

**PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V
MI MUHAMMADIYAH KARANGLO KECAMATAN CILONGOK
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
DANI PURWANI
NIM. 1423305009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO
2019**

**PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V
MI MUHAMMADIYAH KARANGLO KECAMATAN CILONGOK
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

DANI PURWANI
NIM : 1423305009

ABSTRAK

Bermain peran merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode bermain peran di kelas V.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif, lokasi penelitian adalah MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok, subyek penelitian adalah kepala madrasah, guru kelas V dan siswa kelas V. Obyek penelitian ini adalah metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo. Metode pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi tiga langkah yakni pertama, reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal penting dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak diperlukan. Kedua, penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah tentang pelaksanaan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo yang sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan dengan teori Wina Sanjaya. Dengan pelaksanaan metode tersebut, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa mampu aktif dan produktif didalam kelas, selain itu siswa juga mampu memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut ditandai dengan antusiasme siswa yang sangat baik pada saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran di Kelas V

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Telaah Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Konsep Dasar Metode Pembelajaran	14
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	14
2. Kedudukan Metode dalam Mengajar	16

3. Prinsip-prinsip Metode Mengajar	17
4. Pemilihan dan Penentuan Metode	18
B. Metode Bermain Peran	20
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	20
2. Tujuan Metode Bermain Peran	22
3. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Bermain Peran	24
4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran	27
C. Pelaksanaan Metode Bermain Peran di Kelas V	32
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	38
C. Lokasi Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	48
A. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Karanglo	48
1. Profil MI Muhammadiyah Karanglo.....	48
2. Visi dan Misi	49
3. Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah Karanglo.....	50
4. Program Sekolah	51
5. Prestasi Madrasah.....	52
6. Data Siswa dan Guru.....	54
7. Sarana dan Prasarana.....	54
B. Penyajian Data.....	55
1. Persiapan	55

2. Pelaksanaan.....	73
3. Penutup.....	74
C. Analisis Data	75
1. Analisis Persiapan	75
2. Analisis Pelaksanaan.....	76
3. Tahap Evaluasi.....	77
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
C. Penutup	82
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.¹

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam Pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar akan melibatkan semua komponen pengajaran, kegiatan belajar mengajar akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²

¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 5.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), hlm. 51-52.

Istilah pembelajaran yang sering diidentikkan dengan pengajaran juga terlihat dalam redaksi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 20 (tentang Standar Proses) dinyatakan : “Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar”.³

Dalam sistem pembelajaran, metode mengajar merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan, komponen-komponen pengajaran terjalin sebagai suatu sistem saling berhubungan dan saling memengaruhi satu sama lain.⁴ Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilakukan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.⁵

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipaksa untuk mencapai tujuan tertentu.

³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 4.

⁴ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran* (Purwokerto: STAIN Press, 2009), hlm. 38.

⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar...*, hlm. 19.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa.⁶ Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.⁷

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Metode ini menghadirkan persoalan dalam komunikasi yang dijalin antara guru dan siswa. Melalui adanya persoalan tersebut, siswa diajak bermain untuk memerankan individu-individu yang akan mengatasi permasalahan tersebut. Dalam bermain peran, siswa akan menghayati peran-peran yang dimainkannya, keterlibatan dalam permasalahan, dan memberikan pemecahan masalah sesuai dengan tingkat kemampuannya. Bermain peran akan membuat siswa terlibat langsung dalam persoalan dan memberikan pemecahannya.⁸

Berdasarkan hasil wawancara pada observasi pendahuluan tanggal 20 Agustus 2018 dengan Pak Awal selaku karyawan MI Muhammadiyah Karanglo, dapat diperoleh informasi bahwa salah satu Misi dari MI tersebut yaitu “Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang efektif, dengan menggunakan metode dan bervariasi dan berpusat pada peserta didik untuk

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar ...*, hlm. 87-88.

⁷ Suyono dan Hariyanto, *Belajar ...*, hlm. 207.

⁸ Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 3.

meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi". Peneliti juga mewawancarai Wali Kelas V yang bernama Ibu Dina, dan dapat diketahui bahwa di kelas V metode bermain peran sudah diterapkan dari tahun ajaran 2017/2018. Bahkan tidak hanya di kelas V, metode ini sudah diterapkan diberbagai mata pelajaran dan diberbagai kelas sejak lama.

Beliau mengatakan bahwa sebelum menerapkan metode bermain peran, biasanya hanya menerapkan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi yang sedang dijelaskan. Selain itu siswanya juga cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung. Pada awalnya guru mengira hal tersebut disebabkan karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Setelah guru menggunakan media dalam pembelajaran, hal serupa masih terjadi pada siswanya. Oleh karena itu, guru mengubah metode pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas V, salah satunya adalah penerapan metode bermain peran. Menurut beliau setelah menerapkan metode tersebut, pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan. Siswapun sangat antusias dalam pembelajaran tersebut, karena siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi tapi juga dituntut untuk mengekspresikan dan merasakan situasi yang sedang diperankan. Selain pembelajaran berlangsung menyenangkan, materi yang disampaikan juga bisa ditangkap baik oleh siswa karena siswa secara langsung dapat melihat situasi yang diperankan berdasarkan materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran atau indicator dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang berbagai hal yang terkait dengan metode bermain peran yang digunakan serta pelaksanaannya dalam penyampaian materi di kelas V. Untuk itulah penulis menfokuskan penelitian dengan judul skripsi “Pelaksanaan Metode Bermain Peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang jelas terhadap objek pembahasan, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami maksud dan tujuan penelitian.

1. Metode Pembelajaran

Metode mengajar menurut Sunhaji adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan guru atau instruktur; atau teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar; atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.⁹ Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan

⁹ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran* (Purwokerto: STAIN Press, 2009), hlm. 39.

pembelajaran.¹⁰ Metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.¹¹

2. Metode Bermain Peran

Menurut Depdikbud (1964: 171) bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain.¹² Pendapat lain dari Zaini (2008: 98) menyatakan bermain peran sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan spesifik. Sementara Cobo, dkk (2011: 1) mendefinisikan bermain peran (*role playing*) lebih sempit, dimana lebih berorientasi pada pembelajaran dengan menyatakan bahwa:

“Role playing, as a learning tool, may be defined as when students (and perhaps the instructor) are asked to imagine that they are in a particular situation (either as themselves or as another person), and are instructed to behave as they (or their assumed person) would behave in that given situation.”

Maksud dari pendapat diatas yaitu bermain peran, sebagai sebuah perangkat pembelajaran, bisa didefinisikan ketika peserta didik (dan mungkin juga instruktur/guru) diminta untuk membayangkan mereka ada disituasi tertentu (baik mereka sendiri maupun orang lain), diinstruksikan

¹⁰ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid* (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 20.

¹¹ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar* (Bandung: ALFABETA, 2009), cet. 4, hlm. 83.

¹² Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Sleman: CV Budi Utama, 2017), hlm. 246.

berperilaku seperti yang akan mereka (atau orang yang mereka asumsikan) lakukan dalam situasi yang akan diberikan.¹³ Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁴

3. MI Muhammadiyah Karanglo

MI Muhammadiyah Karanglo merupakan lembaga pendidikan setingkat Sekolah Dasar (SD) yang berlokasi di Jl. Pramuka no.1 RT 06 RW 01 Desa Karanglo Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas yang mempunyai tujuan membentuk generasi muslim yang unggul dalam IMTAQ, IPTEK dan prestasi berakhlak mulia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu bagaimana pelaksanaan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok tahun pelajaran 2018/2019 ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

¹³ Shery Novita Purwandari, Skripsi: *“Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga”* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2012), hlm. 30-31.

¹⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), cet. 2, hlm. 163.

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan, tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok tahun pelajaran 2018/2019.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memperkaya deskripsi tentang langkah-langkah metode bermain peran berdasarkan teori Wina Sanjaya.
- 2) Hasil penelitian dapat menjadi sumber bahan yang penting bagi para peneliti bidang pendidikan.
- 3) Memberi rekomendasi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini secara lebih luas dan mendalam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menentukan kebijakan yang efektif dalam bidang pendidikan terutama yang berhubungan dengan pelaksanaan metode bermain peran.

2) Bagi Siswa

Diharapkan lebih aktif, kreatif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan guna memperluas ranah penelitian dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan suatu uraian yang sistematis tentang keterangan-keterangan yang dikumpulkan dari pustaka yang ada hubungannya dengan penelitian yang mendukung terhadap arti pentingnya landasan penelitian. Dalam penelitian ini penulis meneliti hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan metode bermain peran. Untuk menghindari pengulangan skripsi saya mengkaji beberapa skripsi yaitu:

Pertama, skripsi dari saudara Ahmad Jazuli (09411148) Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011 yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul”. Dalam penelitian ini Ahmad Jazuli menggunakan metode kualitatif dengan teknik triangulasi sumber. Skripsi tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran yang diterapkan pada pembelajaran shalat fardhu yang dilakukan dengan berjamaah sangat efektif dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal itu terbukti dari data yang dikumpulkan bahwa pada siklus I keaktifan pra tindakan sebesar 37,50% mengalami

peningkatan menjadi 54,98% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,96%.¹⁵

Kedua, skripsi dari saudara Tri Haryanto (12485227) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V pada MI Ma’arif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dalam penelitian ini Tri Haryanto menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Skripsi tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan tujuan, tahapan-tahapan serta langkah-langkah metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu terbukti dari data yang dikumpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 62,75 menjadi 69,00 dan siklus II meningkat menjadi 81,00. Hasil presentase dalam proses pembelajaran siklus I adalah 62,5 kemudian meningkat pada siklus II yaitu menjadi 100%. Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶

Ketiga, skripsi dari saudari Shery Novita Purwandari (1402408098) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

¹⁵ Ahmad Jazuli, Skripsi: “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011).

¹⁶ Tri Haryanto, Skripsi: “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V pada MI Ma’arif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2014).

Universitas Negeri Semarang tahun 2012 yang berjudul “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga”. Dalam penelitian ini Shery Novita Purwandari menggunakan metode penelitian eksperimen untuk membandingkan metode pemberian tugas dan metode bermain peran dengan teknik pengambilan populasi dan sampel. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa rata-rata aktifitas belajar peserta didik yang menerapkan metode bermain peran sebesar 80,84%, sedangkan rata-rata aktifitas di kelas kontrol sebesar 71,29%. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan ketiga skripsi diatas, penelitian ini sama-sama meneliti tentang penerapan metode bermain peran pada pembelajaran tertentu di sekolah. Namun tujuannya berbeda, ketiga skripsi tersebut lebih fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan penelitian ini lebih fokus pada pelaksanaan metode bermainnya yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Sehingga penelitian ini berbeda dengan ketiga skripsi diatas, baik dari segi lokasi, objek dan subjek penelitiannya.

¹⁷ Shery Novita Purwandari, Skripsi: “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)...”

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi ini maka, penulis membuat sistematika penulisan skripsi menjadi tiga bagian: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Adapun uraiannya sebagai berikut:

Bagian awal dari skripsi ini berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, halaman motto, abstrak, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi skripsi ini diuraikan dalam 5 bab, sebagai berikut:

Bab I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang landasan teori yang terdiri dari; Pertama: metode bermain peran, yang meliputi tinjauan umum tentang metode pembelajaran, pengertian, tujuan, prinsip-prinsip dan langkah-langkah perapan metode bermain peran. Kedua, penerapan metode bermain peran di kelas V.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang pelaksanaan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Karanglo Kecamatan Cilongok tahun pelajaran 2018/2019.

Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data dan analisis mengenai pelaksanaan metode bermain peran pada kelas V di MI Muhammadiyah Karanglo, dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan metode bermain peran meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut kesimpulan penelitian yang peneliti lakukan :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menjelaskan peristiwa proklamasi sebelum membagikan naskah drama yang akan diperankan. Setelah dibagikan kepada siswa, siswa disuruh membaca didalam hati kemudian dilanjut dengan membaca dengan suara keras sambil bergantian dengan siswa lainnya. Jika sudah, guru menetapkan pemain yang nantinya akan memerankan tokoh dinaskah tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Siswa yang dikasih tugas untuk menjadi peran, mereka dikasih waktu selama 2 atau 3 menit oleh guru untuk mempersiapkannya dan kemudian langsung memainkan peran sesuai dengan imajinasi anak dan kreasi mereka tanpa terpaku dengan teks namun tidak melenceng dari jalan cerita.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi ini, guru menarik kesimpulan dari cerita yang telah diperankan. Guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa dan penilaian menggunakan rubrik drama.

Dalam penerapan metode bermain peran ini peneliti tidak mengamati adanya faktor penghambat, namun peneliti mengamati adanya faktor pendukung, baik dari peserta didik yang bermain sebagai pelaku maupun peserta didik yang berperan sebagai penonton atau figuran mereka lebih aktif, termotivasi dan mampu bekerja sama dengan baik dan guru yang berkompeten dalam menerapkan metode tersebut sehingga metode bermain peran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

B. Saran

Dengan selesainya Skripsi tentang “Pelaksanaan Metode Bermain Peran pada Kelas V di MI Muhammadiyah Kranglo Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2018/2019” ini penulis memberikan saran yang ditujukan kepada :

1. Guru

- a. Tingkatkan keterampilan dalam penggunaan metode pembelajaran bermain peran agar siswa lebih terdorong menjadi aktif, kreatif, inovatis dan produktif.
- b. Gunakan metode bermain peran secara baik dan benar sesuai dengan ketentuan.

2. Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Karanglo

Memberikan kebijakan kepada setiap guru dalam hal pengadaan apa yang dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan atau memberikan materi pelajaran.

C. Penutup

Alhamdulillah rabbil'alam, peneliti panjatkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, walaupun masih jauh dari kata sempurna baik isi dan yang lainnya. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan bimbingan, saran, serta kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2002.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta: PT Asdi Mahatsa.
- Dalyono, M.1997.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi.2017.*Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*.Sleman: CV Budi Utama.
- Djamarah, Syaiful Bahri.1996.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faizi, Mastur.2013.*Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*.Jogjakarta: DIVA Press.
- Hadi, Amirul.2005.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Hamalik, Oemar.2001.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, Suyono.2011.*Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Haryanto, Tri.2014.Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V pada MI Ma'arif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014 (Skripsi).Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Herdiansyah, Haris.2014.*Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*.Jakarta: Salemba Humanika.
- Jazuli, Ahmad.2011.Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul (Skripsi).Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Joyce, Bruce dkk.2011.*Models of Teaching Model-model Pengajaran (Edisi Delapan)*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, Heru.*Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Majid, Abdul.2014.*Pembelajaran Tematik Terpadu*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun.2016.*Strategi dan Model Pembelajaran*.Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Purwandari, Shery Novita.2012.*Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga (Skripsi).*Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2006.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjono, Anas.1986.*Teknik dan Evaluasi Suatu Pengantar.*Yogyakarta: UP. Rama.
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2012.*Metode Penelitian Pendidikan.*Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunhaji.2009.*Strategi Pembelajaran.*Purwokerto: STAIN Press
- Suntoro, Sucipto.*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.*Solo: Beringin 55.
- Suyadi.2013.*Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, B. Hamzah.2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.*Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz.2009.*Metode dan Model-Model Mengajar.*Bandung: ALFABETA.
- Zaini, Hisyam dkk.2002.*Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi.* Yogyakarta: CTSD.
- Zuriah, Nurul.*Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan.*Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.