

Vol. 3 No.1 - Mei 2019  
Halaman 77-89

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI  
MENENTUKAN WATAK TOKOH DALAM DONGENG FABEL  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA  
KELAS VII G SMP NEGERI 2 MARGASARI SEMESTER GENAP  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Wiwiek Ariyani**

Guru SMP Negeri 2 Margasari – Tegal

E-mail: margaayu02@gmail.com

**Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan watak tokoh dalam dongeng fabel pada siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dari hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar **56,3** kemudian pada siklus II sebesar **90,63** yang artinya hasil belajar siswa kelas VII G mengalami peningkatan sebesar **34,33%**. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan watak tokoh dalam dongeng fabel pada kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Oleh karena itu, dengan tercapainya tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

**Kata Kunci:** hasil belajar, watak tokoh, model pembelajaran *Role Playing*

**Abstract**

*The problem in this class action research is the low student learning outcomes in the Indonesian language subject matter that determines the character in fable tales to students of class VII G SMP Negeri 2 Margasari even semester of the school year 2017/2018. To overcome this problem, researcher conducts the classroom action research. This classroom action research is carried out into two cycles, each of which is carried out in three meetings using the Role Playing learning model. From the results of the observation, it shows that there is an improvemnet in completeness of student learning outcomes from the first cycle of 56.3 then in the second cycle of 90.63, it means that the learning*

*outcomes of class VII G students increased by 34.33%. Based on the results of this study, it concludes that the Role Playing learning model proved to be able to improve student learning outcomes in Indonesian language lesson. The material determines the characters in fable tales in class VII G SMP Negeri 2 Margasari even semester of the school year 2017/2018. Therefore, by achieving the level of mastery of student learning through the application of the Role Playing learning model, this classroom action research is declared successful.*

**Keywords:** *learning outcomes, character traits, Role Playing learning model*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode saja, karena Bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan. Penelusuran penulis di beberapa artikel baik melalui internet maupun buku-buku pustaka belum banyak ditemukan hasil-hasil penelitian metode terbaik pengajaran bahasa Indonesia. Pengajar bahasa memiliki suatu kewajiban untuk mempertahankan keberadaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan sekaligus memperjuangkan Bahasa Indonesia agar diterima dan membuat tertarik bangsa lain untuk mempelajarinya. Oleh sebab itu, pengajaran yang baik menjadi tanggung jawab para pengajar bahasa. Demokratisasi pembelajaran yang beberapa waktu lalu dipromosikan melalui pendekatan berbagai kurikulum telah membawa tantangan baru bagi profesi guru. Aneka perubahan besar dalam ilmu dan teknologi dewasa ini berimplikasi pada penyiapan tenaga guru profesional.

Di abad ini sumber-sumber informasi telah berkembang pesat di luar sekolah dengan cara yang begitu menarik dan ketika memasuki sekolah siswa sudah memiliki kekayaan informasi itu. Pesan-pesan yang dikemas dalam media hiburan, iklan, atau berita sungguh menarik para siswa dan bertolak belakang dengan pesan-pesan yang dikemas oleh para guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Para pembelajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah pertama sangat mengandalkan penggunaan model-model pembelajaran yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi

bosan, jemu, dan lemah dalam penangkapan materi tersebut. Penulis sebagai guru Bahasa Indonesia sangat merasakan problem pembelajaran seperti ini yang terjadi selama ini.

Dari hasil survai peneliti pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari mengalami hambatan dan kesulitan dalam pembelajaran maupun pencapaian hasil belajar pada standar kompetensi 3.12 yaitu mengidentifikasikan karakter tokoh fabel. Hambatan dalam pembelajaran ini disebabkan kurangnya minat dan kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang ditandai dengan banyak siswa yang berbicara dan bergurau dengan teman, pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, mengantuk, acuh dan masa bodoh. Fakta-fakta yang terjadi selama pembelajaran ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah atau belum optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan, jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 18 siswa (56,3%) dari 32 siswa, 14 siswa lainnya (43,8%) belum tuntas belajar.

Pencapaian hasil belajar yang masih kurang maksimal itu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) guru masih menggunakan strategi dan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini membuat siswa tidak tertarik, bosan, dan pasif, 2) pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, guru hanya menggunakan media buku paket pelajaran saja, 3) rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan 4) kurangnya minat dan motivasi belajar siswa.

Kenyataan-kenyataan berupa kurangnya minat belajar dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran diubah dengan berbagai upaya, begitu pula kondisi pembelajaran di kelas yang statis dan konvensional. Untuk itu perlu adanya penerapan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga siswa dengan mudah memahaminya. Salah satu cara yang peneliti lakukan untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran menentukan karakter tokoh dalam dongeng fabel. Model pembelajaran *Role Playing* ini akan memberikan pemahaman dengan cara siswa berperan sebagai tokoh yang ada dalam dongeng. Melalui pemeranan tokoh ini siswa akan dapat menentukan dengan benar watak tokoh dalam dongeng yang diperankannya.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2004:62). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain pada model pembelajaran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung pada apa yang diperankannya. Dengan model pembelajaran

ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis, inovatif, aktif, dan kreatif serta mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Objek Tindakan**

Objek tindakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia dalam materi menentukan karakter tokoh dalam dongeng peserta didik kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari semester genap tahun pelajaran 2017/2018 yang akan ditingkatkan melalui model pembelajaran *Role Playing*.

### **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Margasari Kabupaten Tegal yang beralamat di Jalan Raya Pakulaut-Margasari, Desa Pakulaut, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal. Peneliti melakukan tindakan penelitian pada bulan Januari sampai dengan Juni 2018 didasarkan pada alasan bahwa waktu tersebut sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu materi kelas VII semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 dan bulan Februari sampai dengan bulan April adalah bulan efektif pada semester genap yang mana penelitian tindakan kelas tidak mungkin dilaksanakan pada libur sekolah.

Subyek penelitian pada PTK ini subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas VII G semester genap SMP Negeri 2 Margasari tahun pelajaran 2017/2018. Dan obyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari tahun pelajaran 2017/2018, kelas VII G berjumlah 32 orang yang terdiri dari 16 putri dan 16 putra.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode tes ini, menggunakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai hasil belajar yang dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran pada setiap siklus penelitian. Instrumen tes menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan masing-masing soal memiliki 4 pilihan jawaban. Nilai akhir sebagai hasil belajar dihitung dengan menjumlah seluruh jawaban benar diperoleh siswa kemudian dikalikan 5. Observasi dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan kegiatan penelitian, yang meliputi: daftar nilai tes hasil belajar, contoh hasil pekerjaan siswa, dan foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

### **Alat Pengumpul Data**

Butir soal berisi indikator-indikator kompetensi yang telah dicapai dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Butir soal ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketuntasan siswa dalam menguasai kompetensi menentukan

karakter tokoh dalam cerita fabel. Butir soal yang ditekankan pada masing-masing siklus berjumlah 15 soal dalam bentuk pilihan ganda. Pedoman pengamatan dokumen yang digunakan dalam penilaian skor hasil belajar berdasarkan pedoman pada: jika setiap butir soal tes dijawab benar sesuai dengan kunci jawaban memiliki skor satu (1), dan jika setiap butir soal tes dijawab salah atau tidak sesuai dengan kunci jawaban memiliki skor nol (0).

### Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini data-data dikumpulkan peneliti untuk selanjutnya dianalisis. Ada tiga data yang perlu dianalisis, yaitu: hasil belajar siswa pada prasiklus (pre-test), hasil belajar siswa pada siklus I (post-test I), dan hasil belajar siswa pada siklus II (post-test II). Selanjutnya sebagai pedoman kualifikasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1  
Tabel Pedoman Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

| No | Skor     | Nilai | Kualifikasi   |
|----|----------|-------|---------------|
| 1  | 86 - 100 | A     | Baik sekali   |
| 2  | 71 - 85  | B     | Baik          |
| 3  | 56 - 70  | C     | Cukup         |
| 4  | 41 - 55  | D     | Kurang        |
| 5  | < 40     | E     | Kurang sekali |

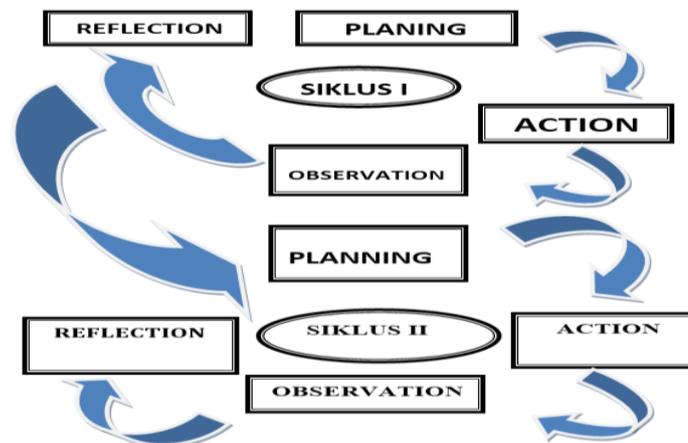
### Sumber Data

Sumber data penelitian tindakan kelas berupa data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari subyek penelitian yaitu siswa kelas VII G Semester Genap SMP Negeri 2 Margasari Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berupa hasil belajar menentukan karakter tokoh dalam dongeng fabel. Adapun sumber data sekunder adalah data yang berasal dari pengamatan *observer* selama proses penelitian.

### Cara Pengambilan Simpulan atau Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian adalah harapan terjadinya kenaikan atau peningkatan proses dan kemampuan belajar. Indikator (tolok ukur) keberhasilan merupakan kondisi akhir atau target yang diharapkan tercapai setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Ukuran keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa khususnya pada materi menentukan karakter tokoh dalam dongeng fabel. Cara pengambilan simpulan dalam penelitian ini adalah jika hasil belajar siswa secara individu mencapai nilai 76 dan secara klasikal mencapai 85% dari siswa yang telah tuntas belajar.

## Prosedur Penelitian



Gambar. 1  
Prosedur Penelitian *Action Research*

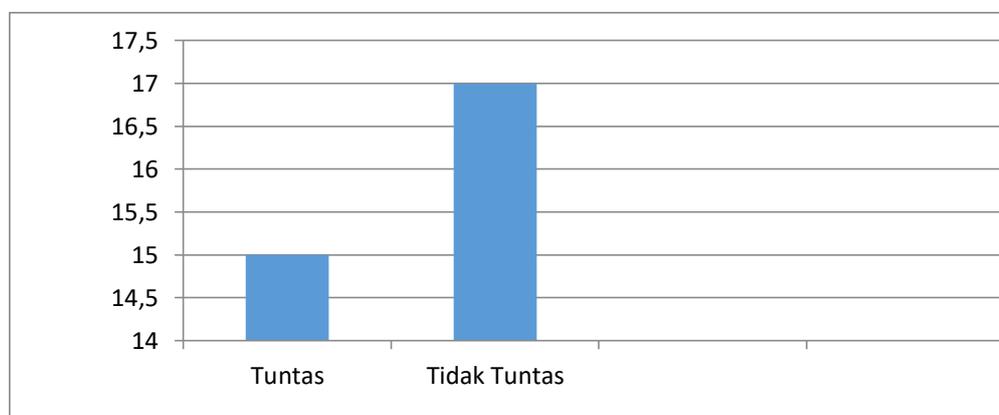
## PEMBAHASAN

### Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah pertama sangat mengandalkan penggunaan model-model pembelajaran yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari mengalami hambatan dan kesulitan dalam pembelajaran maupun pencapaian hasil belajar pada standar kompetensi 3.12 Mengidentifikasi karakter tokoh fabel. Hambatan dan kesulitan ini disebabkan kurangnya minat dan kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang ditandai dengan banyak siswa yang berbicara dan bergurau dengan temannya, siswa masih acuh tak acuh dalam menerima pelajaran, kurang merespon terhadap informasi yang disampaikan guru. Siswa pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, mengantuk, dan masa bodoh. Fakta-fakta yang terjadi selama pembelajaran ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah atau belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yaitu siswa yang tuntas belajar hanya 15 siswa (46,88 %) dari 32 siswa dan 17 siswa (53,13 %) lainnya belum tuntas belajar. Kondisi siswa yang terkesan pasif dalam mengikuti

pembelajaran disebabkan karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.



Gambar. 2  
Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Kondisi Awal

Pencapaian hasil belajar yang masih kurang maksimal itu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) guru masih menggunakan strategi dan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini membuat siswa tidak tertarik, bosan, dan pasif, 2) pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, guru hanya menggunakan media buku paket pelajaran saja, 3) rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, 4) kurangnya minat dan motivasi siswa. Kenyataan-kenyataan berupa kurangnya minat belajar dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran diubah dengan berbagai upaya, begitu pula kondisi pembelajaran di kelas yang statis dan konvensional. Untuk itu perlu adanya penerapan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga siswa dengan mudah memahaminya. Salah satu cara yang peneliti lakukan untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran menentukan karakter tokoh dalam dongeng fabel. Model pembelajaran *Role Playing* ini akan memberikan pemahaman dengan cara siswa berperan sebagai tokoh yang ada dalam dongeng. Melalui pemeranan tokoh ini siswa akan dapat menentukan dengan benar watak tokoh dalam dongeng yang diperankannya. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2004: 62). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain pada model pembelajaran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung pada apa yang

diperankannya. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis, inovatif, aktif, dan kreatif serta mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

### **Siklus I**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 dan 21 Februari 2018. Pada siklus ini, materi yang diberikan adalah menentukan karakter/watak tokoh dalam cerita fabel.

#### **Tahap Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan ini, yang peneliti lakukan adalah menyusun RPP, menyiapkan sumber belajar, menyiapkan instrumen atau alat pengukur penilaian, menyiapkan media atau bahan presentasi, merencanakan cara bermain peran/*Role Playing*, menyiapkan kamera untuk mengambil gambar.

#### **Tahap Pelaksanaan Siklus I**

##### **Pertemuan 1**

Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 x 40 menit dengan materi menentukan watak tokoh dalam cerita fabel dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

1. Apersepsi
  - a. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan naskah dialog fabel yang akan mereka perankan.
  - b. Menjelaskan penggunaan model pembelajaran yang tidak sama dengan model pembelajaran yang sudah berlalu.
  - c. Menanyakan pengertian watak tokoh dan cara menentukan watak tokoh dalam cerita kepada siswa untuk mendapatkan pengetahuan awal tentang watak tokoh.
2. Kegiatan Inti
  - a. Guru menjelaskan konsep model pembelajaran *Role Playing*.
  - b. Siswa mempelajari atau membaca teks fabel yang telah dipersiapkan.
  - c. Siswa mencari informasi mengenai karakter tokoh.
  - d. Secara berkelompok, siswa mendiskusikan karakter tokoh pada teks fabelnya.
  - e. Guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan kelompoknya untuk praktik bermain peran.
  - f. Guru melakukan pengamatan terhadap kelompok siswa yang maju bermain *Role Playing*.
3. Penutup
  - a. Guru dan siswa merangkum pembelajaran yang telah dilakukan.
  - b. Guru dan siswa melakukan refleksi tentang kesulitan dan manfaat dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
  - c. Guru mengadakan penilaian dan umpan balik.

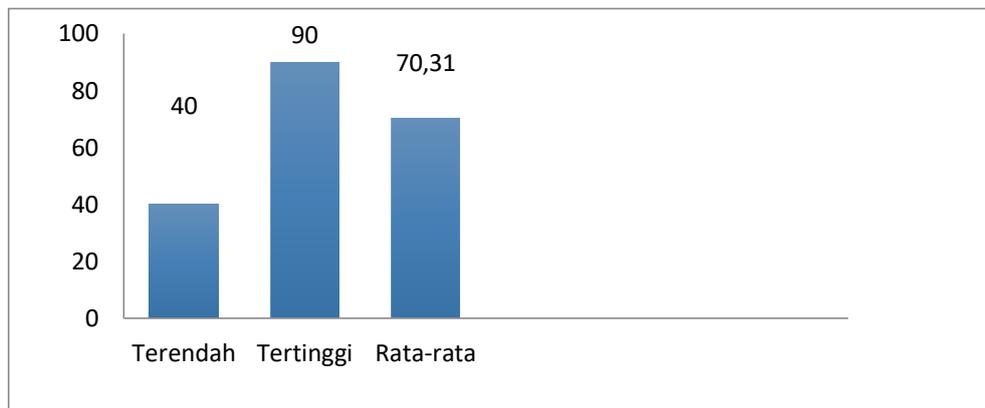
- d. Guru menginformasikan kegiatan lanjutan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- e. Mengucapkan salam.

## **Pertemuan 2**

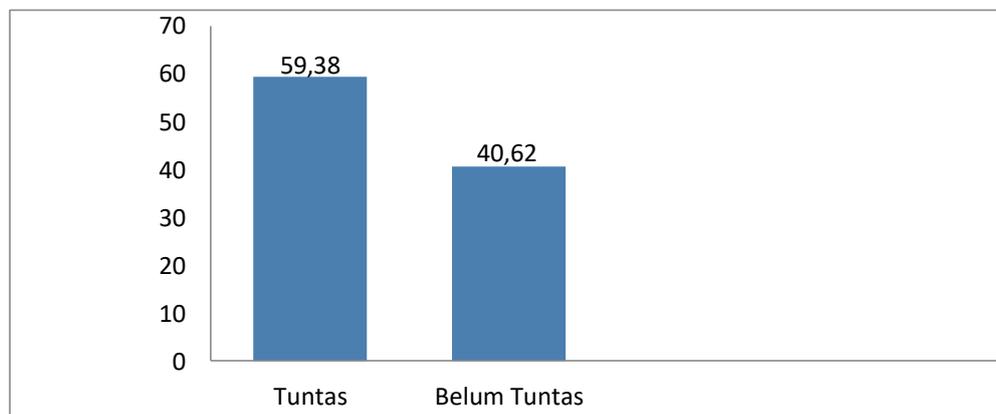
1. Apersepsi
  - a. Siswa dan guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran berdoa dan menanyakan siswa yang tidak hadir.
  - b. Siswa dan guru menyanyikan lagu Doraemon sebagai ilustrasi cerita fabel.
  - c. Guru menjelaskan manfaat pembelajaran dalam kehidupan.
  - d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
2. Kegiatan Inti
  - a. Bersama kelompoknya siswa mau mendemonstrasikan *Role Playing* naskah berbentuk dialog yang telah dipelajari.
  - b. Siswa menyampaikan kendala atau kesulitan dalam bermain *Role Playing*.
  - c. Setelah dikomunikasikan dan ditanggapi, siswa menarik simpulan tentang karakter tokoh fabel yang dimainkannya.
3. Kegiatan Penutup
  - a. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
  - b. Guru Membimbing siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran.
  - c. Mengadakan ulangan akhir kompetensi dasar.
  - d. Mengadakan penilaian perbaikan dan pengayaan.

## **Data Pengamatan**

Pada siklus I ini proses pembelajaran telah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan siswa mempraktikannya di depan kelas dan selanjutnya mendiskusikan watak masing-masing tokoh dalam fabel yang dimainkannya dalam *role playing*. Dari hasil pembelajaran pada siklus ini, perolehan nilai hasil belajar siswa masih belum meningkat sesuai harapan, hal ini mungkin dikarenakan siswa masih kurang mantap, belum hafal naskah, dan kurang menghayati peran yang dilakonkannya. Meskipun demikian selama pembelajaran dilakukan siswa terlihat lebih antusias dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat lebih senang dan gembira walaupun masih ada siswa yang merasa malu, namun rasa malu itu kemudian hilang setelah mereka memerankan perannya masing-masing bersama kelompoknya. Hasil belajar siswa pada proses pembelajaran *Role Playing* menentukan watak tokoh dalam fabel mengalami peningkatan, terbukti terdapat 19 siswa yang tuntas belajar dengan nilai 80 – 90 atau 59,38%.



Gambar. 3  
Rekapitulasi Perolehan Nilai Siklus I



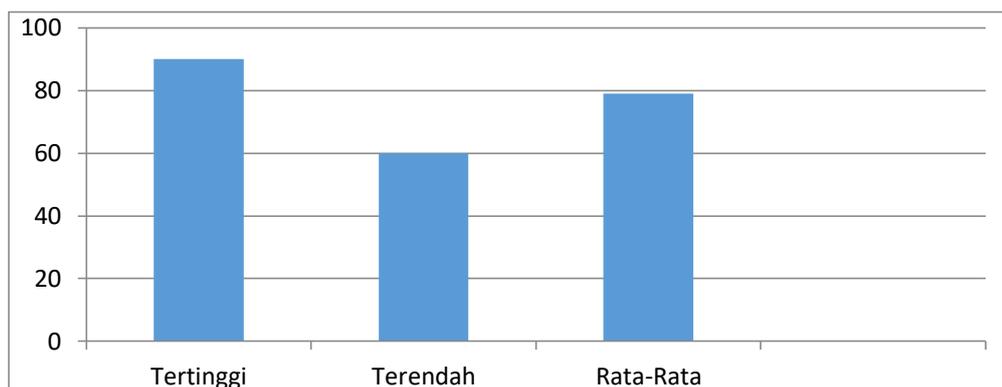
Gambar. 4  
Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

### Refleksi

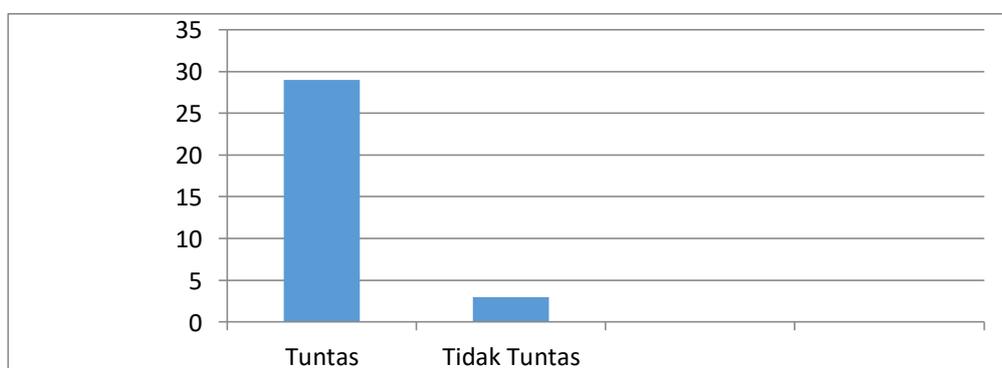
Sebelum memasuki siklus II maka dilakukan refleksi untuk siklus I terlebih dahulu. Kendala hasil refleksi siklus I serta tindak lanjut untuk siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu kami tindak lanjuti dengan melakukan pembelajaran berikutnya di siklus II. Diharapkan pembelajaran siklus II bisa lebih memaksimalkan atau meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi/penilaian pada kegiatan pembelajaran tindakan pada siklus I, penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berupa model *Role Playing* diperoleh data dari 32 siswa hanya 19 siswa yang tuntas belajar dan 13 siswa belum tuntas belajar dengan rata-rata nilai sebesar 70,31 dengan nilai KKM 76 didapat ketuntasan klasikal sebesar 59,38%.

## Siklus II

1. Apersepsi
  - a. Guru mengelompokkan siswa berdasarkan umlah tokoh dalam naskah fabel.
  - b. Guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan.
  - c. Guru meminta siswa mempersiapkan kelompoknya untuk memerankan naskah miliknya.
2. Kegiatan Inti
  - a. Siswa maju sesuai dengan kelompoknya untuk memerankan naskah fabel.
  - b. Setelah semua kelompok maju sesuai dengan naskah yang dimilikinya siswa dari kelompok lain memberikan evaluasi.
3. Kegiatan Penutup
  - a. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
  - b. Mengadakan ulangan akhir kompetensi dasar.



Gambar 5  
Rekapitulasi Perolehan Nilai Siklus II



Gambar. 6  
Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Dari hasil Evaluasi/Penilaian pada kegiatan pembelajaran tindakan pada siklus 2, penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berupa model *Role Playing* dengan disertai daftar pertanyaan diperoleh rata-rata sebesar 79,06 dengan nilai KKM 76 didapat ketuntasan klasikal sebesar 90,63 yaitu dari 32 siswa, 29 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas belajar. Perubahan hasil belajar dari setiap siklusnya merupakan pengaruh positif dari aktifitas siswa. Adanya peningkatan hasil belajar ini karena pembelajaran menggunakan model *Role Playing* ini membawa siswa pada keadaan yang lebih rileks, karena lebih menerapkan kegiatan praktik yang lebih mengutamakan adanya kerja sama dan komunikasi yang baik antar siswa. Secara langsung berpengaruh terhadap ingatan siswa dan pemahaman konsep yang baik.

## **SIMPULAN**

Indikator keberhasilan pada kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing*, hasil ketuntasan klasikal minimal 85% peserta didik di kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari Kabupaten Tegal mampu memahami dan menguasai materi tentang menentukan watak tokoh dalam dongeng fabel dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 76. Dari hasil penilaian pada kondisi awal, siklus 1 dan 2, terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata nilai pada siklus 1 adalah **70,13** meningkat sebesar **1,13%** dengan rata-rata nilai pada siklus 2 adalah **79,06**. Diperoleh peningkatan dari hasil ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar **59,38** meningkat ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar **97,06**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sangat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman materi belajarnya. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sangat mengurangi dominasi peran guru di dalam kelas, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa: penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I rata-rata hasil tes 71,31 dengan prosentase ketuntasan klasikal 59,38% meningkat pada siklus II rata-rata nilai tes **79,06** dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar **90,63**, dan peningkatan kemampuan siswa menentukan watak tokoh dalam cerita fabel melalui model pembelajaran *Role Playing* berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, kami ucapkan yang sedalam-dalamnya kepada pengelola jurnal DIALEKTIKA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas peradaban yang telah membantu dalam menerbitkan artikel ini, dan saya juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru-guru dan siswa SMP Negeri 2 Margasari Brebes yang telah membantu dalam penelitian ini sebagai bahan dalam membuat artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2016. Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Edisi Revisi Halaman 209-234.
- Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2006. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto, M. Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2006. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \_\_\_\_\_.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel yang dikutip Slamento. 2003. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaky Mubarak, Muhammad dan Rojiun. *Diktat Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk MTs Kelas VII Semester 2*.