

**MODÉL PANGAJARAN *ROLE PLAYING***  
**PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH NULIS GUGURITAN**  
**SEKAR AGEUNG**  
**(Studi Kuasi Éksperimen ka Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung**  
**Taun Ajaran 2018-2019)<sup>1</sup>**

**ARIF ABDUL ROCHMAN<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Ieu panalungtikan dikasangkutan ku masalah kurangna kamampuh siswa kelas VIII dina nulis guguritan. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun: 1) kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung saméméh ngagunakeun modél *role playing*; 2) kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sanggeus ngagunakeun modél *role playing*; jeung 3) béda anu signifikan antara kamampuh nulis guguritan saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *role playing*. Ieu panalungtikan ngagunakeun metode kuasi eksperimén kalawan desain *one-group pre-test and post-test*. Sumber data dina ieu panalungtikan nya éta 31 siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018-2019. Teknik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nya éta ngagunakeun tés nulis guguritan. Dumasar hasil panalungtikan yén: 1) kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung saméméh diajar ngagunakeun modél *role playing* kalawan rata-rata peunteun *pre-test* 54,8 tina kritéria ketuntasan minimal 76; 2) kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sanggeus diajar ngagunakeun modél *role playing* kalawan rata-rata peunteun *post-test* 79,48; jeung 3) aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *role playing* kalawan peunteun *pre-test* 54,8 ngaronjat jadi 79,48 kalawan béda 25,32. Hasil uji hipotésis data ngagunakeun uji parametrik dina aplikasi SPSS versi 18, nuduhkeun nilai signifikansi 0,00, éta nilai signifikansi leuwih leutik ti 0,05. Kukituna,  $H_1$  ditarima atawa  $H_0$  ditolak. Bisa dicindekkeun yén modél pangajaran *role playing* bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis guguritan kelas VIII-D taun ajaran 2018-2019.

**Kecap galeuh:** modél pangajaran, *role playing*, jeung guguritan.

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. sareng Dr. H. Dede Kosasih, M.Si.

<sup>2</sup> Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI angkatan 2014

**MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS GUGURITAN  
(Studi Kuasi Éksperimen pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung  
Tahun Pelajaran 2018-2019)<sup>3</sup>**

**ARIF ABDUL ROCHMAN<sup>4</sup>**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah kurangnya kemampuan siswa kelas VIII dalam menulis guguritan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan: 1) kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sebelum menggunakan model role playing; 2) kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung setelah menggunakan model role playing; dan 3) perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sebelum dan setelah menggunakan model role playing. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain one-group pre-test and post-test. Sumber data dalam penelitian ini adalah 31 kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung tahun pelajaran 2018-2019. Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes menulis guguritan. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa: 1) kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sebelum menggunakan model role playing dengan hasil pre-test 54,8 dari kriteria ketuntasan minimal 76; 2) kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung setelah menggunakan model role playing dengan hasil post-test 79,48, dan 3) adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung sebelum dan setelah menggunakan model role playing dengan nilai pre-test 54,8 meningkat menjadi 79,48 dengan perbedaan 25,32. Hasil uji hipotesis data menggunakan uji parametrik pada aplikasi SPSS versi 18, menunjukkan nilai signifikansi 0,00, nilai signifikansi tersebut lebih kecil 0,05. Hal ini berarti  $H_1$  diterima atawa  $H_0$  ditolak. Bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan menulis guguritan kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung tahun pelajaran 2018-2019.*

**Kata kunci:** model pembelajaran, role playing, dan guguritan.

---

<sup>3</sup> Penyusunan skripsi ini di bawah bimbingan Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. dan Dr. H. Dede Kosasih, M.Si.

<sup>4</sup> Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI angkatan 2014

**THE ROLE PLAYING MODEL TO IMPROVE GUGURITAN WRITING SKILL**  
(*The study of Quasi Éksperimen in students of class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung 2018-2019*)

**ARIF ABDUL ROCHMAN<sup>5</sup>**

**ABSTRACT**

*The research is distributed by the problem of the lack of ability of the students of class X in writing guguritan. The purpose of this research is to describe: 1) writing guguritan skills of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung before using the role playing model; 2) writing guguritan skills of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung after using the role playing model; and 3) significant differences between writing guguritan skills of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung before and after using the role playing. This research uses quasi experiment method with a design one – group pre test and post test-. The source of the data in this research is 31 students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung 2018-2019. The technique of collecting data in this study is guguritan writing test. Based on the results of the research, that: 1) results of the guguritan writing skills pre-test of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung is 54,8 with pass criteria of at least 76; 2) results of the guguritan writing skills post-test of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung is 79,48, and 3) there is significant differences between guguritan writing skills of students in class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung before and after using the role playing model with a value of pre-test 54,8 increased to 79,48. Hypothesis test result data using a parametric test on application of SPSS version 18, shows the value 0.00, 0,00 is smaller than 0.05. This means  $H_1$  accepted or  $H_0$  repelled. It can be inferred that the role playing model can increase guguritan writing skills class VIII-D SMP Negeri 16 Bandung 2018-2019.*

**Keywords:** *learning model, the role playing, and guguritan.*

---

<sup>1</sup> *The preparation of this thesis under the guidance of Prof. Dr. H. Rahman, M. Pd. and Dr. H. Dede Kosasih, M.Si..*

<sup>2</sup> *student of Department of education regional language FPBS UPI force 2014*