PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul

Hasil Belajar Memerankan Isi Cerita Fabel
dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* pada Siswa Kelas VII[5]
SMP Negeri 1 Limboto Tahun Pelajaran 2016/2017

Oleh

FAIDLAN DG. MATUTU
NIM 311 413 055

Telah Diperiksa dan Disetujui

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Prof. Dr. Moh. Karmin Baruadi, M.Hum	**Dr. Herson Kadir, S.Pd, M.Pd**
NIP 19581026 198603 1 004	**NIP 19811103 200604 1 002**

Mengetahui:
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Prof. Dr. Supriyadi, M.Pd
NIP 19680806 199702 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang Berjudul

Hasil Belajar Memerankan Isi Cerita Fabel
dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* pada Siswa Kelas VII[5]
SMP Negeri 1 Limboto Tahun Pelajaran 2016/2017

Oleh

FAIDLAN DG. MATUTU
NIM 311 413 055

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Hari, tanggal : Selasa, 05 Desember 2017
Waktu : Pukul 10.00 s.d. 11.00 WITA

1. **Prof. Dr. Supriyadi, M.Pd** 1. .....
2. **Dr. Asna Ntelu, M.Hum** 2. .....
3. **Prof. Dr. Moh. Karmin Baruadi, M.Hum** 3. .....
4. **Dr. Herson Kadir, S.Pd, M.Pd** 4. .....

Gorontalo, 05 Desember 2017

DEKAN
FAKULTAS SASTRA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

Dr. Harto Malik, M.Hum
NIP 19661004 199303 1 010

ABSTRAK

Faidlan Dg. Matutu. 2017. *Hasil Belajar Memerankan Isi Cerita Fabel dengan Menggunakan Strategi Role Playing pada Siswa Kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I. Prof. Dr. Moh. Karmin Baruadi, M.Hum; Pembimbing II. Dr. Herson Kadir, S.Pd, M.Pd

Tujuan dalam penelitian ini yakni (1) mendeskripsikan hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* siswa kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017, (2) mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017.

Metode yang digunakan metode deskriptif dan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto dalam memerankan isi cerita fabel. Teknik pengumpulan data, yakni teknik tes kemampuan dengan cara mengamati kemampuan siswa dalam memerankan isi cerita fabel dan mewawancarai langsung guru bahasa Indonesia kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto untuk mendapat informasi mengenai fakta yang mempengaruhi pemerolehan hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara yakni; mengamati kemampuan siswa dalam memerankan isi cerita fabel, memberikan skor sesuai indikator yang dinilai, pemberian nilai menggunakan penetapan acuan patokan (PAP), pengkategorian kemampuan siswa, menyimpulkan hasil penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil belajar siswa kelas VII^5 SMP Negeri 1 Limboto yang berjumlah 25 orang dalam memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* ini menunjukan bahwa (1) terdapat tiga siswa tuntas pada kategori sangat baik, 18 siswa tuntas pada kategori baik, berjumlah empat siswa tidak tuntas pada kategori cukup. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas VII^5 SMP N 1 Limboto dengan menggunakan strategi *Role Playing* dinyatakan tuntas dengan nalai rata-rata 76% termasuk dalam kategori baik, (2) faktor-faktor mempengaruhi pemerolehan hasil belajar memerankan isi cerita fabel pada siswa VII^5 SMP Negeri 1 Limboto yaitu di pengaruhi oleh guru dalam penggunaan strategi pembelajaran dan lingkungan sekolah, contohnya lingkungan kelas yang nyaman dan fasilitas belajar yang mendukung seperti perpustakaan dan koneksi internet.

Kata-kata Kunci: memerankan, hasil belajar, isi cerita, memerankan isi cerita fabel.

ABSTRACT

Faidlan Dg. Matutu. 2017. *Learning Achievement of Playing Content of Fable Story by Using Role Playing Strategy on Students of Class VII[5] of SMPN 1 Limboto, Academic Year of 2016/2017*. Skripsi. Study Program of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Letters and Culture, State University of Gorontalo. Principal supervisor is Prof. Dr. Moh. Karmin Baruadi, M.Hum and Co-supervisor is Dr. Herson Kadir, S.Pd.,M.Pd.

This research aims to (1) describe learning achievement of playing content of fable story by using Role Playing learning strategy on students of class VII5 of SMPN 1 Limboto at academic year of 2016/2017, (2) describe factors that influence describe learning achievement of playing content of fable story by using Role Playing learning strategy on students of class VII5 of SMPN 1 Limboto at academic year of 2016/2017.

This is a descriptive qualitative research. Source of data is all students at class VII5 of SMPN 1 Limboto in playing content of fable story. Technique of collecting the data uses ability test by observing students' ability in playing content of fable story and direct interview to Indonesian language teacher at class VII5 of SMPN 1 Limboto to obtain information related to facts that influence learning achievement. The obtained data are analyzed by: observing students' ability in playing content of fable story, giving score based on the assessed indicator, giving score by using Determination of Benchmark Reference, categorizing students' ability and concluding research finding.

Based on finding of data analysis and discussion, students' learning achievement at class VII5 of SMPN 1 Limboto which comprises 25 students shows that (1) there are three students who are passed or at excellent category, 18 students are passed or at good category and four students are not passed or in sufficient category. It can be concluded that students' learning achievement at class VII5 of SMPN 1 Limboto by using Role Playing strategy is stated passed with average score of 76% or it is included in good category, (2) factors which influence learning achievement in playing content of fable story on students of class VII5 of SMPN 1 1 Limboto are teacher in using learning strategy and school environment, for instance comfortable classroom and supporting learning facility such as library and internet connection.

Keywords: playing, learning achievement, content of story, playing content of fable story

UPT BAHASA