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

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

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.

IAIN PURWOKERTO

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 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