

**PEMBELAJARAN MEMERANKAN ISI FABEL
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI LEMBANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Oleh
Novi Yulvina
NIM 145030114**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam berbicara atau memerankan isi fabel. Berbicara merupakan salah satu aspek berbahasa yang bersifat aktif dan representatif. Dikatakan representatif karena kegiatan berbicara merupakan cerminan sisi psikologis dari individu yang melakukan kegiatan tersebut. Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang aktif dan produktif. Metode ini dilaksanakan dengan cara berkelompok. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Memerankan Isi Fabel dengan Menggunakan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Pelajaran 2017/2018”. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode *True Eksperimental Design* dengan teknik penelitian telaah pustaka, observasi, uji coba, tes dan analisis. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan keberhasilan. Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel, dapat dibuktikan dari hasil penilaian guru Bahasa Indonesia mengenai persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mendapatkan nilai rata-rata 3,66 dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran memerankan isi fabel dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peserta didik mampu memerankan isi fabel, dapat dibuktikan dari hasil tes awal pada kelas kontrol dengan rata-rata 51,20 dan hasil tes akhir pada kelas kontrol dengan rata-rata 67,40. Perbedaan pada kelas kontrol menunjukkan selisih 16,2. Kemudian hasil tes awal pada kelas eksperimen dengan rata-rata 52,00 dan hasil tes akhir pada kelas eksperimen dengan rata-rata 76,60. perbedaan pada kelas eksperimen menunjukkan selisih 23,6. Metode *Role Playing* efektif digunakan di kelas VII SMP Negeri 2 Lembang. Peneliti menyimpulkan penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan.

Kata Kunci : Pembelajaran, Memerankan isi teks fabel, Metode *Role Playing*.