

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA

Ammar Abdussalam Mawahib¹, Candriyani Utami Dewi²

^{1,2}Universitas Sebelas April Sumedang

Email: ucandriyani@gmail.com

Abstrak: Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana peneliti bertindak sebagai pengajar langsung dan kolabolator sebagai pengamat. Prosedur kerja dilaksanakan bersiklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dan siklus kedua sama-sama dilakukan satu kali pertemuan. Setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar Bahasa Sunda meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kualitas proses pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata 70 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 92 dengan kategori berkualitas. Begitu pula dengan hasil observasi sikap siswa menunjukkan peningkatan, pada siklus I rata-rata 69,31 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,61 dengan kategori sangat baik. Hasil observasi keterampilan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I 29 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81 dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata hasil belajar pada tes awal adalah 60 dengan ketuntasan hasil belajar 39% dan pada siklus II adanya peningkatan menjadi 76 dengan ketuntasan hasil belajar 81%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Sunda di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor Kecamatan Bogor.

Kata Kunci: Kebiasaan Siswa, Pendidikan Karakter, Proses Pembelajaran Aktif, *Role Playing*.

Abstract: The subjects of this study were grade VI students in the odd semester of the 2016/2017 academic year with a total of 36 students consisting of 16 male students and 20 female students. This study used a Classroom Action Research (CAR) design in which the researcher acted as a direct teacher and the collaborator as an observer. The work procedure was carried out in cycles consisting of four stages, namely planning, action implementation, observation and reflection. The implementation of this classroom action was carried out in two cycles. The first and second cycles were both carried out in one meeting. After the *Role Playing* learning model was applied, the learning outcomes of Sundanese increased from the first cycle to the second cycle. The results showed that the average value of the quality of the learning process in cycle I obtained an average of 70 and increased in cycle II with an average value of 92 with a quality category. Likewise, the results of observations of student attitudes showed an increase, in cycle I the average was 69.31 then in cycle II increased to 81.61 with a very good category. The results of observations of student skills also increased in cycle I 29 then in cycle II increased to 81 with a very good category. The

average value of learning outcomes in the initial test was 60 with a learning outcome completion of 39% and in cycle II there was an increase to 76 with a learning outcome completion of 81%. From the results of the study, it can be concluded that the Implementation of the Role Playing Learning Model can Improve Sundanese Language Learning Outcomes in class VI of Pajajaran State Elementary School, Bogor City, Bogor District.

Keywords: *Student Habits, Character Education, Active Learning Process, Role Playing.*

PENDAHULUAN

Di dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Bahasa Sunda merupakan salah satu bagian penting dalam pengajaran bahasa daerah yang perlu diperkenalkan dan dipelajari oleh siswa, terutama di daerah Jawa Barat, sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya lokal. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Sunda seringkali dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa, terutama di sekolah-sekolah yang tidak berada di daerah dengan mayoritas penutur Bahasa Sunda.

Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan yang optimal, dalam kegiatan pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan mengubah cara pandang tentang pembelajaran Bahasa Sunda. Melalui berbagai model pembelajaran kegiatan pembelajaran bahasa sunda dilakukan, salah satunya pembelajaran menggunakan metode *role playing*. *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan cara bermain peran yang membuat anak-anak menjadi lebih senang. Pada tahap proses pembelajaran khususnya materi dongeng, model pembelajaran bermain peran sangat sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena model pembelajaran bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Namun, meskipun konsep ini menjanjikan, penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Sunda masih terbatas di beberapa sekolah, dan belum banyak dipelajari dalam konteks peningkatan hasil belajar secara spesifik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Sunda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas model tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, dan memahami Bahasa Sunda dengan cara yang menyenangkan dan aplikatif. Untuk itu, artikel

ini akan membahas apakah penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Sunda tentang dongeng pada siswa kelas VI semester ganjil sekolah dasar negeri pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas model tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, dan memahami Bahasa Sunda dengan cara yang menyenangkan dan aplikatif.

1.1 Bahasa Sunda

Bahasa Sunda cenderung ditempatkan sebagai sesuatu yang berasal dari masa lalu. Hal-hal yang lalu memang merupakan kekayaan budaya bagi kita. Akan tetapi, dalam konteks pendidikan seharusnya Bahasa Sunda ditempatkan dan diperlakukan sebagai sesuatu yang hidup hari ini. Oleh sebab itu, pengajaran Bahasa Sunda harus mampu mengejar hal-hal yang terjadi hari ini, bahkan Bahasa Sunda harus ditempatkan dalam konteks kekinian atau masa sekarang.

Anak-anak pada zaman sekarang rasa ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa daerah khususnya Bahasa Sunda sangatlah kurang, hal ini juga disebabkan metode pembelajaran Bahasa Sunda yang masih menggunakan metode lama, seperti dibacakannya buku oleh guru di depan kelas atau peserta didik yang membaca masing-masing pada buku modul. Sedangkan ketertarikan anak-anak terhadap teknologi sangat tinggi sehingga membuat khususnya pada saat proses pembelajaran Bahasa Sunda bagi anak-anak membosankan. Selain itu peran guru dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran, karena guru merupakan fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna, juga harus menimbulkan aktivitas pada siswa sebab dengan aktivitas siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang kelak akan diingat siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Pajajaran kelas V terdapat permasalahan belajar yang dihadapi adalah siswa selalu merasa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Sunda pada materi dongeng, sehingga nilai rata-rata kelas tidak mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Berdasarkan data diketahui dari jumlah 35 siswa kelas V, hanya 15 siswa (43%) yang sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan 20 siswa (57%) belum mencapai KKM. Sementara itu nilai KKM mata pelajaran Bahasa Sunda yang telah ditentukan oleh Sekolah Dasar Negeri Pajajaran adalah 75. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pajajaran

Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor pada mata pelajaran Bahasa Sunda disebabkan oleh beberapa faktor penyebab. Diantaranya guru masih menggunakan pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran, maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh, kurang bersemangat, dan mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor siswa juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Sunda merupakan mata pelajaran yang lama atau tidak menyenangkan, siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran Bahasa Sunda sehingga siswa tidak mau memperhatikan guru yang menjelaskan materi justru cenderung mengobrol dan melakukan kegiatan-kegiatan yang mengganggu proses pembelajaran

1.2 Model Pembelajaran *Role Playing*

Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan yang optimal, dalam kegiatan pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan mengubah cara pandang tentang pembelajaran Bahasa Sunda. Karakteristik siswa sekolah dasar secara umum, bahwa siswa sekolah dasar senang bermain, bergerak serta senang bekerja dalam kelompok. Sehingga guru harus memilih suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya Bahasa Sunda, kesesuaian materi pembelajaran, karakteristik siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu adanya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar yang berfokus pada model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Sunda.

Model pembelajaran yang dipilih yaitu model pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan cara bermain peran yang membuat anak-anak menjadi lebih senang. Pada tahap proses pembelajaran khususnya materi dongeng, model pembelajaran bermain peran sangat sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena model pembelajaran bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam model pembelajaran *role playing* mereka diminta untuk menjalankan suatu peran dimana nantinya mereka akan lebih memahami dan mendalami materinya bila langsung dipraktikkan, dibandingkan dengan hanya mendengarkan dan melihatnya, dengan model ini juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih

berkesan. Adapun beberapa kelebihan bermain peran adalah : siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain, mengembangkan keterampilan sosial siswa, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, dan bekerjasama dalam kelompok.

1.3 Dongeng

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disintesis bahwa dongeng adalah cerita yang mengandung unsur khayal dan alur cerita dalam dongeng biasanya pendek, dongeng juga biasa di sebut cerita rakyat (*foktale*) karena biasanya tidak pernah disebutkan siapa nama pengarangnya dan sumbernya secara lisan. Jenis-jenis dongeng juga beragam macamnya, tetapi umumnya ada 4 jenis dongeng yaitu : fabel, parabel, mite, sage, dan legenda. Manfaat dongeng diungkapkan Kosasih dan Restuti (2009:25) menambahkan, ada empat manfaat dongeng diantaranya, adalah:

1. Dapat meningkatkan pengetahuan anak
2. Mampu memperbaiki sikap anak
3. Dapat memperbaiki cara berfikir anak,

Sebagai sarana untuk mengajarkan moral dan pendidikan

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, dengan jumlah 36 siswa. Sementara pendekatan tindakan kelas yang digunakan yakni pendekatan tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988) yakni perencanaan tindakan kelas (*planning*), pelaksanaan tindakan kelas (*acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*) dengan model siklus PTK-nya yakni perencanaan tindakan I, pelaksanaan tindakan I, Observasi I, Evaluasi/ Refleksi I, perencanaan tindakan II, pelaksanaan tindakan II, Observasi II, Evaluasi/ Refleksi II, dan hasil penelitian.

Adapun data penelitian ini diperoleh dari kegiatan yang dilakukan langsung melalui tiga (3) pertemuan pada tanggal 22 Oktober, 19 November, dan 15 November di tahun 2019. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes atau penilaian, dan studi dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perencanaan Tindakan Kelas (Prasiklus dan *Planning*)

SDN Pajajaran terletak di Jalan Pajajaran No. 26 Rt. 004/005, Kelurahan Baranangsiang, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) SDN Pajajaran Kota Bogor adalah 20220465 dan *National Security Strategy* (NSS) adalah 101026103032. Saat ini SDN Pajajaran Kota Bogor telah terakreditasi A dan dikepalai oleh Ibu Hj. Sri Sunarti S, S.Pd. Sekolah ini sudah sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan BAB VII Standar Sarana dan Prasarana, Pasal 42 ayat (1) dan Standar mengenai tenaga pendidikan selanjutnya disebutkan pada Pasal 35 Ayat (1) poin b.

Pada tahun pelajaran 2014-2015 SDN Pajajaran Kota Bogor mempunyai jumlah peserta didik sebanyak 436 siswa, dimana jumlah siswa laki-laki terdiri dari 229 orang, dan siswa perempuan terdiri dari 207 orang. Dengan jumlah siswa yang cukup banyak, kegiatan belajar mengajar di sekolah ini dilaksanakan menjadi 2 rombel. Namun, penulis hanya meneliti satu kelas saja yang berjumlah 36 siswa.

Silabus pada mata pelajaran Bahasa Sunda kelas VI semester I di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor dengan Standar Kompetensi: Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, serta keinginan secara lisan dalam menceritakan hasil pengamatan, membahas isi buku, mengkritik sesuatu dengan alasan, biantara (pidato), berdiskusi, memerankan drama anak-anak. Penulis mengambil bagian terakhir yakni memerankan drama anak-anak atau yang dikenal dengan *role playing*.

Program semester I kelas VI SDN Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan materi ajar Memerankan drama anak-anak yang terdiri dari indikator: a) siswa dapat menyebutkan pengertian dan macam- macam dongeng, b) siswa dapat membaca dongeng persahabatan budak jeung macan, c) siswa dapat memahami dialog sesuai peran dalam dongeng persahabatan budak jeung macan, d) siswa dapat memahami tokoh, latar dan alur cerita dari dongeng persahabatan budak jeung macan e) siswa dapat menggambarkan tokoh peran sesuai dengan dongeng persahabatan budak jeung macan, f) siswa dapat menentukan tokoh, latar dan alur dongeng *persahabatan budak jeung macan* sebanyak 2 jam pelajaran (2x35 Menit).

Tujuan pembelajaran ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Media dan alat yang digunakan adalah naskah drama yang akan diperankan oleh siswa dengan materi pembelajaran dari beberapa buku paket kelas VI. Adapun perangkat ajar lainnya yakni; Lembar bahan ajar meliputi isi materi dongeng, Lembar kerja siswa yang berupa pertanyaan mengenai naskah drama yang akan diperankan.

3.2 Pelaksanaan Tindakan Kelas (*Acting*)

Sebelum dilaksanakan tindakan reflektif (TR), terlebih dahulu dilakukan tes refleksi awal pada hari Sabtu, 22 Oktober 2016 tepatnya pukul 07.30-08.40 WIB dengan menggunakan soal yang valid (VR) untuk mengetahui keadaan awal kompetensi siswa. Kemudian dilakukan analisis data dan analisis tingkat kesukaran soal terhadap tes refleksi awal (soal valid). Selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPP menggunakan alat dan perangkat pembelajaran lainnya.

Pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa kemudian menanyakan kondisi peserta dan mengabsen peserta didik dengan dilanjutkan menyanyi lagu Indonesia raya dan juga yel-yel untuk menyemangati pembelajaran serta yang terakhir menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti peserta didik di-eksplorasi dengan bertanya mengenai dongeng. Peserta didik mengumpulkan data tentang isi dongeng yang akan dipelajarinya dengan membaca lembar wacana yang akan dibagikan oleh guru. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang dongeng dengan kata tanya siapa, dimana, kenapa dan lain-lain.

Selanjutnya peserta didik di-elaborasi memperhatikan penjelasan guru dengan disiplin tentang jenis-jenis dongeng (mite, legenda, fabel, sage, dan farabel). Guru bersama peserta didik secara Keetelitian mempersiapkan naskah dongeng drama yang akan diperankan oleh peserta didik. Guru menjelaskan naskah drama dongeng *persahabatan budak jeung macan*. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dengan penuh rasa tanggung jawab. Guru dengan penuh perhatian mengamati peserta didik dan menentukan tokoh pemeran dalam drama. Peserta didik mendengarkan arahan guru tentang langkah-langkah bermain peran/*role playing*. Peserta didik dengan arahan guru maju kedepan kelas berpartisipasi memerankan tokoh yang ada di dalam drama. Peserta didik yang tidak memerankan peran memperhatikan drama dengan penuh rasa tanggung jawab dan memberikan tanggapan.

Terakhir, guru mengkonfirmasi dengan memberikan reward kepada peserta didik yang memerankan drama dengan baik dan benar. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil drama yang dimainkan. Lalu, Peserta didik mengerjakan soal post test. Dan Peserta didik melakukan refleksi kegiatan dengan cara meminta peserta didik untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya.

3.3 Observasi (*Observing*)

a) Siklus I

Pelaksanaan **siklus I** dilakukan pada hari selasa, 9 November 2016 Materi yang di sampaikan yaitu Dongeng. Adapun data yang didapat dari pelaksanaan Siklus I, yaitu sebagai berikut:

1) *Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I*

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas pada siklus I pertemuan. Data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran tersebut diperoleh data rata-rata 70 dengan interpretasi cukup berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian kolaborator I yang memberikan nilai 71 dengan kualifikasi cukup berkualitas dan kolaborator II memberikan nilai 69 dengan kualifikasi cukup berkualitas.

2) *Data Hasil Observasi Akitivitas Siswa Siklus I*

Berdasarkan Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa rata- rata dari seluruh kelompok dalam perubahan aktivitas mendapatkan nilai 69,31 dengan interpretasi cukup baik. Kelompok 1 mendapatkan perolehan nilai rata-rata 70 dengan interpretasi cukup, kelompok 2 dengan nilai rata-rata 68,67 berinterpretasi cukup, kelompok 3 dengan nilai rata-rata 80 berinterpretasi baik, kelompok 4 dengan nilai rata-rata 64,44 berinterpretasi cukup, kelompok 5 dengan nilai rata-rata 69,56 berinterpretasi cukup, kelompok 6 dengan nilai rata-rata 72,22 berinterpretasi cukup.

Diketahui bahwa kelompok 3 memperoleh nilai perubahan aktivitas tertinggi dengan nilai rata-rata 80 yang diperoleh dari nilai kolaborator I yaitu 80 dan nilai kolaborator II yaitu 80. Ini menunjukan perubahan Sikap Siswa pada kelompok 3 termasuk kulifikasi baik. Sedangkan perubahan aktivitas dengan nilai terendah terdapat pada kelompok 5 dengan nilai

rata-rata 60,56 yang diperoleh dari nilai kolaborator 1 sebesar 56 dan nilai kolaborator 2 sebesar 66. Perubahan Sikap Siswa pada kelompok 5 tergolong cukup baik. Walaupun demikian diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran berikutnya agar peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan perubahan Sikap Siswa semakin baik.

3) *Data Hasil Observasi Keterampilan Siswa yang Tampak pada Siklus I*

Penilaian keterampilan siswa pada saat pembelajaran merupakan hal yang diamati oleh observer ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian keterampilan siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor pada saat pembelajaran Bahasa Sunda siklus I melalui pengamatan secara berkelompok Perubahan keterampilan siswa mendapatkan nilai rata-rata 39,5 dengan interpretasi kurang. Kelompok 1 mendapatkan perolehan nilai rata-rata 40,5 dengan interpretasi kurang, kelompok 2 dengan nilai rata-rata 37 dengan interpretasi kurang, kelompok 3 dengan nilai rata-rata 45 dengan interpretasi kurang, kelompok 4 dengan nilai rata-rata 44 dengan interpretasi kurang, kelompok 5 dengan nilai rata-rata 30 dengan interpretasi kurang, dan kelompok 6 dengan nilai rata-rata 34 dengan interpretasi kurang dengan interpretasi kurang. Dapat diketahui bahwa kelompok 3 memperoleh nilai perubahan keterampilan siswa tertinggi dengan nilai rata-rata 45 yang diperoleh dari nilai kolaborator I yaitu 45 dan nilai kolaborator II yaitu 45 dengan interpretasi masih kurang. Sedangkan perubahan keterampilan siswa dengan nilai terendah terdapat pada kelompok 5 dengan nilai rata-rata 30 yang memperoleh nilai dari kolaborator I sebesar 29 dan kolaborator II sebesar 31 dengan interpretasi kurang.

4) *Data Hasil Belajar Siklus I*

Penilaian (tes) siklus I diikuti oleh seluruh siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor yang berjumlah 36 siswa. Dari pelaksanaan penilaian siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar siklus I, yaitu dari 36 siswa yang mengikuti penilaian siklus I terdapat 14 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sebesar 39% tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 22 siswa atau sebesar 61%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus I yaitu 57,33. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah KKM, ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal yaitu 70% dengan KKM sebesar 75.

dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Sunda pada siklus I yaitu sebanyak 14 siswa sudah mencapai nilai KKM dan 22 siswa belum mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Sunda. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan pada tabel distribusi frekuensi dengan menggunakan aturan perhitungan *Sturges*, sebagai berikut :

- a) Range (R) = nilai tertinggi – nilai terendah = $96 - 20 = 76$
- b) Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 (\log 36) = 1 + 3,3 (1,5563) = 1 + 5,1358 = 6,14 = 6$
- c) Panjang kelas (P) = $R : K = 76 : 6 = 12,66$

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Data Hasil Hasil Belajar siswa Siklus I

No.	Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah	f _{absolut}	f _{relatif} (%)
1.	20 - 32	19,5 - 32,5	26	9	25,00
2.	33 - 45	32,5 - 45,5	39	5	13,89
3.	46 - 58	45,5 - 58,5	52	3	8,33
4.	59 - 71	58,5 - 71,5	65	1	2,78
5.	72 - 84	71,5 - 84,5	78	10	27,78
6.	85 - 97	84,5 - 97,5	91	8	22,22
		Jumlah		36	100

Tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa distribusi nilai hasil belajar siswa pada siklus I belum tersebar secara merata, sebanyak 9 siswa (25,00%) berada pada interval nilai 20- 32, sebanyak 5siswa (13,89%) pada interval 33 - 45, sebanyak 3 siswa (8,33%) pada interval 46 - 58, sebanyak 1 siswa (2,78%) pada interval 59 - 76, sebanyak 10 siswa (27,78%) pada interval 72 – 84 dan sebanyak 8 siswa (22,22%) pada interval 85 - 97. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 14 peserta didik atau 39%, sedangkan yang belum tuntas 22 siswa atau 61%.Ini menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian minimal 70%.Oleh karena itu, harus dilanjutkan pada perbaikan pembelajaran siklus II.

Dari 27 butir soal penilaian siklus I yang telah diberikan kepada siswa dapat dilakukan analisis butir soal untuk mengetahui tingkat kesukaran soal. Setelah dilakukan analisis butir soal di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 27 butir soal yang disajikan pada tes awal terdapat 1 butir soal yang dikategorikan sukar. Sedangkan untuk soal yang dikategorikan sedang sebanyak 14 butir soal, dan soal yang dikategorikan mudah sebanyak 12 butir soal.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus I, peneliti dan tim kolaborator berdiskusi untuk melakukan kegiatan refleksi. Dari hasil diskusi tersebut diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya agar lebih baik. Adapun hal-hal yang di refleksi atau direkomendasikan yaitu sebagai berikut:

- a. Guru harus menanyakan kondisi peserta didik dan meminta peserta didik mengamati teman sekelasnya untuk mengetahui teman yang tidak hadir,
- b. Guru harus memberikan gambaran tentang apa materi yang akan dipelajari,
- c. Guru harus memberikan reward kepada peserta didik yang memerankan drama dengan baik dan benar,
- d. Guru dan peserta didik harus membahas jawaban dari masing- masing kelompok,
- e. Guru harus menunjukkan penguasaan materi ajar,
- f. Guru harus mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan,
- g. Guru harus menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan relevan,
- h. Guru harus menggunakan sumber belajar secara efektif dan efisien,
- i. Guru harus melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan,
- j. Guru harus lebih memperkenalkan materi kepada peserta didik dengan apa yang dialami dalam kehidupan sehari-hari,
- k. Guru mengupayakan dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih mendalami peran pada saat penampilan,
- l. Guru melatih kembali artikulasi-artikulasi yang baik dan benar dalam karakter setiap tokoh kepada peserta didik,
- m. Guru dan peserta didik berkomunikasi tentang alat peraga dan kostum yang bagus untuk penampilan berikutnya supaya lebih baik.

Kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan di atas mengakibatkan hasil belajar siswa pada siklus I ini masih belum tuntas. Hal ini terbukti dengan persentase nilai yang mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) hanya 39% sedangkan KKM mata Bahasa sunda adalah 75 dan indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, pada siklus I ini belum berhasil. Maka, direkomendasikan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II.

b) Siklus II

Pada pelaksanaan penelitian **siklus ke II** diperoleh data sebagai berikut:

1) *Data Hasil Penelitian Proses pembelajaran di Kelas*

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II Diperoleh data kolaborator I memberikan nilai 91 dengan interpretasi sangat berkualitas dan kolaborator II memberikan nilai 92 dengan interpretasi sangat berkualitas sehingga diperoleh nilai rata-rata 92 dengan interpretasi sangat berkualitas.

2) *Data Hasil Observasi Sikap Siswa*

Hasil perubahan Sikap Siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor saat pembelajaran Bahasa Sunda pada siklus II rata-rata dari seluruh kelompok dalam perubahan aktivitas mendapatkan nilai 81,61 dengan interpretasi baik. Kelompok 1 mendapatkan perolehan nilai rata-rata 82 dengan interpretasi baik, kelompok 2 dengan nilai rata-rata 82,67 berinterpretasi baik, kelompok 3 dengan nilai rata-rata 86,67 berinterpretasi baik, kelompok 4 dengan nilai rata-rata 79,44 berinterpretasi cukup, kelompok 5 dengan nilai rata-rata 81,67 berinterpretasi baik, kelompok 6 dengan nilai rata-rata 71,22 berinterpretasi cukup. Dapat diketahui bahwa penilaian perubahan aktivitas tertinggi diberikan kepada kelompok 1 dan 3 dengan nilai rata-rata 86,67 berinterpretasi baik yang diperoleh dari kolaborator I yang memberikan nilai 84 dan kolaborator II yang memberikan nilai 89. Ini menunjukkan perubahan aktivitassiswa pada kelompok 3 termasuk kulifikasi baik.

3) *Data Hasil Observasi Keterampilan Siswa yang Tampak pada Siklus I*

Penilaian keterampilan siswa pada saat pembelajaran merupakan hal yang diamati oleh observer ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian keterampilan siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor pada saat pembelajaran Bahasa Sunda siklus II melalui pengamatan secara berkelompok dari seluruh kelompok dalam perubahan keterampilan siswa mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik. Kelompok 1 mendapatkan perolehan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik, kelompok 2 dengan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik, kelompok 3 dengan nilai rata-rata 85 dengan interpretasi baik, kelompok 4 dengan nilai rata-rata 76 dengan interpretasi cukup, kelompok 5 dengan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik, dan kelompok 6 dengan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik. Dapat

diketahui bahwa kelompok 3 memperoleh nilai perubahan keterampilan siswa tertinggi dengan nilai rata-rata 85 yang diperoleh dari nilai kolaborator I yaitu 85 dan nilai kolaborator II yaitu 85 dengan interpretasi baik. Sedangkan perubahan

keterampilan siswa dengan nilai terendah terdapat pada kelompok 4 dengan nilai rata-rata 76 yang memperoleh nilai dari kolaborator I sebesar 76 dan kolaborator II sebesar 76 dengan interpretasi cukup.

4) Data Hasil Belajar siklus II

Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan telah melebihi kriteria keberhasilan penelitian yaitu terdapat 29 siswa atau sebesar 81% yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sebesar 75% tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau sebesar 19%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus II juga telah melebihi KKM mata pelajaran Bahasa Sunda yaitu 75. Ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil. Ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Sunda pada siklus II yaitu sebanyak 29 peserta didik sudah mencapai nilai KKM dan 7 siswa belum mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Sunda. Untuk memperjelas mengenai hasil belajar siswa pada siklus II akan dipaparkan pada tabel distribusi frekuensi dengan menggunakan aturan perhitungan *Sturges*, sebagai berikut :

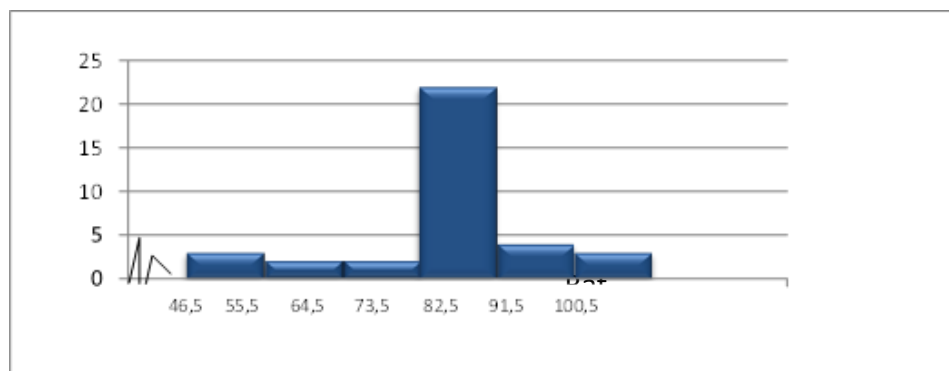
- 1) Range (R) = nilai tertinggi – nilai terendah = $97 - 47 = 50$ 2) Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 (\log 36) = 1 + 3,3 (1,5563) = 1 + 5,1356 = 6,14 = 6$
- 2) Panjang kelas (P) = $R : K = 50 : 6 = 8,33$

Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Data Hasil Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah	f _{absolut}	f _{relatif} (%)
1.	47 – 55	46,5 - 55,5	51	3	8,33
2.	56 – 64	55,5 - 64,5	60	2	5,56
3.	65 – 73	64,5 - 73,5	69	2	5,56
4.	74 – 82	73,5 - 82,5	78	22	61,11
5.	83 – 91	83,5 - 91,5	87	4	11,11
6.	92 - 100	91,5 - 100,5	96	3	8,33
	Jumlah			36	100

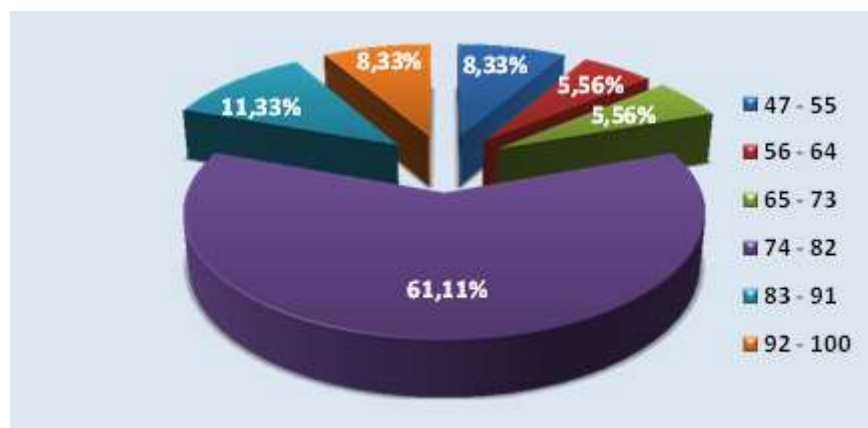
Tabel 4.16 di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa kelas VI SDN Pajajaran, terdapat 29 siswa yang berada pada interval nilai di atas KKM dengan distribusi nilai terbanyak berada pada interval nilai 65 - 73 yaitu terdapat 22 siswa. Kemudian sebanyak 4 siswa berada pada interval nilai 83 - 91, sebanyak 3 siswa pada interval nilai 92 - 100. Sedangkan siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM sebanyak 7 siswa. 7 siswa berada pada interval nilai 47 - 55, 2 siswa berada pada nilai interval 56 - 64 dan 2 siswa berada pada nilai interval 65 - 73.

Distribusi frekuensi hasil belajarsiswapada siklus II tersebut dapat diperjelas melalui diagram histogram berikut ini:



Gambar 4.11 Diagram Histogram Nilai Hasil Belajar Pada Siklus II

Berdasarkan gambar 4.11, dapat diketahui bahwa distribusi tertinggi berada pada interval nilai 74 - 82 yaitu sebanyak 22 siswa dan distribusi terendah berada pada interval nilai 56 - 64 dan interval 65 - 73 sebanyak 2 siswa. Selanjutnya untuk mengetahui persentase data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar diagram lingkaran (*piechart*) sebagai berikut:



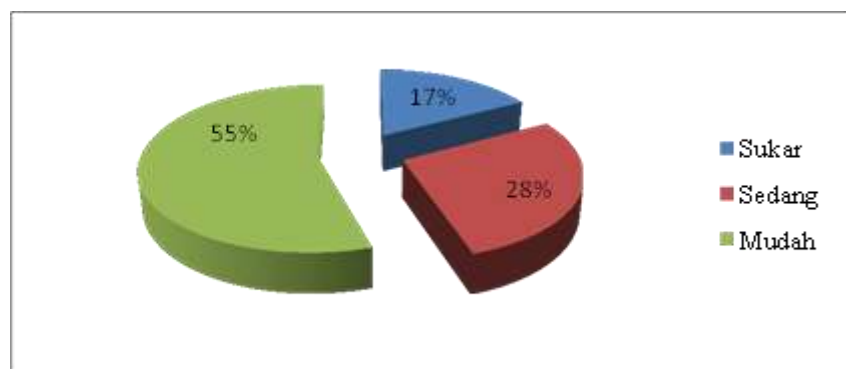
Gambar 4.12 Diagram Lingkaran (*Piechart*) Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

Gambar 4.12 menunjukkan bahwa distribusi nilai persentase terbesar berada pada interval nilai 74 - 82 yaitu 61,11%, sedangkan distribusi nilai terendah berada pada interval nilai 56 - 64 dan 65 — 73 yaitu dengan persentase 5, 56%. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.17 Tingkat Kesukaran Butir Soal Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Nomor Soal	Butir Soal	Jumlah Butir Soal	%
0,00 – 0,30	Sukar	4,8,10,12,17,		5	17
0,31 – 0,70	Sedang	2,6,9,14,18,19,21, 28 1,2,3,5,6,7,11		8	28
0,71 – 1,00	Mudah	13,15,16,20 22,23,24,25,26, 27,29		16	55
Jumlah				29	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 29 butir soal siklus II terdapat 5 butir soal yang dikategorikan sukar, 8 butir soal termasuk kategori sedang dan 16 soal termasuk kategori mudah. Untuk mengetahui persentase tingkat kesukaran butir soal siklus II akan digambarkan diagram lingkaran seperti pada gambar di bawah ini:



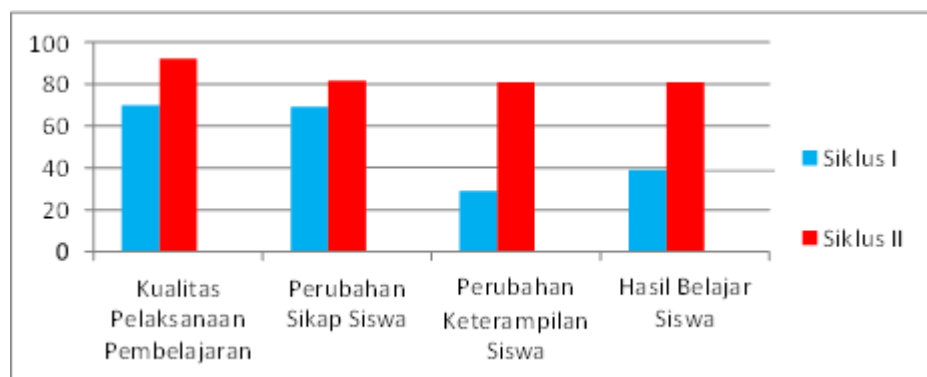
Gambar 4.13 Diagram Lingkaran (Piechart) Tingkat Kesukaran Butir Soal Siklus II

Berdasarkan diagram lingkaran di atas, dapat diketahui bahwa 29 butir soal yang disajikan dalam penilaian siklus II terdiri dari 17% soal sukar, 28% soal sedang, dan 55% soal mudah.

3.4 Refleksi (Rekapitulasi serta Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II)

Pada siklus I penilaian pelaksanaan pembelajaran mencapai nilai 70 dengan kategori berkualitas, kemudian pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran sehingga nilai pelaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 92 dengan kategori sangat berkualitas. Sama halnya dengan kualitas pelaksanaan pembelajaran yang meningkat, perubahan Sikap Siswa juga meningkat, perubahan Sikap Siswa pada siklus I mencapai nilai 69,31 dengan interpretasi cukup baik, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka nilai perubahan sikap siswa meningkat menjadi 81,61 dengan interpretasi baik.

Aspek penelitian lainnya yang juga mengalami peningkatan yaitu hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor secara klasikal hanya mencapai 39%, kemudian mengalami peningkatan sebanyak 42% pada siklus II menjadi 81%, maka penelitian selesai dilaksanakan pada siklus II karena penelitian sudah berhasil. Rekapitulasi hasil penelitian siklus I dan II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.14 Diagram Histrogram Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus I, peneliti dan tim kolaborator berdiskusi untuk melakukan kegiatan refleksi. Dari hasil diskusi tersebut diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya agar lebih baik. Adapun hal-hal yang di refleksi atau direkomendasikan yaitu sebagai berikut:

Pada siklus sebelumnya nilai rata-rata aktivitas perubahan perilaku siswa yaitu 69,31 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81,69 dengan interpretasi baik. Maka penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VI

mata pelajaran Bahasa Sundadi Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Kecamatan Bogor Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 dinyatakan berhasil. Nilai hasil observasi pada tindakan siklus I oleh kolaborator/observer untuk keseluruhan aspek yang diobservasi diperoleh 29 dengan kualifikasi kurang.

Sehubungan dengan siklus-siklus tersebut terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan, yaitu:

- a) Kemampuan guru dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan
- b) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan baik.
- c) Ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran yang digunakan.
- d) Penggunaan media pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan keterampilan siswa yaitu, ketetapan dalam memilih strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam strategi pembelajaran salah satunya terdapat pemilihan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan Proses pembelajaran.

Pada siklus sebelumnya nilai rata-rata aktivitas perubahan perilaku siswa yaitu 29 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81 dengan interpretasi baik. Maka penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VI mata pelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Kecamatan Bogor Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 dinyatakan berhasil.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I guru dan siswa belum maksimal. Hal ini berdampak kepada masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 75. Hasil belajar tersebut dapat tercermin dari tingkat ketuntasan siswa yang baru mencapai 39% atau sebanyak 14 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 22 orang siswa atau sebanyak 61%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka perlu perbaikan pada siklus II. Setelah dilakukan siklus II dapat tercermin dari tingkat ketuntasan siswa yang sudah mencapai 81% atau sebanyak 29 siswa yang mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM sebanyak 7 orang siswa dengan persentase 19%. Maka berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II dapat dikatakan berhasil, karena telah mencapai ketuntasan keberhasilan penelitian yaitu 75%.

Ketuntasan hasil belajar siswa tidak lepas dengan adanya penggunaan media pembelajaran sehingga dengan dibantu oleh media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menghilangkan kejenuhan yang ada pada diri siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Purwanto (2013: 46) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajarsesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Sunda pada siklus I dan II tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu peran guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru yang paling penting yaitu guru harus mampu menjadikan apa yang dikerjakannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran sangat ditentukan oleh peran guru. Sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sandjaya yang di kutip oleh susanto (2013:13) bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru.

Berdasarkan hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran pada proses pembelajaran, hasil observasi perilaku siswa, hasil observasi keterampilan siswa dan hasil tes belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan, hal ini juga peneliti menerapkan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 untuk mata pelajaran Bahasa Sunda dengan materi Dongeng tidak melanjutkan proses penelitian pada siklus berikutnya.

Pada Proses pembelajaran siklus I diperoleh hasil penilaian pembelajaran di kelas VI yang dilakukan oleh kedua kolaborator dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, maka hasil yang didapat mencapai nilai dengan rata-rata 70 termasuk dalam kualifikasi cukup berkualitas. Siklus I masih belum sepenuhnya dapat berjalan dengan baik dan masih belum efektif. Dari kekurangan guru antara lain, belum menanyakan kondisi peserta didik dan meminta peserta didik mengamati teman sekelasnya untuk mengetahui teman yang tidak hadir, belum memberikan gambaran tentang apa materi yang akan dipelajari, belum memberikan reward kepada peserta didik yang

memerankan drama dengan baik dan benar, belum membahas jawaban dari masing-masing kelompok, belum menunjukkan penguasaan materi ajar, belum mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, belum menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan relevan, belum menggunakan sumber belajar secara efektif dan efisien, belum melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan.

Selanjutnya pada kegiatan pembelajaran siklus II pelaksanaan pembelajaran di kelas mengalami peningkatan 22% dengan nilai rata-rata yang diberikan kolaborator II yaitu 92 dengan interpretasi sangat berkualitas. Peningkatan tersebut disebabkan oleh adanya perbaikan-perbaikan pembelajaran seperti Guru menanyakan kondisi peserta didik dan meminta peserta didik mengamati teman sekelasnya untuk mengetahui teman yang tidak hadir, memberikan gambaran tentang apa materi yang akan dipelajari, memberikan reward kepada peserta didik yang memerankan drama dengan baik dan benar, guru dan peserta didik harus membahas jawaban dari masing-masing kelompok, guru menunjukkan penguasaan materi ajar, guru mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, guru menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan relevan, guru menggunakan sumber belajar secara efektif dan efisien, guru melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh telah mengalami peningkatan sehingga penelitian pada siklus II dapat dikatakan berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Sunda dikelas VI Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Pada siklus I penilaian proses pembelajaran mencapai nilai 70% dengan kategori baik, kemudian pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran sehingga nilai pelaksanaan pembelajaran meningkat sebesar 22% dan pada siklus II menjadi 92% dengan kategori sangat baik, dan sudah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75.

Perubahan Sikap Siswa juga meningkat, perubahan Sikap Siswa pada siklus I mencapai nilai 69,31% dengan interpretasi cukup baik, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka nilai perubahan Sikap Siswa meningkat sebesar 12,3%, dan pada siklus II menjadi 81,61% dengan interpretasi baik, dan sudah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75.

Perubahan Keterampilan Siswa juga meningkat, perubahan Sikap Siswa pada siklus I mencapai nilai 29% dengan interpretasi kurang, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka nilai perubahan Sikap Siswa meningkat sebesar 52%, dan pada siklus II menjadi 81% dengan interpretasi baik, dan sudah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75.

Aspek hasil belajar siswa dalam penelitian ini juga meningkat, pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Padjajaran secara hanya mencapai 39%, kemudian mengalami peningkatan sebanyak 42%, dan pada siklus II menjadi 81%, maka penelitian selesai dilaksanakan pada siklus II karena penelitian sudah berhasil melampaui KKM 75.

Di pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mengalami keberhasilan dalam penelitian. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan baik pada pelaksanaan pembelajaran, perubahan sikap siswa, keterampilan siswa maupun hasil belajar. Sehingga tidak diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya dan penelitian dicukupkan dengan dua siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Makalah Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktik*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementrian Agama Islam.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : Penerbit Yrama Widya.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia. Hernawan, Herry Asep. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Iru, La dan La Ode. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan Metode Strategi dan Model-model Pembelajaran*. Bantul : Multi Pressindo.
- _____, 2012. *Analisis Pendekatan Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Ismidiah. 2013. *Buku Pangayaan Basa Sunda Kurikulum 2013*. Depok : CV. Arya Duta.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Prassindo.

- Kartini, Sri dan Widyastuti, Yulia. 2008. *Mengenal Jenis-Jenis Dongeng*. Semarang : CV. Aneka Ilmu.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung : CV Pustaka Cendikia Utama.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ranggi, Permana. 2012. *Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : CAPS. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Santoso, Ras Eko. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing*. Jakarta : PT Kencana Karya.
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.