



Meningkatkan Kemampuan Memerankan Cerita Rakyat Dengan Model *Role Playing*

Khairida

Universitas Almuslim, Aceh, Indonesia

E-mail: idakhairida@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to describe the improvement of the ability to act out folk tales, teacher and student activities, and student responses with the Role Playing model. The approach used in this study was qualitative while the type of research was classroom action research. The data source in this study was 18 students of grade V of SDN 1 Kuala. Data were collected through tests, observations, and interviews. The results of the study obtained the results of observations of teacher activities in cycle I with a percentage of 77.5% (quite good category) and in cycle II obtained 90.62% (very good category). While the results of observations of student activities in cycle I with a percentage of 79.37% (quite good category) and in cycle II the percentage was 91.87% (very good category). The results of the initial test of students' ability to act out folk dramas that were completed were 1 student with a percentage of 5.55%. The results of the final test of cycle I that were completed were 10 people with a percentage of 55.55%. The final test of cycle II that were completed were 16 people with a percentage of 88.88%. So there was an increase from cycle I to cycle II of 33.33%. So it can be concluded that the application of the Role Playing learning model can improve the ability to act out folk stories of students in grade V of SDN 1 Kuala. The students' response to the role playing learning model in Indonesian language lessons was very good, this can be seen from the results of interviews with students who said that they liked Indonesian language lessons and did not experience difficulties in acting out folk dramas.

Keywords: ability; acting out folk tales; role playing models.

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan memerankan cerita rakyat, aktivitas guru dan siswa, dan respon siswa dengan model Role Playing. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif sedangkan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kuala yang berjumlah 18 orang siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian diperoleh hasil observasi terhadap kegiatan guru pada siklus I dengan persentasenya adalah 77,5% (kategori cukup baik) dan pada siklus II diperoleh 90,62% (kategori sangat baik). Sedangkan hasil pengamatan kegiatan siswa siklus I dengan persentase 79,37% (kategori cukup baik) dan pada siklus II persentasenya adalah 91,87% (kategori sangat baik). Hasil kemampuan tes awal kemampuan siswa dalam memerankan drama rakyat yang tuntas sebanyak 1 siswa dengan persentase 5,55%. Hasil tes akhir siklus I yang tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase adalah 55,55%. Tes akhir siklus II yang tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 88,88%. Jadi terdapat peningkatan dari siklus I menuju ke siklus II sebanyak 33,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan kemampuan memerankan cerita rakyat siswa di kelas V SD Negeri 1 Kuala. Repon siswa terhadap model pembelajaran role playing pada pelajaran Bahasa Indonesia sangat baik, hal tersebut dilihat hasil wawancara dengan siswa yang menyebutkan bahwa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak mengalami kesulitan dalam memerankan drama rakyat.

Kata kunci: kemampuan; memerankan cerita rakyat; model role playing.

I. PENDAHULUAN

Bercerita merupakan salah satu bentuk kemampuan berbicara. Kegiatan bercerita memiliki peranan yang penting untuk melatih komunikasi peserta didik. Melalui keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, dapat mengungkapkan perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dapat mengungkapkan keinginan, dan membagikan pengalaman yang diperoleh pencerita. Kegiatan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Kegiatan bercerita juga merupakan salah satu budaya yang mulai ditinggalkan. Orang tua pada zaman dahulu memiliki kebiasaan bercerita kepada anak, sehingga membuat anak menjadi sering mendengarkan cerita. Kebiasaan tersebut dapat melatih anak untuk dapat berimajinasi dalam bercerita. Oleh karena itu, anak akan memiliki kemampuan dalam bercerita tentang sesuatu yang terlintas pada pikiran dan keinginannya. Keterampilan bercerita dapat membantu anak dalam proses

pemerolehan bahasa, karena melalui bercerita siswa dapat mengolah kembali semua bentuk pengalaman dalam bahasa lisan. Pada dasarnya kegiatan bercerita atau pun mendengarkan cerita menjadi aspek penting dalam pemerolehan bahasa, karena melalui bercerita dan mendengarkan cerita, anak akan memperoleh pengetahuan mengenai ragam bahasa baru.

Bahasa menjadi unsur utama dalam bercerita. Namun demikian, masih ada unsur lain yang tidak kalah penting, yakni gerak, posisi, isyarat, dan ekspresi wajah. Dalam bercerita, bahasa harus dioptimalkan dengan sebaik-baiknya, tidak hanya berkenaan dengan kata-kata itu sendiri, melainkan juga intonasi dan tempo kalimat, pelafalan, volume suara, tekanan, serta aspek-aspek kebahasaan lain agar pesan dapat tersampaikan secara sempurna.

Memerankan peran dalam bercerita merupakan bagian dari kegiatan bercerita yang di atas pentas. Aktivitas yang menonjol dalam memainkan peran cerita ialah dialog antartokoh, monolog, ekspresi mimik, gerak anggota badan, dan perpindahan letak pemain. Kemampuan memerankan cerita sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Sebelum memerankan cerita siswa harus memahami isi teks yang terdapat dalam naskah cerita. Kemampuan ini yang harus ditingkatkan supaya siswa sekolah dasar mampu berperan aktif dalam memerankan sebuah cerita rakyat. Tujuan memerankan cerita rakyat ini siswa sekolah dasar bisa menggali informasi tentang rakyat.

Berdasarkan hasil observasi yang didapat di lapangan di SD Negeri 1 Kuala yaitu materinya tentang cerita, siswa kelas V masih belum mampu dalam memerankan cerita dikarenakan guru tidak memberikan contoh bagaimana memerankan cerita dan bagaimana mimik saat memerankan cerita. Pada saat pembelajaran, siswa disuruh memerankan cerita, tetapi ada siswa yang kurang percaya diri dan masih malu-malu saat menyampaikan atau memerankan cerita tersebut. Guru belum memberikan contoh memerankan cerita rakyat, sebaiknya guru tersebut memberikan contoh atau arahan kepada siswanya agar siswa bisa berperan cerita dengan baik agar siswa tidak malu-malu saat memerankan cerita tersebut, agar siswa juga bisa berbicara dengan lancar tidak kaku saat memerankan cerita.

Solusi yang ingin diterapkan peneliti yaitu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar kemampuan siswa dalam memerankan cerita bisa untuk ditingkatkan, salah satunya adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Adapun kelebihan model *Role Playing* (1) Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. (2) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik. (3) Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup. (Istarani, 2011: 76-77). Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan memerankan cerita rakyat, aktivitas guru dan siswa, dan respon siswa dengan model *Role Playing*.

II. KAJIAN LITERATURE

Cerita

Menurut Tarigan (2001:35) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau maknanya menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya. Menurut Tarigan (2011:75) “agar kita dapat mengevaluasi suatu lakon, maka terlebih dahulu kita harus mengenal unsur-unsurnya dengan baik. Unsur-unsur itu adalah: 1) alur, 2) penokohan, 3) dialog dan, 4) aneka sarana kesastraan dan keceritaan”.

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita

harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat. Tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain (Burhan, 2004:6).

Sementara itu, Tarigan (2001:17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu 1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), 2) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan 3) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Menurut Burhan (2007:8) berdasarkan ciri-cirinya, cerita dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1) Cerita Lama

Cerita lama umumnya mengisahkan kehidupan klasik yang mencerminkan struktur kehidupan manusia di zaman lama

2) Cerita Baru

Cerita baru adalah bentuk karangan bebas yang tidak berkaitan dengan sistem sosial dan struktur kehidupan lama. Cerita baru dapat dikembangkan dengan menceritakan kehidupan saat ini dengan keanekaragaman bentuk dan jenisnya. Contoh dari cerita baru adalah novel, cerita pendek, cerita bersambung dan sebagainya.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan seni pertunjukan yang biasanya mengekspresikan dan menggambarkan kehidupan suatu masyarakat. Wujud pertunjukan rakyat ini adalah seni tari, nyanyi, cerita, dan sebagainya. Pertunjukan rakyat di selenggarakan pada tempat dan waktu tertentu untuk menyalurkan hasrat rasa keindahan, hiburan, emosi, dan keresaran yang dapat secara terus terang. Dalam tataran ini, seni pertunjukan rakyat juga merupakan sarana pelepasan emosi. Seni pertunjukan rakyat ini biasanya bersifat sederhana, spontan dan menyatu dan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dalam pertunjukan randai, terjadi hubungan yang erat antara pemain dan penonton.

Role Playing

Role Playing adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. *Role Playing* atau bermain peran dituntut untuk melaksanakan peran tertentu dan menyajikan permainan peran dalam melakukan dialog-dialog tertentu yang memerankan pada karakter, sifat atau sikap yang perlu dianalisis, bermain peran haruslah mengungkapkan suatu masalah atau kondisi yang nyata yang akan dipergunakan dalam bahan diskusi untuk membahas materi tertentu menurut Eka (dalam Istarani, 2011:70).

Adapun langkah-langkah penerapan *Role Playing* Menurut (Istarani, 2011:76) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum ditampilkan
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk berkelompok, masing-masing sambil memerhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Guru mengevaluasi siswa
- 11) Penutup

Model Role Playing juga dapat beberapa keunggulan, Menurut (Istarani, 2011:77), model *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
- 2) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
- 3) Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
- 4) Untuk pembelajaran dapat memuaskan maka keunggulan perlu untuk dipelajari.

Dengan adanya keunggulan Model *Role Playing* ada juga kekurangannya, Menurut (Istarani, 2011:78) Model *Role Playing* juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut.
- b. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam satu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
- c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
- d. Kalau model ini dipakainya untuk tujuan yang tidak layak.
- e. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.
- f. Kekurangan ini juga perlu untuk dipelajari agar pembelajarannya bisa menguasai dan pembelajarannya dapat memuaskan.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, disebut kualitatif yaitu sebuah pendekatan yang memaparkan secara mendalam tentang apa yang telah diamati baik secara langsung atau secara tidak langsung. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelas. Bahri (2012:6) mengemukakan “penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakannya itu”.

Data hasil penelitian ini adalah hasil tes meliputi tes awal dan tes akhir tindakan, hasil observasi yang meliputi kegiatan guru dan kegiatan observasi siswa, dan hasil wawancara dengan siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Kuala Kelas V, yang terdiri dari 20 orang siswa. Untuk memperoleh keabsahan data, perlu dilakukan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan data itu ataupun sebagai pembanding terhadap data tersebut. Adapun cara yang ditempuh dalam rangka pengecekan keabsahan data adalah dengan jalan membandingkan data pekerjaan siswa dengan hasil observasi.

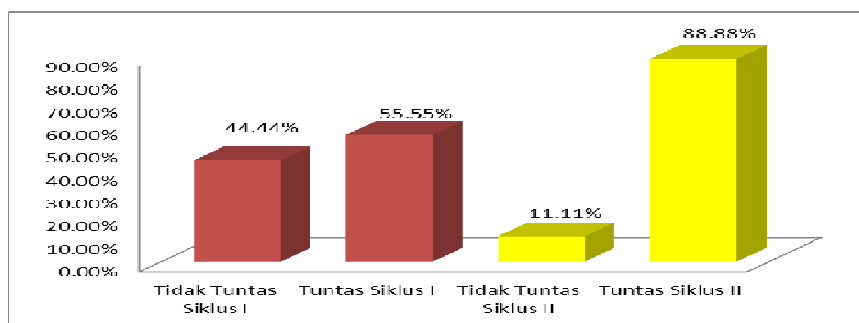
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari pelaksanaan tes awal siswa data hasil pelaksanaan hasil pratindakan kemampuan siswa dalam memerankan cerita rakyat yang dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 adalah sebanyak 1 siswa, dengan demikian diperoleh persentase 5,55%. Sedangkan yang memperoleh nilai ≤ 65 adalah sebanyak 17 siswa, dengan demikian diperoleh persentase 94,44%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memerankan cerita rakyat masih rendah.

Hasil tes akhir kemampuan siswa dalam memerankan cerita rakyat siklus I diperoleh data bahwa siswa yang mendapat skor ≥ 65 ada 10 orang siswa dengan persentase 55,55%, dan siswa yang mendapat skor ≤ 65 ada 8 orang siswa dengan persentase 44,44%. Siswa-siswa yang mendapat skor ≤ 65 tentu tidak dapat diabaikan begitu saja, tetapi peneliti menemui siswa-siswa tersebut, kemudian memberikan arahan tentang materi yang telah diikuti supaya dipelajari kembali. Setelah dihitung jumlah persentase sesuai kriteria ketuntasan maka keberhasilan tes akhir siklus I baru mencapai 55,55%.

Pembelajaran siklus I masih banyak siswa yang tuntas maka dilanjutkan ke siklus siklus II, hasil tes akhir kemampuan membaca siklus II diperoleh data bahwa siswa yang mendapat skor ≥ 65 berjumlah 16 orang siswa dengan persentase 88,88%, dan siswa yang mendapat skor ≤ 65 berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 11,11%. Jumlah persentase sesuai kriteria ketuntasan maka keberhasilan tes akhir siklus II mencapai 88,88%. Dengan demikian dari segi hasil pelaksanaan siklus II sudah berhasil. Karena sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Untuk lebih jelasnya perhatikan Gambar 1.

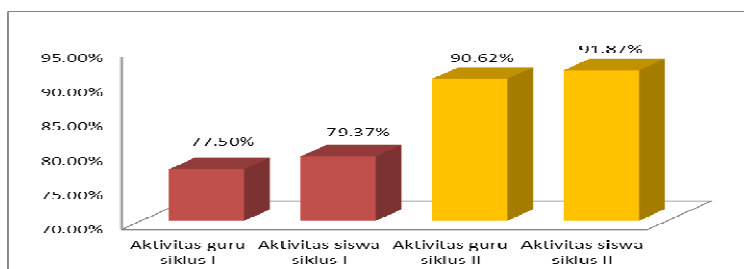


Gambar 1. Kemampuan Siswa dalam Memerankan Cerita Rakyat

Hasil observasi pengamat terhadap kegiatan guru siklus I diperoleh hasil observasi oleh dua guru pengamat terhadap kegiatan guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan cukup baik. Adapun hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh rata-rata persentasenya adalah 77,5% dengan kategori cukup baik. Sedangkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap kegiatan siswa diperoleh rata-rata persentasenya adalah 79,37% dengan kategori cukup baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil observasi siswa siklus I termasuk kategori cukup baik.

Hasil observasi oleh dua guru pengamat terhadap kegiatan guru dan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berlangsung dengan sangat baik. Adapun hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh rata-rata persentasenya adalah 90,62% (kategori sangat baik). Sedangkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap kegiatan siswa diperoleh rata-rata persentasenya adalah 91,87 % (kategori sangat baik). Dengan demikian kegiatan siswa dalam pembelajaran telah berlangsung seperti yang direncanakan.

Berdasarkan hasil analisis siklus II menunjukkan bahwa peneliti sudah berhasil mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I, sehingga hasil belajar siswa pada siklus II meningkat secara optimal. Untuk lebih jelasnya perhatikan Gambar 2.



Gambar 2. Kemampuan aktivitas guru siklus I dan siklus II

Hasil wawancara dengan subjek penelitian umumnya sudah memahami memerankan cerita rakyat. Siswa mengatakan senang belajar Bahasa Indonesia dengan model *role playing*. Guru menyajikan pelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif sebagai subjek pembelajaran. Suasana belajar juga tergolong santai, dan menyenangkan sehingga mudah memahaminya. Hasil wawancara dengan enam orang siswa subjek wawancara mengatakan bahwa pemahaman mereka tentang memerankan cerita rakyat. Siswa mau diajarkan dengan model *role playing* pada kemampuan memerankan cerita rakyat dan pada materi lainnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa senang mengikuti pembelajaran dengan model *role playing*.

Pembahasan

Menurut Nurhasanah (2016) penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Hasil belajar siswa dapat meningkat pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkannya *role playing* pada pembelajaran tersebut. Menurut Hamalik (2001:214) model bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain

peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* 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 pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan diceritakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. Role playing dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan hasil penelitian model *role playing* yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil tes awal kemampuan siswa dalam memerankan cerita rakyat yang tuntas yang memperoleh nilai ≥ 65 adalah sebanyak 1 siswa, dengan demikian diperoleh persentase 5,55%. Sedangkan yang memperoleh nilai ≤ 65 adalah sebanyak 17 siswa, dengan demikian diperoleh persentase 94,44%. Sedangkan hasil tes akhir siklus I diperoleh skor ≥ 65 adalah sebanyak 10 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah 55,55%. Sedangkan siswa dengan kemampuan memerankan cerita rakyat yang memperoleh skor ≤ 65 adalah sebanyak 8 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah 44,44%. Tes akhir siklus II memperoleh skor ≥ 65 adalah sebanyak 16 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah 88,88%, sedangkan siswa yang memperoleh skor ≤ 65 adalah sebanyak 2 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah 11,11%. Jadi terdapat peningkatan dari siklus I menuju ke siklus II.
- 2) Hasil observasi oleh dua guru pengamat terhadap kegiatan guru pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan cukup baik dengan persentasenya adalah 77,5%. Sedangkan hasil pengamatan kegiatan siswa diperoleh rata-rata persentasenya adalah 79,37% dengan kategori cukup baik. Hasil pengamatan pada siklus II terhadap kegiatan guru diperoleh rata-rata persentasenya adalah 90,62% (kategori sangat baik). Sedangkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap kegiatan siswa diperoleh rata-rata persentasenya adalah 91,87 % (kategori sangat baik)
- 3) Repon siswa terhadap model pembelajaran *role playing* pada pelajaran Bahasa Indonesia sangat baik, hal tersebut dilihat hasil wawancara dengan siswa yang menyebutkan bahwa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak mengalami kesulitan dalam memerankan cerita rakyat

VI. DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. 2003. *Filsafat Pendidikan Islam (Edisi Revisi)*, Jakarta, PT. Bumi. Aksara.
Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
Djibrin, Fahd. 2008. *Writing is Amazing*. Yogyakarta: Juxtapose.
Gie. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

- Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry G. 2011. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa
- Usman, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Darussalam: Banda Aceh.