kelas rendah sebagai subjek penelitian.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis didapatkan perbedaan yang signifikan peningkatan kosakata antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan seperti kelompok eksperimen pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Begitu pula dengan rata-rata *gain score* kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol, ini berarti kelompok yang dibelajarkan melalui metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional memiliki pengaruh yang lebih baik daripada kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kosakata siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diinterpretasikan metode bermain peran berbantuan media lagu nasional meningkatkan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Amri, N. A. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>
- Anitah W, S., Hernawan, A. H., & Ruhiat, T. (2015). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arianti. (2017). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Ayu, K., Suryani, B., Arini, N. W., & Murda, I. N. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sd No 4 Penarukan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i1.7505>
- Barnaba, & Tou. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2646>
- Basri, H. (2018). Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary). *Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary)*, 11(2), 432–444. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19105/nuansa.v11i2.540>
- Cicilia, Y., & Nursalim. (2019). Gaya dan Strategi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 222–232. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.31004%2Fedukatif.v1i3.30>
- Dewi, Tirtayani, & Kristiantari. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di Paud Gugus Anggrek, Kuta Utara. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>
- Dewi, Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1–18. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/search>
- Febrisma, N. (2018). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 109–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jupe11500.64>
- Ifadah, M., & Aimah, S. (2018). Keefektifan Lagu Sebagai Media Belajar Dalam Pengajaran Pronunciation/Pengucapan. *Seminar Hasil-Hasil Penelitian – LPPM UNIMUS*, 336–370. Retrieved from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/530>
- Irwandi. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I SD Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 9(1), 25–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>
- Kosasih. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Kurniawati, D. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 59.

https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40

- Lubis, A. H. (2018). Integrasi TIK Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Di Indonesia Abad Ke-21: Mitos Dan Realita. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 11–21. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/16738/pdf>.
- Miranti, E. F. I. (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2, 176. Retrieved from <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/382/364>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. . (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Kharisma Putra Utama Offset.
- Mulyanah, Ishak, & Iqbal. (2018). Penerapan Metode Total Physical Response (TPR) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3855>
- Mulyati. (2019). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Sesuai dengan Kecerdasan Sainifik. *Pediamatika*. Retrieved from <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/pmat/article/view/5090>
- Nida, & Dkk. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846>
- Pangestu, D. P. (2018). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran AUD. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpgsd.v1i1.790>
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F. A., & Listyarini, U. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1), 296–304. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Puspitasari, W. D. (2018). Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Putri, Eliza Nola Dwi, & Desyandari. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.31004%2Fedukatif.v1i3.52>
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Sekolah Dasar*. 57–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22905>
- Ratminingsih, N. M. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Rianti, M., Basri, I., & Nursaid. (2018). Dengan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri 1 Guguk Kabupaten 50 Kota. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 486–495. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/1364-019883>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Said, A., & Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, Hindun, Mahmudati, Miharja, & Fauzi. (2020). Are Male and Female Students Different in High-Order Thinking Skills? *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 42–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17575>
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Subagiyo, H. (2013). *ROLEPLAY* (Kemendikbud SMK, ed.). Jakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, T. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Utomo, U., & Azimah, N. (2018). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Lagu-Lagu Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Seni Musik*, 7(1), 25–33.
- Widodo, W. (2016). Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar. *Ar-Risalah*, 18(2), 22–37. Retrieved from <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/arrisalah/article/view/123/137>
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>
- Wijayanti, D. N. (2019). Effective learning of English through children's songs for madrasah ibtdaiyah (MI) students. *Elementary*, 4(1), 124–148. <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1931>
- Wulandari, & Dkk. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>