IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK ASPEK BAHASA INDONESIA KELAS IA MI COKROAMINOTO PURWASANA KECAMATAN PUNGGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA

SKRIPSI

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

Oleh :
ANIDA RYZQYANA
NIM. 1522405043

IAIN PURWOKERTO

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Anida Ryzqyana

NIM : 1522405043

Jenjang : S-1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Punggelan Kabupaten Banjarnegara**

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 29 Juli 2019
Saya yang menyatakan

Anida Ryzqyana
NIM. 1522405043

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp. 0281-635624, 628250, Fax : 0281-63653,

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK ASPEK BASA INDONESIA KELAS IA DI MI COKROAMINOTO PURWASANA KECAMATAN PUNGGE;LAN KABUPATEN BANJARNEGARA

Yang disusun oleh Anida Ryzqyana (NIM. 1522405043) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 30 September 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/ Ketua Sidang

Ischak Suryo Nugroho M.S.I
NIP. 19840520 201503 1 006

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Rahman Afandi, M.S.I
NIP. 19680803 200501 1 001

Penguji Utama

Dr. Maria Ulpah S.Si., M.Si
NIP. 19801115 200501 2 004

Mengetahui,
Dekan,

Dr. H. Suwito NS, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

IAIN PURWOKERTO

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudari :

Nama : Anida Ryzqyana

NIM : 1522405043

Judul : IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK ASPEK BAHASA INDONESIA KELAS IA DI MI COKROAMINOTO PURWASANA KECAMATAN PUNGGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA

Dengan ini kami mohon agar skripsi tersebut dapat dimunaqosyahkan. Atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 29 Juli 2019
Pembimbing

Ischak Suryo Nugroho S.Pd.I,. M.S.I
NIP. 19840520 201503 1 006

IAIN PURWOKERTO

MOTTO

Peranku di masyarakat atau peran artis atau penyair adalah untuk mencoba dan mengekspresikan apa yang kita rasa. Bukan memberi tahu orang lain bagaimana caranya mersakannya. Bukan sebagai pendeta, bukan sebagai pemimpin, tapi sebagai cerminan diri kita semua.

(John Lennon: musisi rock dari Britania Raya 194-1980)

IAIN PURWOKERTO

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK ASPEK BAHASA INDONESIA
KELAS IA MI COKROAMINOTO PURWASANA
KECAMATAN PUNGGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA

Oleh : Anida Ryzqyana
NIM : 1522405043

ABSTRAK

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia 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 Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara?". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan *(fieldresearch)*. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif-kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas IA, siswa kelas IA, dan kepala madrasah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukan bahwa guru telah mengiplementasikan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia kelas IA melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan meliputi penyusunan RPP dan seluruh komponen yang terdapat dalam RPP. Tahap pelaksanaan yang dilakukan guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dilakukan guru dengan cara memberi motivasi, memusatkan perhatian dan pembiasaan sebelum pembelajaran. kegiatan inti guru mengimplementasikan metode role playing melalui langkah-langkah dari *role playing* tersebut. Kegiatan akhir, guru memberikan kesimpulan dari materi pembelajaran. tahap evaluasi dilakukan melalui kegiatan tes tertulis dan tidak tertulis.

Kata Kunci : Metode *Role Playing* Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia

IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, alhamdulillah, alhamdulillahirrobbil'alamin, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT,

Atas segala berkah, rahmat, hidayah, serta nikmat-Nya skripsi ini bisa terselesaikan, dan atas takdir-Mu telah Engkau jadikan saya manusia yang senantiasa berfikir , berilmu dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini, semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagi saya untuk meraih cita-cita besar saya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ayahanda dan Ibundaku tercinta yaitu Bapak Fauzi Muhammad Hasan dan Ibu Khomsatun yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku.

Terimakasih juga kepada adikku tersayang Arifa Ryzqyana atas dukungan, dorongan serta semangatnya, semoga selalu betah dan baik-baik dipondok.

Almamaterku tercinta IAIN Purwokerto

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang baik bagi umatnya. Semoga kita termasuk sebagai umat Beliau yang mendapat syafaat di hari akhir.

Alhamdulillah, tanpa halangan suatu apapun, skripsi ini dapat terwujud. Namun tidak akan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik moral maupun materiil. Oleh karena itu, penulis perlu menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

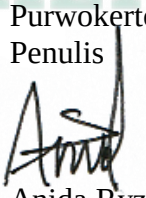
1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag selaku Rektor Intitut Agama Islam Negeri Purwokerto
2. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. H. Siswadi, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Purwokerto.
4. Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd., selaku Penasehat Akademik PGMI B angkatan 2015 IAIN Purwokerto
5. Ischak Suryo Nugroho S.Pd.I,. M.S.I, selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu dan kesempatan, mengarahkan, membimbing dan mengoreksi, memberi saran, memberi perhatian serta dukungan terhadap penulis.
6. Segenap Dosen dan Karyawan IAIN Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

7. Mukiyah Nur Hidayati S.Ag, selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Cokroaminoto Purwasana yang telah memberikan ijin penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Wiwin Astuti S.Pd, selaku guru kelas IA yang telah membantu dalam proses penelitian, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
9. Segenap Dewan Guru dan Karyawan MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.
10. Orangtua tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materiil, kasih sayang serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis.
11. Sahabatku Wahdiyatul Mukromah terimakasih untuk perjalanan sejauh ini dari awal pengajuan judul sampai wisuda.
12. Erviana, Fatih Panji Nilam Makhroja, Anisa Fitria, Indri Sofatun Nisa, Dwirizki, Estri Timbul, Khaliatun Mustafidah, Siti Khalimah dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberi semangat motivasi dan berjuang bersama.
13. Teman seperjuangan PGMI B angkatan 2015 yang telah berjuang bersama sama mengukir kenangan, suka, duka dan kebersamaan.
14. Seluruh teman fakultas Tarbiyah, Dakwah, Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam.
15. Semua pihak yangtelah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 29 Juli 2019
Penulis



Anida Ryzqyana
NIM. 1522405043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **iv**

MOTTO ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **v**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Definisi Operasional 4

C. Rumusan Masalah 7

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7

E. Kajian Pustaka 9

F. Sistematika Pembahasan 11

IAIN PURWOKERTO

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran 13

1. Pengertian Metode Pembelajaran 13
2. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran 14
3. Pemilihan Metode Pembelajaran..... 18
4. Prinsip-Prinsip Pemilihan Metode Mengajar..... 18
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Mengajar 21

B. *Role Playing* 24

1. Pengertian *Role Playing* 24
2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing* 25
3. Kelebihan Dan Kelemahan Metode *Role Playing*..... 25
4. Saran-Saran Dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing* 26
5. Tips Pelaksaan Metode *Role Playing* 27
6. Hal Yang Perlu Diperhatikan Ketika Akan Melaksanakan Metode *Role Playing* 28

C. Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia 28

1. Pengertian Pembelajaran Tematik 28
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik 29
3. Manfaat Pembelajaran Tematik 30
4. Tahap-Tahap Pembelajaran Tematik 30
5. Penilaian Pembelajaran Tematik 33
6. Hakekat Bahasa Indonesia 34

IAIN PURWOKERTO

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian..... 38

B. Lokasi Penelitian..... 38

C. Obyek Dan Subyek Penelitian 39

D. Teknik Pengumpulan Data 40

E. Teknik Analisis Data 42

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum MI Cokroaminoto Purwasana..... 44

1. Sejarah Berdirinya MI Cokroaminoto Purwasana 44

2. Letak Geografis MI Cokroaminoto Purwasana 44

3. Visi Dan Misi MI Cokroaminoto Purwasana 45

4. Tujuan Pendidikan MI Cokroaminoto Purwasana 46

5. Struktur Organisasi Madrasah 46

6. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa Serta Sarana Prasarana MI Cokroaminoto Purwasana 48

B. Penyajian Data 52

1. Tahap-Tahap Menggunakan Metode *Role Playing* 52

2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Role Playing* 56

3. Evaluasi Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia 67

C. Analisis Data 68

1. Pembelajaran Tematik Di MI Cokroaminoto Purwasana 68

2. Penilaian Pembelajaran Tematik 75

IAIN PURWOKERTO

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 77

B. Saran-saran 77

C. Kata Penutup 79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keadaan Guru MI Cokroaminoto Purwasana

Tabel 2 Keadaan Siswa MI Cokroaminoto Purwasana

Tabel 3 Keadaan Sarana dan Prasarana MI Cokroaminoto Purwasana

Tabel 4 Jadwal Pelajaran Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Observasi, Wawancara dan Dokumentasi
2. Hasil Wawancara Dengan Kepala Madrasah
3. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas IA
4. Hasil Wawancara Dengan Sidwa Kelas IA
5. Daftar Nama-Nama Siswa Kelas IA
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
7. Foto Saat Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas IA
8. Surat Ijin Observasi Pendahuluan
9 . Surat Permohonan Ijin Riset Individual
10. Permohonan Persetujuan Judul Skripsi
11. Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
12. Surat Keterangan Melakukan Peneitian
13. Blangko Bimbingan Proposal Skripsi
14. Blangko Bimbingan Skripsi
15. Surat Keterangan Wakaf
16. Sertifikat BTA/PPI
17. Sertifikat Komputer
18. Sertifikat KKN
19. Sertifikat PPL II
20. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
21. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
21.Daftar Riwayat Hidup

IAIN PURWOKERTO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa disuatu negara. Hal ini dikarenakan karena pendidikan berpengaruh besar dalam pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan suatu bangsa.[1] Bangsa akan maju apabila memiliki generasi penerus yang menguasai ilmu pendidikan dan teknologi. Oleh karnanya perlu dukungan dari setiap pihak dari proses pendidikan ini.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[2] Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan.[3] Pendidikan tidak dimaksudkan untuk mencetak karakter dan kemampuan siswa sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan pada proses berfungsinya semua potensi siswa secara manusiawi agar mereka menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul. Pentingnya pendidikan bagi manusia memanglah tidak dapat dipungkiri karena pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia sepanjang masa.

Guru merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Guru memiliki peran diantaranya menentukan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Karena guru berperan penting di kelas dalam proses

[1] Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm. 1

[2] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hlm. 2.

[3] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Bandung: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 18.

pembelajaran.peran guru yakni mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi pembelajaran. Guru merupakan tokoh penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan.

Salah satu alternatif yang diambil oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar, guna tercapainya tujuan pembelajaran yang sejalan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Selama ini guru hanya menggunakan strategi pembelajaran yang monoton dengan sejenis saja, yaitu pembelajaran konvensional, sebab tidak memerlukan alat atau bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi yang lain. Sehingga cenderung membuat siswa bosan dan tidak meninggalkan kesan pembelajaran yang bermakna. Siswa hanya terbiasa mendengar, mencatat kemudian menghafal tanpa adanya motifasi untuk memahaminya. Kebosanan siswa-siswi inilah yang akhirnya dapat membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Padahal saat ini guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Dalam upaya mewujudkan peran pendidikan yang penting bagi suatu bangsa yaitu dengan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran dalam hal ini merupakan susunan dari beragam komponen atau dengan yang lain untuk berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, kurikulum, materi, metode dan media.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga, kondisi belajar yang optimal sangatlah menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang perlu dilakukan guru untuk menciptakan kondisi yang optimal tersebut adalah

IAIN PURWOKERTO

dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran.[4] Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan mengaktifkan siswa serta menyadarkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan. Dengan adanya strategi, metode, pendekatan maupun model pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan untuk mendorong siswa aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode *role playing.* Dengan menerapkan metode *role playing,* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas, juga dengan bermain peran memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku dan sikap sebagai mana mereka menghayati watak orang lain itu. Dengan cara ini, siswa berada dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan mempertunjukan masalah-masalah diantara kelompok dan individu.[5] Pada pembelajaran ini guru menyuruh siswa untuk menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, kemudian menunjuk beberapa siswa untuk memelajari skenario yang sudah dipersiapkan, setelah itu membentuk kelompok siswa, lalu guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenarionya, setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing, dan setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Pendidikan SD/MI terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai siswa. Salah satunya mata pelajara Bahasa Indonesia. Tujuan Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut

IAIN PURWOKERTO

[4] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi,* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hlm. 75.

[5] Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 48-49

dilakukan baik secara tulisan atupu lisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang peneliti lakukan pada hari Senin 07 Januari 2019 di MI Cokroaminoto Purwasana yang menerapkan metode *role playing* kelas IA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru (Wiwin Astuti S.Pd) telah menggunakan metode *role playing* dengan tujuan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. [6]

Dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana implementasi metode *role playing.* Maka peneliti mengangkat judul tentang **"Implementasikan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara".**

B. Definisi Operasional

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas 1A Di Mi Cokroaminoto Purwasana". Untuk menghindari kesalah pahaman judul diatas, maka peneliti akan tegaskan pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul di atas:

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.[7]

Penulis berpendapat bahwa implementasi adalah aktivitas, tindakan, atau adanya mekanisme suatu system yang sedang berlangsung. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi juga suatu kegiatan yang

IAIN PURWOKERTO

[6] Observasi Pendahuluan MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara pada tanggal 07 Januari 2019

[7] E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kpmpetensi, Konsep Karakterstik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hlm. 93

terencana dan untuk mencapai kegiatan. Sedangkan implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan, penerapan atau aktivitas guru dengan menggunakan metode *Role Playing*.

2. Metode

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos.* Kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti ‘’melewati’’ atau ‘’melalui’’, dan *hodos* yang berarti ‘’jalan’’ atau ‘’cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti satu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Dalam bahasa inggris dikenal dengan *term method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahaa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata, seperti *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (sistem), dan *al-wasilah* (mediaor atau perantara). Dengan demikian, kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al-thariqoh.*

Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajiakan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.[8]

3. *Role Playing*

Bermain peran (*Role Playing)* juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas. Dalam bermain peran nonintervensi dari guru tetap berlaku. Peran siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain didalam suatu situasi yang khusus.[9]

IAIN PURWOKERTO

[8] Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 20-21

[9] Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru.....*, hlm. 48

Jadi, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia 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.[10]

4. Pembelajaran Tematik Bahasa indonesia di SD/MI

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks pengupayaan tercapainya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar.[11]

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberappa mata pelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya.[12]

Pembelajaran tematik Bahasa Indonesia adalah pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, dimana materi pelajaran Bahasa Indonesia, digabungkan dengan materi pelajaran lain, misalnya tema lingkungan dengan memasukan materi Bahasa Indonesia dan IPA.

IAIN PURWOKERTO

[10] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajaryang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 26

[11] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, (Banjarmasin, Pustaka Banua, 2013), hlm. 14

[12] Mamat S. B, *Pedoman Peaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Dirjebn Kelembagaan Agama Islam Depag RI, 2007), hlm. 4-5

5. MI Cokroaminoto Purwasana

MI Cokroaminoto adalah lembaga pendidikan swasta yang berada dibawah naungan Kementrian Agama yang beralamat di jln.Raya Punggelan Gunung Wuled Km.04 Desa Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. MI Cokroaminoto Purwasana merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang berdiri di Desa Purwasana sejak 01 Januari 1978.

Jadi, dapat disimpulkan dari keseluruhan rangkaian tersebut bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA merupakan suatu bentuk pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Cokroaminoto Purwasana.

Berdasarkan pada definisi operasional di atas maka penulis mengangkat judul skripsi tentang Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. merupakan suatu penelitian untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

IAIN PURWOKERTO

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan

implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Puwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara?

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan konstribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mampu menjadi inspirasi bagi madrasah-madrasah yang belum menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dengan menggunakan metode *role playing.* Sehingga siswa akan lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam mengajar, dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui bermain peran anak dalam proses belajar, guru dapat menerapkan metode *role playing* ini harapannya dapat terciptanya kondisi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan guna tercapainya tujuan belajar yang diharapkan.

3) Bagi Madrasah

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi yang positif kepada madrasah/sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

IAIN PURWOKERTO

4) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar dapat menambah pengalaman, kemampuan, serta ketrampilan yang ada dalam diri peneliti dan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang berisi tentang teori yang mendukung terhadap arti pentingnya dilaksanakan penelitian yang relevan dengan masalah yang akan diteliti ataupun bersumber dari penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti sebagai kajian pustaka, dan dimaksudkan untuk menghindari kesamaan dari penelitian sebelumnya.

Pertama, jurnal karya Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin (UPI Sumedang, 2016) yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya". Dalam pembahasan jurnal ini menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA karena hasil belajar pembelajaran IPA cukup rendah hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah sja pada saat pembelajaran, selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa unuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Perbedaan jurnal dari saudari Ismawati Alida Nurhasanah adalah subyek penelitian dari sumber rujukan adalah SDN Sindang II sedangkan subyek penulis adalah MI Cokroaminoto Purwasana, Punggelan, Banjarnegara. Objek penelitian berbeda objek rujukan adalah Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya sedangkan objek penulis adalah Implementasi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik

IAIN PURWOKERTO

Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA. Persamaannya adalah sama-sama meneliti penerapan metode *Role Playing.*[13]

Kedua, skripsi karya Umi Khoirotun (UIN Sunan Kalijaga, 2012) skripsinya berjudul *"Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra- Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)"*. Dalam pembahasan skripsi saudari Umi Khoirotun menitikberatkan pada efektifitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran mata pelajaran PAI. Metode *Role Playing* cukup efektif dalam pembelajarn PAI karena dapat memancing kreatifitas siswa dan membuat suasana pembelajaran jauh lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dan cepat menguasai materi PAI di TK ABA Plus Al Firdous Pandowoharjo, Sleman. Perbedaan dengan skripsi saudari Umi Khoirotun (2012) dan Kiki Arya Ningrum (2008) terletak pada mata pelajaran yang akan menjadi objek kajian dan lokasi penelitian. Persamaan skripsi yang penulis bahas dengan skripsi saudari Umi Khoirotun (2012) sama-sama membahas tentang metode *Role Playing*, yaitu penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.[14]

Ketiga, penelitian metode *Role Playing* yang dilakukan oleh saudari Sarbini yang berjudul *"Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung Kabupaten Banyumas".* Pada pembahasannya saudari Sarbini (STAIN Purwokerto, 2009) mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi lengkap dengan analisis faktor penghambat dan pendukung penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan. Perbedaan skripsi dari saudari Sabrini adalah subyek penelitian dari sumber rujukan adalah MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung

IAIN PURWOKERTO

[13] Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin, "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya"*. Jurnal Pena Ilmiah, Volume 1 No. 1. Hlm. 611

[14] Umi Khoirotun, *"Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra- Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)"*. (UIN Sunan Kalijaga, 2012).

Kabupaten Banyumas sedangkan subyek penulis adalah MI Cokroaminoto Purwasana, Punggelan, Banjarnegara. Objek penelitian berbeda objek rujukan adalah Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan objek penulis adalah Implementasi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas 1A. Persamaannya adalah sama-sama meneliti penerapan metode *Role Playing.*[15]

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman hasil keseluruhan penelitian ini, dalam menyusun laporan hasil penelitian penulis menggunakan sistematika pembahasan, yaitu secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian. Tiga bagian tersebut adalah bagian awal, isi dan akhir.

Bagian awal meliputi : halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, halaman kata pengantar, daftar isi, abstrak, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian utama merupakan isi skripsi yang terdiri dari lima bab sebagai berikut:

BAB I berisi Pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka dan Sistematika Pembahasan.

BAB II berisi Landasan Teori yang terdiri dari : Metode Pembelajaran seperti Pengertian Metode, Jenis-jenis Metode, Pemiihan Metode, Prinsip-prinsip Pemilihan Metode, dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Metode. *Role Playing,* seperti Pengertian *Role Playing,* Langkah-langkah *Role Playing*, Kelemahan dan Kelebihan *Role Playing*, Saran-saran dalam Pelaksanaan *Role Playing* serta hal yang perlu diperhatikan ketika akan Melaksanakan *Role Playing*. Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia seperti Pengertian Pembelajaran Tematik, Ciri-ciri Pembelajaran Tematik,

IAIN PURWOKERTO

[15] Sarbini, *"Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung Kabupaten Banyumas".* (STAIN Purwokerto, 2009).

Manfaat Pembelajaran Tematik, Tahap-tahap Pembelajaran Tematik, Penilaian Pembelajaran Tematik, dan Hakekat Bahasa Indonesia.

BAB III berisi tentang Metode Penelitian yang terdiri dari : Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Objek dan Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Berisi tentang Penyajian dan Analisis Data yang terdiri dari : Gambaran Umum MI Cokroaminoto Purwasana seperti, Sejarah Berdirinya, Letak Geografis, Visi dan Misi, Tujuan Pendidikan, Struktur Organisasi, Keadaan Guru, Karyawan, Siswa, Serta Sarana dan Prasarana MI Cokroaminoto Purwasana. Penyajian Data seperti, Tahap-tahap menggunakan Metode *Role Playing*, Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing*, Evaluasi Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia. Analisis Data seperti Pembelajaran Tematik di MI Cokrominoto Purwasana, dan Penilaian Pembelajaran Tematik.

BAB V adalah Penutup yang terdiri dari : Kesimpulan, Saran-saran, dan Kata Penutup.

Pada bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari : Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, model, teknik, bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut metode pembelajaran. Jadi, pada dasarnya, metode pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan jalan atau cara yang ditempuh serang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode dapat diartikan sebagai cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Orang bisa saja melakukan sesuatu tanpa metode, tetapi hasilnya tidak bisa diprediksikan. Orang bisa saja melakukan sesuatu dengan metode, tetapi tidak bisa melakukan sesuatu tanpa teknik. Ini artinya, metode adalah cara yang akan diimplementasikan dalam teknik.

Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untu mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, *brainstorming*, debat, simposium, dan sebagainya.

Secara garis besar, metode pembelajaran merupakan rencana menyeluruh yang berhubungan dengan penyajian materi pelajaran secara teratur dan tidak saing bertentangan, yang didasarkan pada pendekatan tertentu.

IAIN PURWOKERTO

Metode pembelajaran adalah langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajiakan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai. Ini artinya, metode pembelajaran atau pengajaran eksakta adalah sejumlah langkah teratur, terencana, dan terprediksi untuk mencapai peningkatan kesuksesan, proses belajar-mengajar dalam bidang eksakta, yang tentunya tidak sama dengan bidang pelajaran non eksakta.[16]

2. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Karena metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, maka tidak salah jika suatu metode tidak hanya terdiri dari satu jenis, termasuk dalam hal pembelajaran. Metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar-mengajar ntara guru dan siswa, sehingga berkembang menjadi berbagai metode, dimana metode yang satu dengan lainnya memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Sampai disini, harus diakui bahwa tidak ada satu metode pmbelajarn yang benar-benar absolut dan paling baik digunakan. Semua metode saling melengkapi satu sama lain. Oleh karna itu, metode terbaik yang dapat digunakan adalah kombinasi antara satu metode dengan metode lain.

Menurut Nana Sudjana dalam *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar* , terdapat bermacam-macam metode dalam mengajar yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi, resitasi, kerja kelompok, demostrasi, dan eksperimen, sosiodrama *(role-playing), problem solving,* sistem regu *(team teaching*), latihan *(drill*), karya wisata *(field-trip*), survei masyarakat, dan metode simulasi. Untuk lebih jelasnya, berikut ini uraian gambaran umum dari jenis-jenis metode pembelajaran tersebut:

a. Metode Ceramah

[16] Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 19-21

Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik didukung oleh alat dan media, serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya, metode ini sering digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran apabila menghadapi sejumlah siswa yang cukup banyak. Namun perlu diperhatikan juga baha meode ini akan berrhasil baik apabila didukung oleh metode-metode lain, misalnya metode tanya jawab, latihan, dan sebagainya. dalam hal ini, guru harus benar-benar siap. Sebab, jika materi hanya disampaikan dengan ceramah dari aal sampai selesai, siswa akan bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pelajaran, bahkan bisa-bisa siswa tidak mengerti apa yang dibicarakan oleh gurunya.

b. Metode Tanya Jawab

Tanya jawab merupakan metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic*. Sebab, pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan sswa. Guru bertanya dan siswa menjawab atau siswa bertanya dan guru yang menjawab. Dalam komunikasi ini, tampak adanya hubungan timbal-balik secara langsung antara guru dengan siswa.

c. Metode Diskusi

IAIN PURWOKERTO

Diskusi adalah tukar-menukar nformasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman yang dilakukan secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian yang sama tentang sesuatu atau untuk memepersiapkan dan menyelesaikan keputusan bersama. Oleh karena itu, diskusi bukanlah debat, karena debat adalah perang mulut, beradu argumentasi, beradu paham, dan kemampuan persuasi untuk memenangkan pahamnya sendiri. Dalam diskusi, setiap orang diharapkan memberikan sumbangan, sehingga seluruh kelompok kembali dengan paham yang dibina bersama.

d. Metode Resitasi (tugas)

Tugas tidak sama dengan pekerjaan rumah, teapi jauh lebih luas dari itu. Tugas dapat dilaksankan dirumah, perpustakaan, sekolahan, atau ditempat lainnya. Tugas ini dapat merangsang anak untuk aktif dalam belajar, baik sevara individu maupun kelompok.

e. Metode Kerja Kelompok

Pada metode ini, siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) sendiri atau dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok).

f. Metode Demondtrasi Dan Eksperimen

Demonstrasi dan eksperimne merupakan metode mengajar yang sangat efektif, karena dapat membawa siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi yang dimaksud disini adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan proses terjadinya sesuatu.

g. Metode Sosiodrama

Pada dasarnya, sosidrama dalah kegiatan mendramatisasikan tigkah laku dan hubungannya dengan masalah sosial.

h. Metode Problem Solving

Metode ini bukan sekedar metode mengajar, teapi juga menjadi salah satu metoe berfikir. Sebab, saat melakukan *solving,* dapat menggunakan metode lainnya, mulai dari mencari data sampai dengan menarik kesimpulan.

IAIN PURWOKERTO

i. Metode Sistem Regu

Sistem regu merupakan metode mengajar dua orang guru satu lebih yang bekerja sama mengajar sebuah kelompok siswa, sehingga kelas diampu beberapa guru. Ada banyak macam sistem regu. Untuk satu regu, tidak harus melibatkan guru formal saja, tetapi dapat melibatkan orang-orang luar yang dianggap perlu, sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan.

j. Metode Latihan

Pada umumnya, metode latian digunakan untuk memperoleh suatu keteranganatau keterampilan dari materi yang telah dipelajari.

k. Metode Karyawisata

Karyawisata disini berarti kunjungan diluar kelas, namun tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu lama. Karyawisata yang membutuhkan waktu lama dan tempat yang jauh disebut *studytour.*

l. Metode Survei Masyarakat

Pada dasarnya, survei berrti cara memperoleh informasi atau keterangan dari sejumlah unit tertentu dengan jalan observasi dan komunikas langsung. Saat ini, banyak sekali jenis survei yang bisa dilakukan, misalnya *social survey, community survey, school surey,* dan lain-lain. Masalah yang dipelajari dari survei ialah masalah-masalah dalam kehidupan sosial. Jadi, untuk mempelajari masalah-masalah sosial atau masalah yang terjadi pada masyarakat, dapat digunakan observasi dan wawancara.

m. Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulation* berarti tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian, simulasi dalam metode mengajar dimaksud sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui proses tingkah laku imitasi atau bermain peran mengenai sesuatu, seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

IAIN PURWOKERTO

Jenis-jenis metode belajar tersebut hanyalah salah satu pendapat pakar, yang tidak menutuk kemungkinan lahirnya metode-metode baru sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Dan, sampai saat ini metode baru terus bermunculan untuk menjawab kebutuhan belajar para siswa yang semakin kompleks. Biasanya, lembaga-lembaga belajar kerap mengreasikan suatu metode baru yang belum ada sebelumnya untuk

memudahkan para siswa menangkap mata pelajaran tidak hanya pelajaran eksakta, tetapi semua pelajaran umum.[17]

3. Pemilihan Metode Pembelajaran

Salah satu kebaikan metode terletak pada ketepatan memilih sesuai dengan tuntunan pembelajaran. Omar Muhammad Al-Toumi (1993) mengatakan bahwa terdapat beberapa ciri dari sebuah metode yang baik untuk pembelajaran. *Pertama*, berpadunya metode dengan segi tujuan, fasilitas, materi dan pengajarnya dalam sebuah konsep etika yang bauk. *Kedua*, bersifat fleksibel, luwes, dan memiliki daya sesuai dengan watak siswa dan materi. *Ketiga*, bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan siswa pada kemampuan praktis. *Keempat*, tidak mereduksi materi, namun justru mengembangkan materi. *Kelima*, memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menyatakan pendapatnya. *Keenam*, mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat dan terhormat dalam keseluruhan proses pembelajran.

4. Prinsip-prinsip Pemilihan Metode Mengajar

Setelah mengetahui metode-metode yang baik, langkah selanjutnya adalah mengetahui prinsip-prinsip penentuan dan pemilihan metode yang baik. Sebab, metode pengajaran yang digunakan seorang guru didalam ruang kelas bukanlah metode sembarang atau asal memilih, tetapi melalui seleksi yang bersesuaian dengan perumusan tujuan instruksional khusus. Guru yang baik mampu memilih, memadukan, bahkan menggunakan metode lebih dari satu untuk tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sesuai dengan standar kompetensi yang ingin dicapai. Setiap guru bebas memilih metode apapun. Namun begitu, hendaknya guru mampu menunjukan alasan-alasan yang bisa diterima, terkait pemilihan tersebut.

Karena pentingnya metode, para pakar telah mencoba menghadirkan prinsip-prinsip pemilihan metode yang diharapkan dapat

IAIN PURWOKERTO

[17] Mastur Faizi, *Ragam Metode*....., hlm. 26-31

membantu guru dalam memilih metode bago siswanya. Adapun pedoman-pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

a. Prinsip Motivasi dan Tujuan Belajar

Mativasi memiliki kekuatan sangat dahsyat dalam proses pembelajaran. Belajar tanpa motivas seperti badan rapa jiwa atau laksana mobil tanpa bahan bakar.

b. Prinsip Kematangan dan Perbedan Individual

Belajar memiliki masa kepekaan masing-masing dan setiap anak memiliki tempo kepekaan yang tidak sama. Kepekaan intelektual anak menurut J. Piaget yang dikutip oleh Mansur (1992) memiliki tiga fase. *Pertama*, fase praoperasional, yang dialami oleh anak usia lima sampai enam tahun atau masa pra sekolah. Fase ini belum bisa membedakan sesuatu secara konsep atau abstrak. Sebagai contoh, ketika anak melihat kucing, lau kucing itu pindah ke belakang meja, ia akan mengatakan tidak ada kucing. Padahal, bukan tidak ada, kucing itu tetap ada tetapi tidak terlihat. *Kedua*, fase operasi konkret. Pada fase ini anak sudah mulai bisa berfikir abstrak, misanya untuk menjelaskan bahwa Tuhan itu ada dengan melihat ciptaan-Nya atau buah kelapa jatuh tidak semata-mata karna lepas dari tandannya, tetapi karena adanya gaya gravitasi atau gaya tarik bumi. *Ketiga*, fase operasional formal. Pada fase ini, anak sudah mulai memikirkan apa yang ada dibalik realita, baik melalui percobaan maupun observasi. Lebih lanjut, Kohlberg (1995) menggambarkan bahwa pada anak usia sepuluh hingga enambelas tahun, perkembangan moralnya bercirikan sebagai berikut:

1) Orientasi pada hukuman dan ganjaran *(reward and punishment)* serta pada kekuatan fisik dan material.
2) Orientasi hedonestik dengan pandangan instrumental tentang hubungan manusia yang timbal balik dan spadan.
3) Orientasi anak manis, yakni berusaha mempertahankan harapan dan memperoleh persetujuan kelompoknya.

IAIN PURWOKERTO

4) Orientasi otoritas, dimana hukuman dan kewajiban untuk memepertahankan tata tertib yang tetap diyakini sebagai nilai utama.
5) Orientasi kontrak sosial dengan penekanan persamaan derajat secara demokratis.
6) Moralitas prinsip suara hati indivdual, namun memiliki sifat komprehensif, logis, dan universal.

c. Prinsip Penyediaan Peluang dan Pengalaman Praktis

Belajar dengan memperhatikan peluang sebesar-besarnya bagi praktisi siswa dan pengalaman langsung oleh anak, jauh memiliki makna dari pada belajar verbalistik.

d. Integrasi Pemahaman dan Pengalaman

Penyatuan pemahaman dan pengalaman menghendaki suatu proses pembelajaran yang mampu menerapkan pengalaman nyata dalam suatu proses belajar. Prinsip belajar ini didasarkan pada asumsi bahwa pengalaman mendahului proses belajar, sedangkan isi pengajaran atau makna dari suatu materi harus berasal dari pengalaman siswa sendiri. Pendekatan belajar yang mungkin dapat dilakukan adalah dengan mengalami, mengungkapkan, mengolah, menyimpulkan, dan menerapkan.

1) Proses mengalami selalu dimulai dengan adanya pengalaman melakukan langsung suatu kegiatan dilapangan. Apa yang dialami dan dilakukan, seperti mengerjkan, mengamati, melihat, atau mengatakan sesuatu, menjadi titik tolak proses selanjutnya.
2) Setelah mengalami, selanjutnya siswa harus mampu mengungkapkan kembali apa yang sudah dialami dan tanggapan atau kesan atas pengalaman tersebut, termasuk pengalaman teman belajar.
3) Semua pengalaman diri dan teman-teman belajarnya tersebut kemudian dikaitkan dengan pengalaman lain yang mungkin mengandung makna serupa. Inilah proses mengolah.

IAIN PURWOKERTO

4) Keharusan logis dari pengkajian pengalaman adalah mengembangkan atau merumuskan prinsip-prinsip berup kesimpulan umum dari pengalaman tadi. Cara ini dapat membantu siswa merumuskan, merinci, dan mejelaskan hal-hal yang telah dipelajari.
5) Proses pengalaman belum lengkap jika penemuan baru belum digunakan atau diuji dalam perilaku yang sesungguhnya.

e. Prinsip Fungsional

Belajar merupakan proses pengalaman hidup yang bermanfaat bagi kehidupan berikutnya. Setiap belajar tampaknya tidak bisa lepas dari nilai manfaat, sekalipun bisa berupa manfaat teoretis atau praktis bagi kehidupan sehari-hari.

f. Prinsip Menggembirakan

Belajar merupakan proses yang terus berlanjut tanpa henti, tentu seiring dengan kebutuhan dan tuntutan yang terus menerus. Oleh karena itu, metode pembelajaran jangan sampai memberi kesan memberatkan, sehingga kesadaran belajar pada anak cepat berakhir.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Mengajar

Setelah mengetahui prinsip-prinsip metode seorang guru juga mesti mengetahui faktor-faktor yang bisa mempengaruhi pemilihan metode belajar. Sebab, seperti yang sudah dijelaskan bahwa tidak ada satupun metode yang dapat dikatakan cocok dan sempurna untuk semua mata pelajaran. Setiap metode memiliki nilai lebih sekaligus kekurangan. Tinggal bagaimana seorang guru mampu memaksimalkan penggunaan metode tersebut melalui beberapa langkah penyesuaian terhadap faktor-faktor eksternal, seprti kelas, fasilitas, materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Faktor-faktor inilah yang ikut mempengaruhi pemilihan dan penggunaan metode mengajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengetahui faktor-faktor tersebut agar benar-benar bisa memilih metode mengajar yang paling baik bagi siswanya.

IAIN PURWOKERTO

Berikut ini beberapa faktor yang dipandang berpengaruh terhadap pemilihan metode mengajar.

a. Tujuan yang Hendak Dicapai

Tujuan adalah target yang hendak dicapai dari setiap kegiatan belajar mengajar. Setiap guru hendaknya mengetahui dan memperhatikan tujuan pembelajaran agar kelas yang dibawakannya tidak berjalan kearah yang tidak menentu. Karakteristik tujuan yang hendak dicapai dalam masing-masing kelas sangat mempengaruhi penentuan metode, karena meode mengikuti tujuan, bukan sebaliknya.

b. Materi Pelajaran

Materi pelajaran adalah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa untuk dipelajari dan dikuasai. Materi pelajaran menjadi faktor penting pemilihan metode. Materi pelajaran eksakta dan non eksakta memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga menyebabkan penggunaan metode mengajar yang berbeda. Bahkan, kelompok materi pelajaran eksakta memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Misalnya, fisika dan biologi memiliki karakteristik yang berbeda sekalipun sama-sama masuk kategori eksakta.

c. Siswa

Sebagai subjek belajar, siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, situasi dan latar belakang sosial, lingkungan keluarga, maupun harapan terhadap masa depannya. Contoh perbedaan siswa dari aspek psikologis adalah sifat pendiam, super aktif, tertutup, terbuka, periang, pemurung, bahkan ada yang menunjukan perilaku-perilaku yang cukup sulit untuk dikenal. Semua perbedaan tersebut akan berpengaruh terhadap penentuan metode mengajar.

d. Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar merupakan *setting* lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti melihat

IAIN PURWOKERTO

situasi. Oleh karena itu, pada waktu tertentu, guru mesti melakukan proses pembelajaran diluar kelas atau dialam terbuka ketika dirasa kelas sudah mencapai kejenuhan. Faktor situasi ini berlaku dimasing-masing kelas dalam tingkat yang berbeda, dan terus berubah sering waktu. Adakalanya, guru memasuki kelas dengan ituas yang menyenangkan, adakalanya kelas menjadi tidak kondusif dan membutuhkan penyegaran. Metode belajar dikreasikan untuk menyiasati dan menjaga situasi agar tetap kondusif dan bergairah. Oleh karena itu, memilih metode belajar juga dipengaruhi oleh faktor situasi ini.

e. Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode belajar yang tepat. Misalnya, tidak adanya labolatorium untuk praktik, jelas kurang mendukung penggunaan metode eksperimen atau demonstrasi. Disinilah, guru dituntut untuk bisa menyiasati kesenjangan antara metode mengajar dengan daya dukung fasilitas denga sarana dan prasarana yang tersedia. Fasilitas adalah salah satu faktor penentu apakah suatu metode cocok digunakan atau tidak.

f. Guru

IAIN PURWOKERTO

Setiap orang memiliki kepribadian, *perfomance style*, kebiasaan, dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda. Kompetensi mengajar biasanya dipengaruhi pula oleh latar belakang pendidikan. Guru yang berlatar belakang pendidikan keguruan, biasanya lebih terampil dalam memilih metode dan tepat dalam menerapkannya. Sedangkan, guru yang mempunyai latar belakang pendidikan yang kurang relefan, sekalipun tepat dalam menentukan metode, namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya. Meskipun hal itu juga tidak seratus persen terjadi. Jadi, untuk menjadi seorang guru, yang harus dipahami terlebih dahulu adalah pengetahuan tentang

metode mengajar itu sendiri, kemudian bidang pelajaran yang akan disampaikan. Mengetahui metode saja tidak cukup, karena metode hanya alat untuk mengajar, bukan pelajaran itu sendiri. Mengetahui pelajaran saja juga tidak cukup jika pemilihan metode yang diginakan tidak tepat, karena bisa-bisa pengetahuan itu tidak tertangkap dengan baik oleh siswa. Maka dari itu, seorang guru dituntut menyesuaikan pemilihan metode ini dengan sikap, kemampuan, dan kompetensi diri terhadap metode yang akan digunakan.

Itulah beberapa faktor yang mempengaruhi metode pengajaran didalam kelas. Beberapa diantaranya merupakan faktor eksternal (situasi dan fasilitas) dan beberapa yang lain merupakan faktor internal (guru, siswa, mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran). Bagi guru, penting mengetahui hal tersebut demi terciptanya suasana belajar yang benar-benar efektif dan konduktif.[18]

B. *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Menurut Gangel (1986), *role playing* adalah suatu metode mengajar yang dilakukan secara sadar oleh para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Sedangkan menutrut Blater (2002), *role playing* adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam ”pertunjukan” bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga semua siswa bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasi

[18] Mastur Faizi, *Ragam Metode*....., hlm. 43-54

IAIN PURWOKERTO

tertentu dengan jelas, sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemain, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisis dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.[19]

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, dan kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainankan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.[20]

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

a. Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaanya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas.
b. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
c. Pengaturan adegan dan kesiapan metal dapat dilakukan sedemikian rupa. Setelah *role playing* dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesakan secara umum, sehingga memberi kesempatan kepada penonton untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila memenuhi jalan buntu.
d. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

IAIN PURWOKERTO

[19] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 239
[20] Jauharoh Alfin, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI,* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 202

3. **Kelebihan Metode *Role Playing***
   a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan.
   b. Sangat menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh anusias.
   c. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawaan sosial yang tinggi.
   d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
4. **Kelemahan Metode *Role Playing***
   a. *Role playing* (bermain peran) memerlukan waktu relatif panjang, banyak memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya.
   b. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
   c. Apabila pelaksanaan role playing mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tujuan pengajaran juga tidak tercapai.
   d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
1. **Saran-saran Dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing***
   a. Perlu merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini. Tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit untuk berbrlit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.
   b. Memberikan latar belakang dari cerita *role playing* tersebut. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.
   c. Guru menjelaskan proses pelaksanaan *role playing* melalui peran yang harus siswa mainkan.

IAIN PURWOKERTO

d. Menetapkan siswa-siswa yang pantas memainkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini, termasuk peranan penonton.
e. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah dapat didiskusikan secara saksama.

2. Tips Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan, begitu juga dengan metode *role playing* ini. Namun, yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode dapat ditutupi dengan menggunakan metode yang lain. Salah satu kelemahan metode ini ialah tidak setiap materi dapat disajikan dengan metode ini. Untuk itu, solusinya diharapkan guru dapat memilih materi yang tepat untk dipergunakan metode ini.

Seperti contoh, guru dapat memberi soal tebakan tentang buah-buahan, tumbuhan, dan nama binatang yang diawai dengan huruf-huruf abjad tertentu, misalnya dimulai dari A = Ayam, Apel, begitu seterusnya sampai siswa mampu mengenali banyak objek dari pembelajaran itu sendiri.

Untuk melaksanakan permainan ini, isi kelas dapat dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok diberi satu inisia sesuai kategori makhluk hidup. Misalnya, kelompok pertama untuk tumbuhan dan kelompok dua untuk binatang. Kemudian guru memberikan kepada masing-masing kelompok abjad yang secara acak dipilih. Misalnya untuk kelompok tumbuhan daat abjad A. Itu artinya, kelompok tumbuhan harus menyebutkan seluruh tumbuhan yang diawali oleh huruf A, misalnya Apel, Anggur, Alpukat dan lain sebagainya. Semakin banyak menyebutkan nama tumbuhan. Permaina ini dimaksudkan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenal nama-nama tumbuhan dan binatang.[21]

IAIN PURWOKERTO

[21] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

3. Hal yang perlu diperhatikan ketika akan melaksanakan metode *role playing*

1) Persiapan
   a) Tema biasanya hanya berupa topik atau konsep.
   b) Tidak diperlukan naskah/ skenario.
   c) Pemeran memainkan peran secara spontan, para pemeran ditentukan pada jam pelajaran yang bersangkutan.
2) Pelaksanaan
   a) Bermain peran secara spontan setelah ditunjuk sebagai anggota pemeran tanpa persiapan dan perlengkapan khusus.
   b) Lebih berciri ungkapan perolehan (konsep/nilai/keterampilan tertentu), oleh karena itu biasanya dilaksanakan pada akhir jam pelajaran.
   c) Dalam waktu yang relatif lebih pendek/singkat.[22]

C. Pembelajaran Tematik Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengkaitkan beberapa aspek baik dalam intra pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dalam keseharian, peserta didik terbiasa memandang dan mempelajari segala peristiwa yang terjadi disekitarnya atau yang dialaminya sebagai suatu kesatuan yang utuh (holistik), mereka tidak melihat semua itu secara parsial (terpisah-pisah). Penyelenggaraan pendidikan dengan menekankan pada pembelajaran yang memisahkan penyajian antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya akan mengakibatkan pengeahuan peserta didik menjadi tidak utuh, terutama bagi peserta didik pada pendidikan dasar. Pembelajaran tematik meniadakan batas-batas antara berbagai bidang study dan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk keseluruhan. Di samping itu, pembelajaran

[22] Muclas Samani dan Hariyanto, Pendidikan Karakter, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 159.

IAIN PURWOKERTO

tematik juga mempunyai tujuan agar pembelajaran mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki pribadi yang *integrated* yakni manusia yang sesuai dan selaras hidupnya dengan sekitarnya.[23]

Dari konsep tentang pembelajaran tematik dapat dipertegas bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakantema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema menjadi pokok pembicaraan atau gagasan yang mudah memusatkan siswa pada satu tema tertentu. Dengan strategi pembelajaran tematik ini, siswa akan lebih fokus dan konsentrasi sehingga pemahaman terhadap satu materi pelajaran akan lebih mendalam. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif. Siswa tidak hanya dijadikan sebagai objek, tapi dituntut aktif untuk terlibat langsung dilapangan. Keterlibatan aktif akan membuat siswa memperoleh pengalaman yang luas. Pengalaman inilh yang akan membawa siswa mampu menghubungkan antara satu konsep dengan konsep yang lain.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan.
b. Beberapa bentuk kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik selalu bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
c. Proses belajar-mengajar akan menimbulkan kesan yang lebih bagi siswa sehingga hasil dari belajar mampu bertahan lebih lama.
d. Strategi tematik ini dapat membantu ketrampilan siswa dalam berfikir.
e. Menyajikan pelajaran secara lebih realistis sesuai dengan tingkat permasalahan yang terjadi pada siswa.
f. Mengasah dan mengambagkan potens sosial anak, layaknya toleransi, kerja sama dan tanggap terhadap berbagai perbedaan yang dimiliki oleh orang lain.

IAIN PURWOKERTO

[23] Sunhaji, *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dan Sains*, (Yogyakarta: STAIN Press, 2013), hlm. 51-52

3. Manfaat Pembelajaran Tematik, antara lain sebagai berikut

a. Siswa lebih mudah untuk memusakan perhatian pada satu tema tertentu.
b. Siswa bisa mempelajari pengetahuan serta mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar pelajaran dengan tema yang sama.
c. Kompetensi dasar dapat dikembangkan secara lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
d. Siswa mampu memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.
e. Siswa bisa lebih mengetahui dan merasakan manfaat dari belajar karena materi disajikan dengan tema yang jelas.
f. Guru bisa menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan secara sekaligus sehingga ini bisa berlangsung dua atau tiga pertemuan.[24]

4. Tahap-tahap Pembelajaran Tematik

a. Tahap Persiapan Pelaksanaan

Sebelum melakukan proses pembelajaran tematik, ada beberapa tahapan persiapan pelaksanaan yang mesti dipergunakan oleh guru. Tahapan persiapan pelaksanaan itu meliputi, pemeaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus serta penyusunan pelaksanaan pembelajaran.

1) Pemetaan Kompetensi Dasar

Pemetaan ini bertujuan agar dapat memperoleh gambaran yang menyeluruh semua standar kompetensi, termasuk kompetensi dasar serta indikator dari berbagai mata pelajaran yang telah dipadukan sesuai dengan tema yang dipilih. Untuk itulah ada beberapa kegiatan yang mesti dilakukan.

Penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam indikator. Dalam melakukan penjabaran ini ada beberapa hal yang mesti diperhatikan.

IAIN PURWOKERTO

[24] Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 166-168

a) Indikator mesti dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
b) Indikator mesti dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.
c) Dirumuskan dalam kerja operasional yang terukur dan bisa diamati.

2) Menentukan Tema

Untuk menentukan tema, ada dua cara. Cara pertama adalah mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat dalam masing-masing mata pelajaran. Cara kedua adalah menetapkan terlebih dahulu tema-tema tematik. Untuk menentuka tema, guru bisa bekerja sama dengan siswa.

3) Prinsip Penentuan Tema

Dalam menentukan tema, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu mengambil materi yang mudah menuju yang sulit, dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang konkret menuju yang abstrak, dan yang terpenting tema yng dipilih juga disesuaikan dengan minat, bakat, dan kemampuan siswa.

4) Menetapkan Jaringan Tema

Agar proses pembelajaran lebih sistematis dan terpadu, buatlah jaringan tema yang bisa menghubungkan kompetensi dasar dengan indikator. Dengan jaringan tema itu akan terlihat saling kaitan antartema, kompetensi dasar, dan indikator. Jaringan pengetahuan seperti inilah yang akan membuat siswa mudah untuk memahami dan mendalami.

5) Penyusunan Silabus

Beberapa tahapan yang telah disebutkan sebelumnya bisa menjadi dasar untuk menyusun silabus. Komponen silabus yang terdiri dari standar kompetensi, kompetesi dasar, indikator, pengalaman belajar, dan sumber serta penilaian bisa disusun berdasarkan tahapan-tahapan tersebut.

IAIN PURWOKERTO

6) Penyususnan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP disusun untuk keperluan guru dalam melakukan proses belajar-mengajar. RPP adalah rencana yang menggambarkan prosdur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Ada beberapa komponen rencana pembelajaran tematik, yakni:

a) Identitas sebuah mata pelajaran. Identitas ini bisa meliputi nama mata pelajaran yang akan dipadukan, semester, kelas, dan banyaknya jam pertemuan yang akan dialokasikan.
b) Standar kompetensi.
c) Kompetensi dasar.
d) Indikator pencapaian kompetensi.
e) Tujuan pembelajaran.
f) Materi ajar serta beberapa uraian yang pelu dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
g) Alokasi waktu.
h) Metode pembelajaran yang harus dipakai untuk menyampaikan materi dalam rangka mencapaikompetensi dasar dan indikator. Kegiatan iniberlangsung mulai dari pendahuluan, isi dan penutup.
i) Melakukan penilaian dan tindak lanjut. Prosedur penilaian yang akan dipakai dan instrumen apa saja juga perlu diperhatikan.
j) Sumber belajar, alat serta fasilitas yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar dan sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengan kompetensi dasar yang mesti dikuasai.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam pembelajaran tematik terkadang pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut adalah beberapa langkah tahap pelaksanaan dalam pembelajaran tematik.

IAIN PURWOKERTO

1) Kegiatan pembukaan atau pendahuluan.

Guru melakukan kegiatan pembukaan ini untuk menciptakan suasana awal pembelajaran serta memberi informasi awal pembelajaran serta serta memberi informasi awal pada siswa tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan awal ini bisa pula dilakukan sebagai pemanasan untuk memasuki kegiatan inti. Dalam melakukan pembukaan, gru bisa melakukan berbagai hal yang mampu membangkitkan gairah siswa untuk eblajar dan mempunyai konsentrasi yang tinggi.

2) Kegiatan inti.

Guru menggabungkan kemampuan sisewa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan inti bisa dilakukan dengan berbagai macam strategi agar siswa tidak bosan. Guru bisa melakukan dengan cara *classical*, individual, dan bisa pula dengan cara kelompok.

3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru menyimpulkan beberapa materi yang telah diperbincangkan oleh guru ataupun siswa. Guru memberi inti materiyang telah diperbincangkan oleh guru ataupun siswa. Guru memberi inti materi yang telah dipelajari oleh siswa. Guru juga bisa memberika pesan moral pada siswa. Jika melihat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran, guru bisa menyampaikan pada sesi ini. Berilah kritik dan masukan kepada siswa dengan nada yang ramah, santun dan tidak menyinggung perasaan.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi. Dalam hal ini maka dalam melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan beberapa langkah positif antara lain:

IAIN PURWOKERTO

1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri disamping bentuk00 0ev0aluas lainnya.
2) Guru perlu mengajak para siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.[25]

5. Penilaian Pembelajaran Tematik

Penilaian pada pembelajaran tematik dilakukan untuk mengetahui lebih jauh, apaka pembelajaran yang telah dilakukan telah memenuhi standarkompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam tiap-tiap mata pelajaran. Proses penilaian tak terpaku pada tema, tapi berjalan secara terpisah sesuai dengan kompetens dasar, hasl belajar, sera indikator mata pelajaran.

Alat penilaian bisa berupa tes atau non-tes. Tes bisa meliputi tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan, dan tes dengan cara melihat catatan harian perkrmbangan siswa atau bisa pula dengan hanya berpatokan pada portofolio. Tes tertulis digunakan untuk menilai kemampuan menulis siswa, lebih-lebih dalam persoalan tanda baca dan angka-angka.[26]

6. Bahasa Indonesia

a. Hakekat Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari,misalnya belajar,bekerja sama,dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional,bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi,santai dan bebas. Dalam pergaulan sehari-hari antar warga yang dipentingkan adalah makna yang disampaikan. Pemakai bahasa

IAIN PURWOKERTO

[25] Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik,* (Jakarta: PT Prestasi 0Pustakaraya,2010). Hlm. 86

[26] Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar*,..... hlm. 174-181

Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis .

Adapun bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas. Dalam hal ini,bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah,tertib,cermat,dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian. Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya,yaitu :

1) Alat ekspresi diri

Pada awalnya, seseorang (anak-anak) berbahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaannya dan pikirannya pada sasaran yang tetap,yakni ibu bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, tidak lagi menggunakan bahasa untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.

2) Alat komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah maksud dan tujuan yaitu ingin dipahami orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain-lain yang dapat diterima orang lain. Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekligus merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, kitadapat menunjukkan sudut pandang kita,pemahaman kita atas suatu hal,asal usul bangsa, budaya, dan negara kita, pendidikan dan latar sosial kita,bahkan sifat/temperamen/karakter kita. Fungsi

IAIN PURWOKERTO

bahasa disini sebagai cermin dari diri kita,baik sebagai bangsa,budaya,maupun sebagai diri sendiri/pribadi.

3) Alat integrasi dan adaptasi sosial

Bahasa Indonesia mampu mempersatukan beratus-ratus kelompok etnis di tanah air kita. Sebagai alat integrasi bangsa,ada beberapa sifat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia: (1) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang multicultural, (2) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter, (3) bahasa Indonesia bersifat terbuka/ transparan,dan (4) bahasa Indonesia sudah mengglobal.

4) Alat kontrol sosial

Sebagai alat kontrol sosial,bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol social dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan,informasi,atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku –buku pelajaran di sekolah sampai universitas, bukubuku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial. Ceramah agama, dakwah, dan wujud pembinaan rohani, sebagai peredam rasa emosi dan marah adalah contoh bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat kontrol social.[27]

b. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

1) Berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secaralisan maupun tulis.

[27] Isah Cahyani,*Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan IslamDepartemen Agama Republik Indonesia,2013). Hlm. 36-40

IAIN PURWOKERTO

2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan interlektual manisia Indonesia.

c. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi siswa SD/MI

Bahasa Indonesia sangat penting dipelajari anak SD/MI karena :

1) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan.
2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
4) Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Belajar bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu,kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benarbenar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut,posisi bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia. Hal ini terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia yang masih awal dalam penguasaan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi, buku-buku pengetahuan, suratkabar, iklan, persuratan, percakapan sehari-hari, radio, televisi, pidato dan sebagainya menggunakan bahasa Indonesia.

IAIN PURWOKERTO

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Adapun pengertian penelitian lapangan adalah mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, interaksi suatu sosial, individu, kelompok, lembaga, dan masyarakat.[28] Bogdan dan Taylor mengemukakan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.[29]

Jadi penelitian ini hanya menggambarkan apa adanya tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggean Kabupaten Banjarnegara.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana proses studi yang digunakan untuk pemecahan masalah penelitian berlangsung. Dalam dunia pendidikan, lokasi penelitian dapat berupa kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan dalam suatu kawasan.[30]

IAIN PURWOKERTO

Penelitian ini dilaksanakan di MI Cokraminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. Adapun yang menjadi alasan penulis untuk mengambil lokasi ini yaitu :

1. MI Cokroaminoto Purwasana telah menggunakan metode *role playing* khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

---

[28] Husaini Usman dkk, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), hlm. 5.

[29] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 140.

[30] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 53.

2. Siswa lebih semangat belajar dengan menggunakan metode *role playing* khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. untuk mengetahui teknik yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Belum pernah ada penelitian sebelumnya tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1A di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

C. Obyek Dan Subyek Penelitian

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian merupakan situasi sosial penelitian yang ingin difahami secara mendalam "apa yang terjadi" di dalamnya.[31]

Obyek penelitian yang ada dalam skripsi ini yaitu Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian menurut Amirin adalah seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan atau orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.[32]

IAIN PURWOKERTO

Subyek penelitian dalam skripsi ini merupakan orang yang memberikan informasi kepada peneliti tentang apa yang diperlukannya. Berdasarkan judul yang telah dipilih, maka yang akan penulis jadikan responden dalam penelitian ini adalah :

a. Kepala MI Cokroaminoto Purwasana

Kepala MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara yaitu Ibu Mukiyah Nur Hidayati. S.Ag yang

[31] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297-298.

[32] Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, dan Studi Kasus*, (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hlm. 153.

merupakan orang yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang ada di madrasah. Melalui kepala madrasah peneliti dapat menggali informasi bagaimana kebijakan kepala madrasah dan dukungan yang diberikan tentang adanya penerapan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

b. Guru Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana

Guru kelas akan peneliti jadikan sebagai subyek penelitian guna memperoleh data tentang bagaimana penerapan metode *role playing* di dalam kelas. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai Ibu Wiwin Astuti S.Pd selaku guru kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana.

c. Siswa Kelas IA

Siswa kelas IA berjumlah 17 siswa, 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Siswa kelas IA merupakan pelaku kegiatan yang dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan informasi tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas IA.

IAIN PURWOKERTO

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[33]

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif,dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 308.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengalaman langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.[34]

Jenis observasi itu ada dua yaitu observasi patisipan dan non partisipan, observasi partisipan adalah apabila observasi (orang yang melakukan observasi turut ambil bagian atau berada dalam keadaan objek yang diobservasi. Sedangkan observasi non partisipan adalah suatu proses pengamatan observer tanpa ikut dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan sebagai pengamat. Dan yang peneliti lakukan yaitu menggunakan jenis observasi non partisipan, jadi peneliti hanya mengamati proses kegiatan belajar mengajarnya saja.

Dalam hal ini peneliti mengunjungi langsung sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu MI Cokroaminoto Purwsana untuk mengamati bagaimana implementasi metode *role playing*, kondisi sekolah, guru, siswa kelas IA, karyawan, serta sarana dan prasarana.

Pada kegiatan ini peneliti mengamati terhadap proses pembelajaran di kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana. Metode observasi ini, penulis gunakan untuk mendapatkan data-data tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia di kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana.. Untuk mendapatkan data seperti: persiapan apa saja yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran, bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dan bagaimana cara mengevaluasinya.

IAIN PURWOKERTO

[34] Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar dan Mahasiswa,* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 31.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. [35]

Macam-macam wawancara itu ada tiga yaitu

1. Wawancara Terstruktur

   Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila telah mengetahui informasi yang akan diperoleh.

2. Wawancara Semiterstruktur

   Wawancara semiterstruktur digunakan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

3. Wawancara Takstruktur

   Wawancara takstruktur digunakan saat penelitian pendahuluan atau malahan penelitian yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti.

Jenis wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara terstruktur, yakni wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara jenis ini disusun dengan rapi dan ketat.

metode wawancara dalam penelitian ini adalah penelitian wawancara untuk mencari informasi terkait dengan responden dengan cara melakukan wawancara terhadap orang di lingkungan responden seperti guru kelas, dan kepala madrasah di MI Cokroaminoto Purwasana.

Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah, guru kelas IA dan siswa, tujuannya yaitu untuk mengetahui gambaran umum mengenai proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*, untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap penerapan metode *role playing*, serta untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa

IAIN PURWOKERTO

[35] Sugiyono, *Metode Penelitian* ....., hlm. 317.

dalam proses penerapan metode *role playing* di kelas IA MI Cokroaminoto.

Dari hasil wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode *role playing.*

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu, tulisan, gambar atau karya-karya yang bersifat monumental. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. [36]

Dari penjelasan dokumentasi diatas, metode dokumentasi menurut penulis adalah cara pengumpulan data yang sumber datanya berbentuk tulisan, foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Teknik dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan Madrasah, program Madrasah, visi misi, keadaan guru, keadaan siswa kelas IA, prestasi yang terkait dengan MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

Metode dokumentasi ini, penulis gunakan untuk memperoleh data-data seperti sejarah berdirinya MI Cokroaminoto Purwasana, Profil, Kurikulum, Visi dan Misi serta data-data yang berkaitan dengan proses penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul, tahap ini merupakan tahap pengelolaan data dengan menggunakan analisis kualitatif. Adapun pengertian

[36] Sugiyono, *Metode Penelitian* ....., hlm. 329.

IAIN PURWOKERTO

dari analisis kualitatif merupakan penelitian yang didasarkan atas pengamatan objektif partisipatif terhadap suatu fenomena sosial.[37]

Sedangkan analisis deskriptif yaitu dengan menggunakan keterangan apa adanya sesuai dengan informasi data yang diperoleh dari lapangan. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Diajukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.[38]

Adapun analisis data menurut model Miles and Hubberman yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data meliputi:[39]

1. ***Data Reduction*** **(Reduksi Data)**

   Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. ***Data Display*** **(Penyajian Data)**

   Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. ***Verifikasi*** **(Kesimpulan Data)**

   Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal dengan didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data.

IAIN PURWOKERTO

[37] Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 48.

[38] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung; PT Remaja Rosdakarya 2012), hlm. 72.

[39] Sugiyono, *Metode Penelitian* ....., hlm.345

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum MI Cokroaminoto Purwasana

1. Sejarah Berdirinya MI Cokroaminoto Purwasana

Madrasah Ibtidaiyah Cokroaminoto Purwasana berdiri pada tanggal 5 Maret 1954,di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Cokroaminoto (YPIC) dan di bawah pembinaan Kementrian Agama. Diprakarsai oleh para tokoh masyarakat dan tokoh agama Desa Purwasana, bangunan didirikan di atas tanah wakaf dari Bapak Atmareja (almarhum), yang diserahkan kepada YPI Cokroaminoto. Pada tanggal 1 Januari 1978 MI Cokroaminoto ini baru mendapat Akta Pendirian dari Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Tengah dengan Nomor LK/3.C/2245/Pem.MI/1978 dengan status Terdaftar, sehingga mempunyai hak untuk menyelenggarakan Pendidikan dan diperbolehkan untuk mengikuti ujian persamaan Madrasah Negeri.[40]

2. Letak Geografis MI Cokroaminoto Purwasana

a. Nama Sekolah : MI Cokroaminoto Purwasana
b. NSS : 111233040109
c. NPSN : 20304397 / 60710785
d. Alamat : Jln. Raya Punggelan-Gunung Wuled KM 04
e. Kelurahan : Purwasana
f. Kecamatan : Punggelan
g. Kabupaten : Banjarnegara
h. Provinsi : Jawa Tengah
i. Tahun Berdiri : 5 Maret 1954
j. Tahun Beroperasi : 01 Januari 1978

[40] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

IAIN PURWOKERTO

k. Akreditasi : B Tahun 2013 dengan nilai 81
l. Telepon : 081391697490
m. Email : micpurwasana@gmail.com
n. No. Ijin. Operasional : Lk/3.C/2245/Pem.mi/1978
o. Luas Tanah : 4600 m2
p. Kepala Sekolah : Mukiyah Nur Hidayati, S.Ag

MI Cokroaminoto Purwasana berada di Desa Purwasana, Kecamatan Punggelan, Kabupaten Banjarnegara dengan akses jalan yang mudah. Lokasi sekolah berdampingan dengan SMP Cokroaminoto Purwasana dan TK Cokroaminoto Purwasana. Kondisi wilayah sekitar merupakan daerah pedesaan.[41]

3. Visi Dan Misi MI Cokroaminoto Purwasana

Visi :

"BERIMAN, BERILMU, DAN BERJIWA MANDIRI"

Misi :

a. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran islam sehingga menjadi sumber kearifan dalam berfikir dan bertindak
b. Mendorong siswa untuk sebersih-bersih tauhid, setinggi-tinggi ilmu pengetahuan dan sepandai-pandai siasyah
c. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang optimal sesuai potensinya
d. Menumbuhkan semangat dan sikap jiwa mandiri

4. Tujuan Pendidikan MI Cokroaminoto Purwasana

a. Unggul dalam aktivitas menjalankan syari'at Islam dan berakhlak karimah
b. Terampil dalam menyerap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
c. Unggul dalam prestasi akademik, non akademik olahraga dan seni

[41] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

IAIN PURWOKERTO

d. Unggul dalam wawasan wiyata mandala, khsusunya semangat disiplin menjalankan tugas bangsa, pelajar sebagai warga masyarakat dan bangsa
e. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Mandiri (PAIKEM dan CTL)
f. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan dan konseling serta kegiatan ekstrakulikuler
g. Membiasakan perilaku Islami di lingkungan madrasah
h. Meningkatkan prestasi akademik siswa di bidang seni dan olahraga lewat kejuaraan dan kompetisi.
i. Semuanya lulus dalam ujian sekolah, dan diterima di MTS/SMP.[42]

5. Struktur Organisasi Madrasah

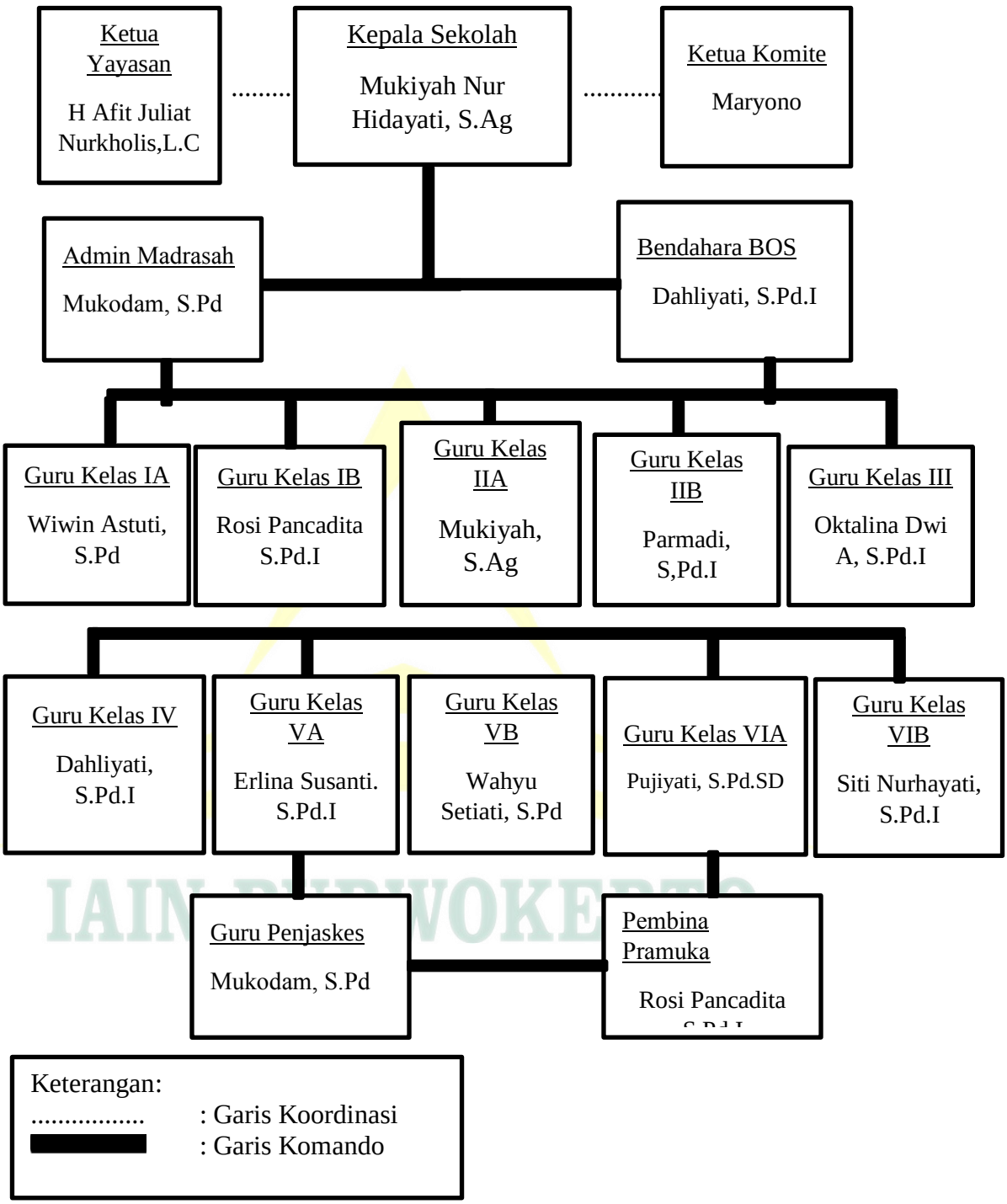
Dalam suatu lembaga pendidikan, organisasi memiliki peranan yang besar guna memperlancar jalannya proses belajar mengajar. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas dan program kerja yang terencana terpadu merupakan sebuah kunci keberhasilan dari terselenggaranya sebuah organisasi dan terkoordinasinya mekanisme juga akan meningkatkan suatu keadaan yang kondusif. Sebagaimana pendidikan pada umumnya, struktur organisasi MI Cokroaminoto Purwasana tidak jauh berbeda.[43]

Adapun struktur organisasi yang ada di MI Cokroaminoto Purwasana adalah sebagai berikut:

IAIN PURWOKERTO

[42] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.
[43] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

STRUKTUR ORGANISASI MI COKROAMINOTO PURWASANA



IAIN PURWOKERTO

6. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa Serta Sarana Prasarana MI Cokroaminoto Purwasana

a. Keadaan Guru

Guru merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Guru tidak hanya mengajarkan pendidikan formal, melainkan juga pendidikan lainnya yang dapat menjadi sosok yang diteladani oleh para siswanya. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses menciptakan generasi penerus yang berkualitas, baik secara intelektual maupun akhlaknya.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan sebagai tenaga pelaksana program KBM, MI Cokroaminoto Purwasana memiliki tenaga edukatif (guru) sebanyak 11 orang dengan latar belakang pendidikan yang bervariasi yang sebagian besar adalah lulusan jurusan kependidikan. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran tersebut, dibawah ini keadaan guru dan karyawan, yaitu sebagai berikut:[44]

Tabel 1

Keadaan Guru MI Cokroaminoto Purwasana

Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Nama Guru	L/P	Pendidikan	Status	Jabatan
1.	Mukiyah Nur Hidayati,S.Ag	P	S1	Non PNS	Kepsek
2.	Pujiyati, S.Pd.SD	P	S1	PNS	Guru
3.	Parmadi, S.Pd.I	L	S1	Non PNS	Guru
4.	Erlina Susanti, S.Pd.I	P	S1	Non PNS	Guru

[44] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

IAIN PURWOKERTO

5.	Mukodam, S.Pd	L	S1	Non PNS	Guru
6.	Siti Nurhayati, S.Pd.I	P	S1	Non PNS	Guru
7.	Dahliyati, S.Pd.I	P	S1	Non PNS	Guru
8.	Rosi Pancadita, S.Pd.I	P	S1	Non PNS	Guru
9.	Oktalina Dwi Aryani, S.Pd.I	P	S1	Non PNS	Guru
10.	Wiwin Astuti, S.Pd	P	S1	Non PNS	Guru
11.	Wahyu Setiati, S.Pd	P	S1	Non PNS	Guru

b. Keadaan Siswa

Keseluruhan siswa yang ada di MI Cokroaminoto Purwasana pada Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah berjumlah 184 dan semuanya terbagi menjadi 10 kelas, untuk kelas I, II, V dan VI memiliki 2 rombongan belajar yaitu IA dan IB, IIA dan IIB, VA dan VB, serta VIA dan VIB Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:[45]

IAIN PURWOKERTO

Tabel 2

Keadaan Siswa MI Cokroaminoto Purwasana

Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Murid		Jumlah Seluruhnya	Ket.
			L	P		
1.	I	2	19	15	34	
2.	II	2	19	18	37	
3.	III	1	15	10	25	

[45] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

4.	IV	1	7	11	18	
5.	V	2	20	15	35	
6.	VI	2	17	18	35	
Jumlah		10	97	87	184	

c. Keadaan Sarana dan Prasarana

MI Cokroaminoto Purwasana berdiri diatas tanah seluas 4600$m^{2,}$ luas bangunan 776 m^2, luas halaman 388 m^2. Keadaan Gedung MI Cokroaminoto Purwasana secara kuantitatif sesuai dengan kebutuhan karena tergolong baik dan representatif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Adapun daftar gedung yang dimiliki MI Cokroaminoto Purwasana adalah sebagai berikut:[46]

Tabel 3

Keadaan Sarana dan Prasarana MI Cokroaminoto Purwasana

Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Nama	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kelas	10	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5.	Alat Drumband	1	Baik
6.	Alat Rebana	1	Baik
7.	Gudang	1	Baik
8.	WC	2	Baik
9.	Halaman Sekolah	1	Baik
10.	Proyektor	1	Baik
11.	Lapangan Olahraga	1	Baik

IAIN PURWOKERTO

[46] Dokumentasi, Arsip MI Cokroaminoto Purwasana Tahun Pelajaran 2018/2019, dikutip pada Tanggal 20 Juni 2019.

B. Penyajian Data

Penyajian data akan membahas pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjaregara, dimana data tersebut peneliti dapatkan melalui wawancara *(interview)* dengan Ibu Mukiyah Nur hidayati,S.Ag, selaku Kepala Madrasah dan Ibu Wiwin Astuti, S.Pd selaku guruu kelas IA serta beberapa siswa kelas IA. Disamping itu juga peneliti menggunakan metode observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan di MI Cokroaminoto Purwasana mulai pada hari Jum'at tanggal 10 Mei 2019, Selasa 14 Mei 2019, dan hari Sabtu tanggal 18 Mei 2019 maka dapat diketahui bagaimana saja penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia.

Penulis meneliti mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia, penulis melihat langsung bagaimana proses penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia di kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana yang diampu oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd Pembelajaran Tematik dilaksanakan selama 18 kali pertemuan dalam satu minggu yang tertera dalam tabel jadwal pelajaran sebagai berikut:

Tabel 4

JADWAL PELAJARAN KELAS IA

SENIN	SELASA	RABU
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
AL-QUR'AN HADIST	AKIDAH AKHLAK	BAHASA ARAB
AL-QUR'AN HADIST	AKIDAH AKHLAK	BAHASA ARAB

IAIN PURWOKERTO

KAMIS	JUMAT	SABTU
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
TEMATIK	TEMATIK	TEMATIK
BAHASA JAWA	BAHASA INGGRIS	FIKIH
BAHASA JAWA	BAHASA INGGRIS	FIKIH

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Wiwin Astuti S. Pd selaku guru kelas IA dalam penerapan metode *role playing* guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan diajarkan kira-kira jika diterapkan dengan metode *role playing* cocok atau tidak, karena tidak semua materi Bahasa Indonesia bisa diterapkan dengan menggunakan metode *role playing*, jika tema sesuai kemudian guru menjelaskan materi apa yang akan dipelajari dan menjelaskan metode apa yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran pada saat itu.

Ibu Wiwin Astuti, S. Pd mengatakan bahwa di dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing*, tetapi tidak selalu karena disesuaikan juga dengan materi yang diajarkan pada saat itu. Alasan Ibu Wiwin Astuti S.Pd menggunakan metode *role playing* adalah agar dalam menguasai materi lebih dipahami oleh siswa karena siswa lebih memahami materi secara praktek daripada teori, apalagi untuk kelas bawah seperti kelas I, karena dunia anak adalah bermain jadi metode ini sangat cocok diterapkan di kelas bawah seperti kelas I ini. Penggunaan metode *role playing* ini membantu siswa untuk memahami materi secara praktek langsung metode ini juga dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajarannya karena ada beberapa peran yang menjadikan siswa menjadi aktif untuk maju dan pembelajaran tidak membosankan. Ibu Wiwin Astuti S.Pd juga mengatakan bahwa beliau selalu melakukan evaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami mata pelajaran yang

IAIN PURWOKERTO

disampaikan. Evaluasi dapat dilakukan melalui tanya jawab kepada siswa atau antar siswa, menanyakan materi bagian mana yang siswa tersebut belum pahami, dan melalui pemberian tugas atau pekerjaan rumah.[47]

Adapun tahap-tahap yang dilakukan oleh Ibu Wiwin Astuti, S. Pd selaku guru pengampu kelas 1A dengan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:[48]

1. Tahap Persiapan pelaksanaan Pembelajaran Tematik di MI Cokroaminoto Purwasana

   Yaitu persiapan awal yang dilakukan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd sebelum melakukan kegiatan pembelajaran Tematik kelas IA di MI Cokroaminoto purwasana, agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka diperlukan persiapan yang baik dan terperinci. Hal yang dipersiapkan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd antara lain yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirangkap dalam pertemuan satu minggu, dengan menuliskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, materi pelajaran, menyusun tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, metode pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi, serta menyusun evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana.

   Berikut ini adalah hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Tematik kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana:

   a. Observasi pada hari Jum'at tanggal 10 Mei 2019

      Penulis meneliti penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana antara lain:

[47] Wawancara dilakukan dengan guru kelas IA Ibu Wiwin Astuti S.Pd, pada tanggal 07 Mei 2019

[48] Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar*,..... hlm. 174-181

IAIN PURWOKERTO

1) Mata Pelajaran

Pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indoneia Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 2 Kemarau, Pembelajaran 6.

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.
4.8	Mempraktikan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis dengan benar.

2) Media dan alat yang digunakan

a) Galon Kosong

Digunakan sebagai wadah yang ceritanya berisi air, yang akan dijadikan sebagai sumber air bersih.

b) Ember

Ember disini digunakan sebagai alat untuk mengisi sumber air bersih yang diambil dari galon.

c) Buku Pedoman Guru tema 8 Kelas I

Yaitu buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, terbitan Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017.

d) Buku Siswa

IAIN PURWOKERTO

Buku yang digunakan oleh siswa untuk pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.[49]

3) Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 2 Kemarau, Pembelajaran 6 dapat digambarkan sebagai berikut:[50]

a) Pertama yang haruus disiapkan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd adalah sebuah galon kosong dan dua buah ember kosong. Guru membawa media tersebut ke dalam kelas dan kemudian menaruhnya dibawah.

Setelah persiapan media selesai, guru mengucapkan salam kepada siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa, yaitu Barok. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan beserta tujuan kegiatan belajar hari ini yaitu tentang Tema 8 Peristiwa Alam Subtema 2 Kemara Pembelajaran 6. Guru menyampaikan pelajaran pada halaman 65.

Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaanya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas.[51]

Guru menjelaskan kepada siswa nantinya ada yang bertugas sebagai penduduk Desa yang mengantri air, dan ada yang bertugas sebagai pengatur antrean.

IAIN PURWOKERTO

[49] Observasi pertama hari Jum'at tanggal 10 Mei 2019
[50] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[51] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dimainkan.[52]

Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa didalam sebuah Desa sedang terjadi kelangkaan sumber air bersih, dan dengan adanya masalah itu siswa diminta untuk bermain peran untuk memainkannuya, yaitu memainkan sebagai penduduk yang mengantri air dan sebagai petugas pengatur antrean. Guru bertanya kepada siswa di kelas:

"Ada yang sudah tahu, pengertian penduduk itu apa anak-anak?"

Sebagian siswa menjawab.

"Orang-orang di Desa bu guru".

Sambil tersenyum Ibu Wiwin Astuti S.Pd menjelaskan.

"Penduduk adalah orang yang tinggal dan menetap di suatu Desa".

Dan Ibu Wiwin Astuti S.Pd mencontohkan salah satu murid yaitu Rangga, Ibu Wiwin Astuti S.Pd menjelaskan bahwa Rangga dan keluarganya itu disebut sebagai penduduk karena Rangga dan keluarganya menetap dan tinggal di Desa Purwasana.

IAIN PURWOKERTO

c) Alur jalannya cerita

Guru menaruh galon kosong tersebut diatas kursi yang diletakan disamping meja guru, kemudian ember ditata kebelakang, selanjutnya guru menunjuk salah satu murid yaitu Barok untuk berperan sebagai petugas antean air, dan beberapa siswa yang terdiri dari empat siswa yang bertugas sebagai penduduk yang mengantri air yaitu Salma, Dimas, Saskia dan Anggun. Setelah mereka maju di depan kelas Ibu Wiwin Astuti

[52] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

S.Pd selalu memberikan pelatihan lagi dalam nanti berbicaranya ketika sedang bermain peran.

Setelah itu, Barok berdiri tepat disamping kursi guru yaitu posisi dibelakang galon, sedangkan siswa yang berperan sebagai penduduk sudah rapi berbaris lurus dengan arah galon sambil membawa ember kosong. Satu persatu siswa yang berperan sebagai penduduk yang mengantri air mendapatkan gilirannya.

Barok yang berperan sebagai petugas antean air berkata:

“Mari mengantri air disini pak?”

Salah satu siswa yang berperan sebagai penduduk yaitu Salma menjawab

“Iya pak”

Barok berkata lagi.

“Ambil airnya satu ember dulu ya? Agar semua kebagian air”

Salah satu siswa yang berperan sebagai penduduk yaitu sekarang giliran Dimas yang menjawab.

“Iya pak saya ambil satu ember”.

Setelah semuanya sudah mendapatkan gilirannya, Burok yang bertugas sebagai petugasa pengantri air berpesan.

“Mari kita menjaga sumber air, agar tidak kekurangan air bersih”

IAIN PURWOKERTO

Semua siswa yang bereran sebagai penduduk kompak dalam menjawab pesan yang disampaikan oleh Barok yang berperan sebagai petugas pengantri air.

“Iya pak”

Setelah selesai guru meminta siswanya untuk kembali ketempat duduknya masing. Dan meminta agar semanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani tampil didepan kelas.

d) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.[53]

Guru memberikan komentar kepada siswa menganai bermain peran yang tadi telah dipraktikan, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa lebih serius tidak sering selain itu guru menyampaikan bahwa semuanya sudah bagus dalam menjalankan perannya.

Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa kita harus menjaga sumber air bersih, karena dengan menjaganya kita tidak akan kekurangan air bersih. Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa. Guru mengambil kembali media-media yang sudah digunakan.

b. Observasi pada hari Selasa 14 Mei 2019

Penulis meneliti penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana antara lain:

1) Mata Pelajaran

Pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 3 Penghujan, pembelajaran ke 3.

IAIN PURWOKERTO

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

[53] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

4.8	Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.

2) Media dan alat yang digunakan
   a) Payung

      Payung disini digunakan sebagai alat penunjang dalam pembelajaran supaya siswa lebih memahami apabila menggunakannya dengan benda nyata.

   b) Buku Pedoman Guru tema 8 Kelas I

      Yaitu buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, terbitan Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017.

   c) Buku Siswa

      Buku yang digunakan oleh siswa untuk pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.[54]

3) Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 3 Penghujan, pembelajaran ke 3 dapat digambarkan sebagai berikut:
   a) Pertama yang harus disiapkan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd adalah sebuah payung. Guru membawa media tersebut ke dalam kelas dan kemudian menaruhnya dibawah.

      Setelah persiapan media selesai guru mengucapkan salam kepada siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa, yaitu

[54] Observasi kedua pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2019

IAIN PURWOKERTO

Barok. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang Tema 8 Peristiwa Alam Subtema 3 Penghujan beserta tujuan kegiatan belajar hari ini, setelah itu guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, guru meenyampaikan pelajaran pada pada buku siswa halaman 81.

Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaanya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas.[55] Guru menjelaskan kepada siswa nanti ada yang berperan sebagai Beni dan Edo.

b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dimainkan.[56]

Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa musim hujan masih berlangsung dan hujan sering turun pada saat pagi hari, ada seorang murid bernama Beni, dia berangkat ke sekolah menggunakan payung sebagai pelindung dirinya dari hujan, saat berangkat ke sekolah Beni bertemu dengan Edo, dan Edo tidak menggunakan payung maupun jas hujan, dan akhirnya mereka berangkat ke sekolah bersama-sama menggunakan payungnya Beni.

Guru berkata kepada siswanya nanti dalam bermain peran berlatih serius dan berekspresi sebaik mungkin.

IAIN PURWOKERTO

[55] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[56] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

Guru bertanya kepada siswa.

“siapa yang mau maju kedepan memerankan Beni dan Edo”.

Dan ternyata banyak yang diam tidak tunjuk jari akhirnya Ibu Wiwin Astuti S.Pd menunjuk dua anak untuk maju kedepan yaitu Radit dan Naila.

c) Alur jalannya cerita

Guru menyuruh Radit dan Naila untuk maju kedepan kelas, setelah maju kedepan kelas guru bertanya kepada mereka siapa yang akan menjadi Beni dan siapa yang akan menjdi Edo, karena mereka bingung akhirnya Ibu Wiwin Astuti S.Pd yang mengaturnya yaitu Radit sebagai Beni dan Naila sebagai Edo. Sebelum memulai bermain peran Radit dan Naila diajari apa saja yang akan mereka omongkan nanti saat bermain peran oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd.

Radit yang berperan sebagai Beni berjalan menggunakan payung dari pintu kelas kedalam kelas secara berlahan, disepanjang jalan menuju sekolahnya Radit melihat Naila tengah berlari-lari kecil tidak menggunakan pelindung jas hujan maupun payung, Radit Berkata kepada Naila.

“Hai Naila, apakah kamu tidak membawa payung?”

Naila menjawab.

“Iya Radit, payungku rusak”.

Radit bertanya lagi.

“Apakah kamu juga tidak membawa jas hujan?”.

Naila menjawab.

“Aku tidak mempunyai jas hujan Radit”.

Dan akhirnya Radit mengajak Naila.

“Ayo Naila berangkat ke sekolah denganku, memakai payungku bersama-sama”.

Naila menjawab.

“Terima kasih Radit, kamu sangat baik”.

IAIN PURWOKERTO

Setelah selesai guru meminta siswanya untuk kembali ketempat duduknya masing. Dan meminta agar semanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani tampil didepan kelas.

d) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.[57]

Guru memberikan komentar kepada siswa menganai bermain peran yang tadi telah dipraktikan, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa dapat serius dengan menjalankan perannya perannya, serta kurangin bercanda saat sedang bermain peran, selain itu guru menyampaikan bahwa dalam menjalankan perannya Radit dan Naila sudah bagus dalam menjalankan perannya.

Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan bahwa kita sebagai makhluk hidup itu harus saling tolong menolong, apabila ada teman kita yang membutuhkan bantuan, kita harus menolongnya. Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa.

c. Observasi pada hari Sabtu 18 Mei 2019

Penulis meneliti penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana antara lain:

1) Mata Pelajaran

Pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 4 Bencana Alam, pembelajaran ke 3.

Muatan: Bahasa Indonesia

IAIN PURWOKERTO

[57] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

No	Kompetensi Dasar
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian terima kasih, minta tolong, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah
4.8	Mempraktikan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian terima kasih, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tuliscara yang benar.

2) Media dan alat yang digunakan
   a) Buku Pedoman Guru tema 8 Kelas I

      Yaitu buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, terbitan Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017.

   b) Buku Siswa

      Buku yang digunakan oleh siswa untuk pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.[58]

3) Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 4 bencana alam, pembelajaran ke 3 dapat digambarkan sebagai berikut:[59]
   a) Pertama guru mengucapkan salam kepada siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa, yaitu Barok. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. Siswa diingatkan untuk

[58] Observasi ketiga pada hari Selasa tanggal 14 Mei 2019

[59] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

IAIN PURWOKERTO

selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang Tema 8 Peristiwa Alam, Subtema 4 Bencana Alam, Pembelajaran ke 3, beserta tujuan kegiatan belajar hari ini, setelah itu guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, guru meenyampaikan pelajaran pada buku siswa halaman 109.

Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaanya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas.[60]

Guru menjelaskan kepada siswa nanti ada yang bermain peran tentang percakapan bencana alam dan ada enam anak yang akan maju kedepan memerankan perannya dalam percakapan.

b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dimainkan.[61]

Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa yang akan diperankan siswa adalah percakapan menganai bencana alam, jadi disini siswa hanya memerankan percakapan mengenai bencana alam dan didalam percakap tersebut siswa merencanakan untuk bermain peran dan membuat cerita tentang bencana alam, tetapi disini guru menjelaskan kepada siswanya bahwa seharusnya setelah berperan alam percakapan siswa diminta untuk berkelompok dan membuat cerita tentang bencana alam, namun menurut Ibu Wiwin Astuti S.Pd untuk kelas I masih susah untuk memerankan peran yang terlalu sulit

IAIN PURWOKERTO

[60] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[61] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

apalagi untuk membuat ceritanya sendiri, jadi Ibu Wiwin Astuti S.Pd hanya ingin siswanya memerankan percakapan tentang bencana alam karena menurut beliau percakapan juga sudah melibatkan siswa dalam bermain peran untuk menjadi salah satu peran yang ada dalam percakapan tersebut. Guru bercerita bahwa didalam sebuah percakapan tersebut terdapat beberapa anak yaitu Lani, Udin, Dayu, Edo, dan Siti, mereka bercakap-cakap menganai bencana alam dan mereka membagi tugasnya masing-masing sesuai keingingan mereka apa yang mereka ingin perankan.

Guru bertanya kepada siswa.

"siapa yang mau maju kedepan memerankan percakapan Lani, Udin, Dayu, Edo, dan Siti."

Kali ini ternyata banyak yang tunjuk jari, karena banyak yang tunjuk jari akhirnya Ibu Wiwin Astuti S.Pd menunjuk dua anak untuk maju kedepan yaitu Barok, Radit, Reva, Anggun, Saskia, dan Naila.

c) Alur jalannya cerita

Guru menyuruh siswa yang telah dipilih untuk maju kedepan kelas sambil membawa buku siswanya, setelah maju kedepan kelas guru membagi siswanya untuk membacakan percakapan tersebut yaitu Barok menjadi Lani, Radit menjadi Udin, Reva menjadi Beni, Anggun menjadi Dayu, Saskia menjadi Edo dan Naila menjadi Siti. Setelah semuanya sudah kebagian perannya mereka langsung memerankan perannya sesuai dengan percakapan yang ada dalam buku siswa.

Barok : Teman-teman, ayo kita bermain peran. Bagaimana kalau bermain peran tentang bencana banjir?

Radit : Ayo, tapi bagaimana caranya? Peran apa yang akan kita mainkan?

IAIN PURWOKERTO

Reva : Saya tahu. Kita buat cerita terlebih dahulu. Cerita tentang desa kita yang kebanjiran. Kita semua mengungsi ke balai desa.

Anggun : Saya mengungsi ke balai desa sambil berjalan kaki. Nanti Reva mengungsi naik perahu karet, ya.

Saskia : Saya jadi dokter, ya. Saya memeriksa pengungsi yang sakit.

Naila : Saya jadi penduduk desa, ya. Saya membantu penduduk untuk mengungsi.

Setelah selesai guru meminta siswanya untuk kembali ketempat duduknya masing-masing. Dan meminta agar semanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani tampil didepan kelas.

d) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.[62]

Guru memberikan komentar kepada siswa menganai bermain peran yang tadi telah dipraktikan oleh beberapa siswanya dalam bentuk percakapan tentang bencana alam, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa dapat serius dengan menjalankan perannya perannya, serta lagi lagi guru mengatakan kurangin bercanda saat sedang bermain peran, selain itu guru menyampaikan bahwa dalam menjalankan perannya dalam percakapan tadi Burok, Radit, Reva, Anggun, Saskia dan Naila sudah memerankannya dengan baik karena dalam membacanya sudah jelas dan lancar. Guru berpesan kepada siswanya yang lain untuk sering membaca agar dapat lebih membaca dengan lancar.

IAIN PURWOKERTO

[62] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan bahawa apabila ada suatu apapun musibah yang menimpa kita atau teman kita atau bahkan musibah yang menimpa banyak orang seperti bencana alam yang ada dalam percakapan, selagi kita yang masih bisa membantu mereka apapun bantuannya bantulah. Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa.

3. Evaluasi Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

   Dalam kegiatan pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia di MI Cokroaminoto Purwasana ini evaluasi memiliki peran yang sangat penting. Melalui kegiatan evaluasi seorang guru dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan, kemudian memperbaiki kesalahan tersebut. Evaluasi yang digunakan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd dalam pembelajaran Tematik yang menerapkan metode *role playing* dalam pembelajarannya adalah dengan menggunakan penilaian tertulis dan lisan. Bentuk penilaian pembelajaran sebagai berikut:

   a. Penilaian yang digunakan yaitu tes dan non tes
   b. Jenis tes yang digunakan, tes pilihan ganda, isian dan jawaban singkat.
   c. Jenis non tes yang digunakan yaitu penilaian sikap
   d. Teknik observasi berupa pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan berlangsung
   e. Teknik pemberian tugas untuk perorangan atau kelompok yang berbentuk tugas rumah.[63]

C. Analisis Data

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara

[63] Wawancara dengan Ibu Wiwin Astuti S.Pd selaku guru kelas IA

IAIN PURWOKERTO

melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penulis melakukan analisis data untuk mendeskripsikan tentang data hasil penelitian penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indoesia di kelas IA sebagai berikut:

1. Pembelajaran Tematik di MI Cokroaminoto Purwasana

   Dalam tahapan pembelajaran Tematik, yang pertama tahap persiapan dalam hal ini persiapan mengenai perencanaan yang digunakan adalah dengan menggunakan kurikulum 2013. Di MI Cokroaminoto Purwasana, guru sudah membuat RPP dengan berlandaskan kurikulum 2013 dalam setiap pertemuan.

   Di MI Cokroaminoto Purwasana sudah menggunakan kurikulum 2013 dikarenakan memang dari segi sekolah dan gurunya sudah disiapkan untuk menjalankan kurikulum tersebut. Selanjutnya guru membuat RPP, RPP ini disusun untuk keperluan guru dalam melakukan proses belajar-mengajar, didalam RPP Ibu Wiwin Astuti S.Pd juga mencantumkan komponen-komponen RPP seperti identitas sebuah mata pelajaran, identitas ini meliputi nama mata pelajaran yang akan dipadukan, semester, kelas, dan banyaknya jam pertemuan yang akan dialokasikan, selanjutnya standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar serta beberapa uraian yang pelu dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator, alokasi waktu, metode pembelajaran yang dipakai untuk menyampaikan materi dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator, kegiatan ini berlangsung mulai dari pendahuluan, isi dan penutup serta melakukan penilaian dan tindak lanjut, sumber belajar, alat serta fasilitas yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar dan sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik.

   Guru dalam menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator. Metode yang dicantumkan oleh guru dalam RPP sudah sesuai dengan metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode

IAIN PURWOKERTO

pembelajaran tersebut berupa metode *role playing*. Karena metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, maka tidak salah jika suatu metode tidak hanya terdiri dari satu jenis, termasuk dalam hal pembelajaran. Metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar-mengajar antara guru dan siswa, sehingga berkembang menjadi berbagai metode, dimana metode yang satu dengan lainnya memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Disini, harus diakui bahwa tidak ada satu metode pembelajarn yang benar-benar paling baik digunakan.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa jenis metode yang digunakan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd adalah metode *role playing*, berdasarkan wawancara dengan Ibu Wiwin Astuti S.Pd selaku guru kelas 1A bahwa metode role playing ini beliau terapkan di pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia yang mana dunia anak adalah dunianya bermain sehingga Ibu Wiwin Astuti S.Pd menerapkan metode *role playing* ini untuk meningkatkan hasil belajarnya, dan anak-anak sudah terbukti lebih antusias dan memperhatikan apa yang terjadi didepan kelas dibanding dengan metode ceramah yang biasa Ibu Wwin Astuti S.Pd terapkan. Jadi dengan diterapkannya metode *role playing* ini siswa dapat lebih aktif dikelas dan lebih memahami, karena untuk siswa kelas 1 diterapkan metode ceramah jelas menjadikan siswanya bosan dan malah kadang berjalan-jalan sendiri dikelas.[64]

a. Metode *role playing*

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Mukiyah Nur Hidayati S.Ag selaku kepala madrasah MI Cokroaminoto Purwasana bahwa metode *role palying* adalah pembentukan karakter anak yang bisa menjadikan belajar anak lebih menyenangkan dan menguji keberanian siswa, siswa dapat berutanggng jawab sesuai dengan perannya.[65]

[64] Wawancara dengan Ibu Wiwin Astuti S.Pd selaku guru kelas IA

[65] Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Mukiyah Nur Hidayah Selaku Kepala Sekolah MI Cokroaminoto Purwasana

IAIN PURWOKERTO

b. Dalam landasan teori pada bab II kelebihan metode *Role Playing* sebagai berikut:[66]

1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan.[67]

Karena pelajaran yang paling berkesan adalah sebuah pengalaman, apalagi bagi siswa kelas I yang dunianya masih dunia bermain, dalam metode *role playing* ini menjadikan siswa lebih memahami pelajaran yang dipelajari karena praktek memang lebih mudah dipahami daripada teori. Dalam wawancara yang dilakukan penulis pada salah satu siswa kelas IA yaitu Rangga, dia mengatakan bahwa dia suka metode *role palying* karna dia dapat mengingat kejadian yang dia lakukan maupun temannya didepan kelas.[68]

2) Sangat menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.[69]

Ini terbukti saat penulis melakukan penelitian, terbukti bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan metode *role playing*, dan melatih siswa untuk percaya diri tampil didepan teman-temannya.

Menurut hasil wawancara penulis dengan salah satu siswa teraktif di kelas IA yaitu Barok ketua kelas IA, dia mengatakan bahwa dia paling suka jika ada pelajaran yang berhubungan dengan bermain peran dan dia mengatakan bahwa dia harus menjadi salah satu perannya.[70]

IAIN PURWOKERTO

[66] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[67] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[68] Wawancara yang dilakukan dengan Rangga salah satu siswa kelas IA
[69] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[70] Wawancara yang dilakukan dengan Barok ketua kelas IA

3) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawaan sosial yang tinggi.[71]

Didalam metode *role playing* salah satunya dapat menumbukan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi, ini terbukti saat penulis meneliti pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam, subtema 3 tentang penghujan, pembelajaran ke 3, disitu diajarkan untuk saling tolong menolong dan dengan itu otomatis akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan siswa.

4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.[72]

Didalam setiap pembelajaran pasti terdapat butir-butir hikmah didalamnya, menurut hasil wawancara penulis dengan salah satu siswa kelas IA yaitu Anggun setelah selesai pelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia yaitu tema 8 tentang peristiwa alam, subtema 2 tentang kemarau, pembelajaran 6, yang penulis teliti, didalam materi tentang kemarau tersebut dia dapat memetik hikmah bahwa kita harus menjaga sumber air bersih, karena dengan menjaganya kita tidak akan kekurangan air bersih.[73]

c. Dalam landasan Teori di bab II kelemahan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:[74]

1) *Role palying* (bermain peran) memerlukan waktu relatif panjang, banyak memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya.[75]

IAIN PURWOKERTO

[71] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[72] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

[73] Wawancara yang dilakukan dengan Anggun salah satu siswa kelas IA
[74] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[75] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

Dalam metode *role playing* memang memerlukan waktu yang relatif panjang karena guru akan menceritakannya dulu, membeagi peran dan bermain peran, itu yang membuat metode ini memerlukan waktu yang relatif panjang, apalagi untuk siswa kelas I yang masih banyak ngobrolnya, ini menjadikan guru kesulian dalam mengaturnya.

Dalam pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam, subtema 3 tentang penghujan, pembelajaran ke 3, sebenarnya media yang digunakan tidak hanya payung, tetapi juga jas hujan, karena fasilitas yang ada di sekolah hanya ada payung jadi guru hanya menggunakan payung sebagai media yang digunakan.

2) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.[76]

Ini terbukti saat penulis melakukan penelitian di kelas 1A, saat mulai pembelajaran membeagi perannya untuk bermain peran Ibu Wiwin Asuti S.Pd langsung menunjuk salah satu siswanya meskipun memberi kesempatan kepada siswanya yang lain untuk tunjuk tangan maju didepan kelas bermain peran, ternyata alasannya yaitu beberapa siswa merasa malu jika ditunjuk memerankan peran, Ibu Wiwin Asuti S.Pd adalah guru kelasnya otomatis beliau sudah mengetahui karakter-karakter dari masing-masing siswanya.

IAIN PURWOKERTO

d. Berdasarkan landasan teori pada bab II saran-saran dalam pelaksanaan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh Ibu Wiwin Astuti adalah:[77]

1) Perlu merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini. Tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit untuk berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.[78]

Tujuan adalah target yang hendak dicapai dari setiap kegiatan belajar mengajar. Disini Ibu Wiwin Astuti S.Pd selalu

[76] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[77] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[78] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

memperhatikan tujuan pembelajaran agar nantinya pembelajaran akan terarah sesuai dengan apa yang telah direncanakannya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan agar kelas yang dibawakannya tidak berjalan kearah yang tidak menentu. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd beliau selalu menyampaikan tujuan pembelajaran tersebut, tujuannya adalah supaya siswa nantinya jelas dan faham tujuan diterapkannya metode pembelajaran tersebut.

2) Memberikan latar belakang dari cerita *role playing* tersebut. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.[79]

Menurut Ibu Wiwin Astuti S.Pd hal ini sangat penting disampaikan kepada siswa karena jalannya cerita adalah tergantung bagaimana siswa itu memahaminya atau tidak apalagi untuk siswa kelas I, jadi setiap akan diterapkan metode *role playing* Ibu Wiwin Astuti S.Pd selalu menceritakan terlebih dahulu materinya supaya siswa sudah ada gambaran mengenai materi tersebut.

3) Guru menjelaskan proses pelaksanaan *role playing* melalui peran yang harus siswa mainkan.[80]

Setelah guru bercerita mengenai materi yang akan diterapkan dengan metode *role playing* selanjutnya guru menjelaskan proses pelaksanaan *role playing* melalui peran yang harus siswa mainkan, seperti contoh dalam pelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia yaitu tema 8 tentang peristiwa alam, subtema 2 tentang kemarau, pembelajaran 6, disini guru menjelaskan bahwa setiap peran yang dimainkan mempunyai tugas yang berbeda-beda seperti tugas petugas pengatur antrean yaitu tugasnya adalah

IAIN PURWOKERTO

[79] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[80] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242

mengatur antrean para penduduk, dan tugas penduduk adalah mengantri air dengan tertib.

4) Menetapkan siswa-siswa yang pantas memainkan jalannya suatu cerita.[81]

Sebelum memulai Ibu Wiwin Astuti S.Pd selalu menunjuk siswanya yang pantas memainkan jalannya suatu cerita, ini bertujuan agar cerita dapat berjalan dengan lancar apabila diperankan dengan siswa yang tepat. Menurut Ibu Wiwin Astuti S.Pd, dalam pembelajaran yang menerapakn metode ini, beliau selalu sama dalam memberi penilaiannya karena yang terpenting adalah siswanya dapat lebih memahami materi yang mereka dapat lihat secara langsung tanpa harus menggambarkannya terlebih dahulu.

2. Penilaian Pembelajaran Tematik[82]

Penilaian pada pembelajaran tematik dilakukan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd untuk mengetahui lebih jauh, apakah pembelajaran yang telah dilakukan telah memenuhi standar kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam tiap-tiap mata pelajaran.

Alat penilaian yang digunakan oleh Ibu Wiwin Astuti S.Pd bisa berupa tes atau non-tes. Tes bisa meliputi tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan, dan tes dengan cara melihat catatan harian perkembangan siswa atau bisa pula dengan hanya berpatokan pada portofolio. Tes tertulis digunakan untuk menilai kemampuan menulis siswa.

IAIN PURWOKERTO

[81] Mastur Faizi, *Ragam Metode* ....., hlm. 240-242
[82] Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar*,..... hlm. 174-181

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara dapat disimpulkan sebagai berikut:

Metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MI Cokroaminoto Purwasana ternyata metode *role playing* meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan pemahaman materi, serta membuat siswa semangat dalam belajar.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasana sudah dijalankan guru dengan maksimal, karena guru sudah melaksanakannya sesuai dengan langkah-langkah *role playing* yaitu guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaan dan menentukan siapa yang akan bermain peran, setelah itu guru menceritakan peristiwa dalam cerita yang akan dimainkan, serta setiap selesai guru memberikan komentar, kesimpulan dan perbaikan-perbaikan untuk perbaikan selanjutnya dan sebelum pembelajaran guru juga memberi saran-saran dalam pelaksanaan *role playing* seperti merumuskan tujuan yang akan dicapai. Penerapan metode *role playing* yang dicantumkan di dalam RPP sudah diterapkan saat pembelajaran berlangsung, guru selalu berupaya agar dalam penerapan metode *role playing* dapat sesuai dengan tujuan dari pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia.

B. Saran

Demi tercapainya tujuan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI

IAIN PURWOKERTO

Cokroaminoto Purwasana, perlu adanya penambahan dan kreatifitas dari pihak guru maupun dari pihak sekolah. Oleh sebab itu, untuk lebih mengoptimalkan penerapan metode *role playing* setelah dilaksanakan penelitian yang penulis laksanakan mengenai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia kelas IA di MI Cokroaminoto Purwasaa Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara menyarankan :

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Dengan diterapkannya metode *role playing*, diharapkan dari hasil penelitian ini siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

   Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar, karena metode ini berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan keberanian siswa dalam berbicara di depan kelas.

   Dapat memberika informasi pada guru, tentang penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi untuk guru-guru yang lain agar mau menerapkan metode-metode pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah mendukung kepada guru untuk mengembangkan pembelajarn dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah serta perbaikan dimasa yang akan datang.

4. Bagi Madrasah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran terutama tentang penerapan metode *role playing.*

IAIN PURWOKERTO

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat mengadakan penelitian mengenai pengaruh metode *role playing* dengan subyek yang berbeda.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas nikmat, petunjuk, rahmat, hidayah dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada bapak Ischak Suryo Nugroho S.Pd.I M.S.I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah menerima amal kebaikan serta senantiasa mendapatkan petunjuk-Nya aamiin.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Alfin, Jauharoh. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI.* Jakarta: Kencana.

Arifin, Zaenal, 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

B, Uno, Hamzah, 2008. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Faizi, Mastur, 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*. Yogyakarta:

Hamalik, Oemar, 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hasil observasi ke I pada hari Juma'at tanggal 10 Mei 2019

Hasil observasi ke II pada hari Selasa 14 Mei 2019

Hasil observasi ke III pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2019

Hasil wawancara di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara dengan Kepala Sekolah pada hari Selasa 07 Mei 2019

Hasil wawancara di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara dengan Guru kelas IA pada hari Selasa 07 Mei 2019

Hasil wawancara di MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara dengan beberapa siswa kelas IA pada hari Jum'at 10 Mei 2019

Hidayati, Nur, Ulfah. 2011. "Penerapan Metode Bermain Peran (role play) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011". *Skripsi* FTIK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto.

Isah Cahyani, Isnah, 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan IslamDepartemen Agama Republik Indonesia.

Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin, 2016. "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya"*. Jurnal Pena Ilmiah, Volume 1 No. 1.

IAIN PURWOKERTO

Khoirotun, Umi. 2012. "Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra- Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)". *Skripsi* FTIK, Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Luthfiyah, dan Fitrah, Muh, 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas,dan Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak, 2017.

Mulyani, Novi, 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Kalimedia

Mulyasa, E, 2003. *Kurikulum Berbasis Kpmpetensi, Konsep Karakterstik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Ngalimun, 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM.* Banjarmasin: Pustaka Banua.

Ngalimun, 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.

Rohmad, dan Supriyanto, 2015. *Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar dan Mahasiswa.* Yogyakarta: Kalimedia.

Rudi Hartono, 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: DIVA Press.

S, B, Mamat, 2007. *Pedoman Peaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjebn Kelembagaan Agama Islam Depag RI.

Samani, Muclas dan Hariyanto, 2017. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sarbini. 2009. "Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung Kabupaten Banyumas". *Skripsi* FTIK, Pendidikan Guru Madrasah Ibidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif,dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Sukardi, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

IAIN PURWOKERTO

Sunhaji, 2013. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dan Sains.* Yogyakarta: STAIN Press.

Suprihatiningrum, Jamil, 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2012. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tanzeh, Ahmad, 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

Trianto, 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.* Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Usman, Husaini, dkk, 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

IAIN PURWOKERTO