

---

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH GUPPI CININI INDRAMAYU**

Oleh

Annisa Kamalia<sup>1</sup>, Abdur Rahim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia (IAI AL-AZIS) Indramayu

Email: <sup>1</sup>[Annisakamalia25@gmail.com](mailto:Annisakamalia25@gmail.com), <sup>2</sup>[rahim@iai-alzaytun.ac.id](mailto:rahim@iai-alzaytun.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 11-08-2022

Revised: 11-08-2022

Accepted: 23-09-2022

**Keywords:**

Method, Role Playing,  
Indonesian Language  
Learning

**Abstract:** *The learning process often looks monotonous, many teachers only use classical methods such as lectures and questions and answers, so students tend to be passive during the teaching and learning process. There are many learning methods that can be used by teachers to get around so that students are active when participating in the learning process, besides that the teacher must pay attention to the alignment of the method with the material to be taught. This study aims to determine whether the roleplaying method in learning Indonesian for fifth grade students at Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini can be applied, and to find out how the steps of the roleplaying method in learning Indonesian for fifth grade students at Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini. The type of research used in this research is descriptive qualitative research. The population of this study were all students of MI GUPPI Cinini, then the sample was fifth grade which collected 21 students. The sample was taken using a purposive sampling technique, namely the technique of determining the sample with certain considerations. Collecting data using observation, interviews, and direct teaching in fifth grade. The results of data analysis show that the application of the role playing method in learning Indonesian in fifth grade MI GUPPI Cinini is said to be successful and can be carried out properly and orderly, this can be seen from the enthusiasm of students when role playing using learning In Indonesian, students can easily understand the rhyme discussion and are enthusiastic in answering the questions given by the researcher and when the researcher asks students to make rhymes, and when writing impressions and messages, some students make them with rhymes.*

---

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dimanapun dan kapanpun di dunia ini pasti akan mengalami proses pendidikan, di era globalisasi perkembangan suatu bangsa erat hubungannya dengan pendidikan. Pendidikan merupakan sarana penting untuk mewujudkan pembangunan nasional suatu bangsa dengan menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai keterampilan dan berkualitas, pada hakikatnya pendidikan adalah hak dasar bagi setiap warga negara Indonesia untuk dapat menikmatinya. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. (Munib, 2009: 39).

Hakekat pendidikan adalah usaha orang dewasa secara sadar untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik dalam bentuk pendidikan formal maupun non formal. Jadi dengan kata lain, pendidikan pada hakikatnya adalah ikhtiar manusia untuk membantu dan mengarahkan fitrah manusia supaya berkembang sampai kepada titik maksimal yang dapat dicapai dari tujuan yang dicita-citakan (Arifin, 1976: 12).

Seperti yang tertera dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pendidikan merupakan usaha sadar yang 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.

Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka guru harus profesional dalam membentuk kompetensi peserta didik sesuai dengan karakteristik individual masing-masing. Guru juga harus menyenangkan bukan hanya untuk peserta didik, tetapi juga bagi dirinya sendiri. Artinya belajar dan pembelajaran harus menjadi makanan pokok sehari-hari, harus dicintai, agar dapat membentuk dan membangkitkan rasa cinta dan nafsu belajar bagi peserta didik (Mulyasa, 2013: 15).

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran di kelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan (Fathurrohman, 2010: 8).

Salah satu peran guru dalam pembelajaran adalah memilih model/metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan dibelajarkan kepada peserta didik. Guru bertugas menyediakan kemudahan-kemudahan belajar bagi siswa agar pembelajaran lebih efektif. Mengetahui dan sanggup menggunakan metode mengajar adalah kemampuan dasar guru yang paling utama dalam meraih sukses di sekolah.

Guru yang tidak mengetahui metode mengajar jangan diharapkan bisa melaksanakan tugas mengajar sebaik-baiknya (Satori, 2019: 247). Guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu seperti bertanggung jawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajaran di sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri, terutama dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik, dan lingkungan (Mulyasa, 2013: 37).

Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Terdapat banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyiasati agar siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru harus memperhatikan keselarasan metode dengan materi yang akan di ajarkan. Hal ini akan menghindari kerancuan saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebagai seorang pendidik, kita dituntut untuk memahami diri peserta didik dengan baik. Pemahaman pada diri peserta didik di sini mempunyai makna bahwa anda mengenal betul kelebihan dan kelemahan yang dimiliki peserta didik. Dengan memahami peserta didik dengan baik diharapkan kita dapat memberikan layanan pendidikan yang tepat dan bermanfaat bagi masing-masing anak. (Syaodih, 2009: 3.1).

Metode Bermain peran (role playing) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih merasapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran (Djamarah, 2005: 237).

Jill Hadfield menyatakan bahwa role playing adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dengan kata lain metode pembelajaran role playing adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Trianto, 2011: 20).

Cara belajar mengajar dengan menggunakan metode role playing, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu. Tujuan penggunaan metode role playing ini yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu. Kemudian memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu dan memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu (Prasetya, 2013: 80).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. (Dimiyati, 2006: 7).

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, khususnya bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan perkataan lain, agar para siswa mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik.

Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka siswa diharapkan

dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa juga diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka para guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar siswa dapat meneladaninya. (Tarigan, 2009:2).

Dari pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berikut ini merupakan fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

1. Meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar siswa.
2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
4. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa. (Solchan, 1996: 4).

Penelitian ini bertujuan mengungkap hal-hal terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini, khususnya pada pembelajaran materi pantun, hal ini dikarenakan menyesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini Indramayu,

Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan siswa sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan proses pembelajaran di kelas V pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode-metode klasikal dan masih bersifat teacher centered.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini Indramayu.

### **Penerapan**

Menurut (Usman, 2009: 70) Penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar

---

aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil (Zain, 2010: 1487).

Istilah penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **Metode**

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008: 147).

Kata metode didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **Role playing**

Istilah role playing yang penulis maksud yaitu metode role playing (bermain peran), juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran (Djamarah, 2005: 237).

Menurut Amri (2010: 194) Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Sedangkan metode role playing yang dimaksud oleh peneliti adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. (Dimiyati, 2006: 7).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. (Setyawan, 2018: 7).

Lokasi penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Cinini Indramayu, yang terletak pada Jl. Masjid Baitul Mustaqim RT.11 RW.06 Kecamatan Haurgeulis, Kelurahan Sumbermulya, Kabupaten Indramayu Jawa Barat 45264.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2017: 80). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2017: 81). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Ibtidaiyah Guppi Cinini. Yang terdiri dari 6 kelas yaitu kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 sebagai eksperimen. Pengambilan sampel dari populasi di atas menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2017: 85).

Terkait dengan gambaran Penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI GUPPI Cinini Indramayu. Sumber data yang dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari data primer dan data skunder. Sedangkan untuk memperoleh data dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis datanya yaitu: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti menemukan beberapa tindakan yang akan dibahas dalam pembahasan ini, yaitu:

### 1. Hasil Observasi

Observasi di laksanakan pada tanggal 4–6 Februari 2020. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa siswa kelas I–VI memiliki karakter dan akhlak yang baik, yaitu sopan, taat dan patuh pada guru, ketika guru tidak ada didalam kelas mereka tidak bermain bahkan tidak keluar kelas, aktif dalam proses pembelajaran, selalu disiplin waktu dan membersihkan ruang kelas sehingga kelas menjadi bersih dan rapih.

Kemudian, hasil observasi lainnya dilakukan terhadap guru kelas V pada saat proses pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, *yaitu* guru menjelaskan materi di depan kelas dan siswa memperhatikan, namun dengan guru menggunakan metode ceramah seperti itu, siswa mendengarkan dengan baik materi yang guru sampaikan, karena guru mengaitkannya dengan keadaan lingkungan yang sebenarnya membuat siswa kelas V dapat dengan mudah memperhatikan dan menerima pembelajaran tersebut.

### 2. Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas V dan seluruh siswa kelas V, wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V yaitu sebagai berikut:

Metode pembelajaran yang biasa dilakukan oleh wali kelas V Pak Kasdalim yaitu dengan cara ceramah, dan untuk media Pak Kasdalim tidak menggunakan media apapun

selain buku, dikarenakan tidak adanya sarana prasarana untuk media hanya menggunakan seadanya saja, jika siswa sudah mulai merasa bosan Pak Kasdalim menyelingi pembelajaran dengan permainan dan tanya jawab, dan menurut Pak Kasdalim pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang ngacu pada RPP, tapi karena keterbatasan waktu jadi banyak sekolah-sekolah yang tidak menggunakan RPP.

### 3. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan menyiapkan membuat skenario pembelajaran dan membuat media pembelajaran seperti teks naskah, untuk penelitian ini peneliti menggunakan teks naskah yang akan digunakan siswa saat bermain peran (*role playing*), hal ini dikarenakan peneliti merasa pada kelas V ini sebagian besar siswa terbiasa dengan menggunakan bahasa Indramayu sebagai bahasa sehari-hari.

Pada saat proses pembelajaran dimulai, peneliti membuat 4 kelompok untuk melakukan bermain peran (*role playing*), setiap kelompok berkesempatan untuk maju dan memerankan perannya. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara siswa mengambil gulungan kertas secara acak yang telah disiapkan oleh peneliti, gulungan kertas tersebut berisikan nama-nama tokoh yang dalam drama tersebut. Saat seluruh siswa sudah mengambil gulungan kertas tersebut peneliti mengecek seluruhnya telah mendapatkan perannya dengan cara menyebutkan setiap nama tokoh dan siswa mengangkat tangan sebagai tanda dialah yang berperan sebagai tokoh tersebut.

### 4. Penilaian

Selanjutnya di dalam melakukan evaluasi ada dua teknik evaluasi yang kita kenal yaitu teknik evaluasi menggunakan tes dan evaluasi dengan teknik non tes. Teknik non tes pada umumnya memegang peranan penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah sikap (*affective domain*) dan ranah keterampilan (*Psychomotoric domain*), sedangkan teknik tes lebih banyak digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah proses berfikirnya (*cognitif domain*).

Yang digunakan peneliti dalam melakukan penilaian ini yaitu teknik non tes, teknik non tes dapat berupa:

- a. Skala Bertingkat (*rating scale*)
- b. Kuesioner (*questionair*)
- c. Daftar cocok (*check-list*)
- d. Wawancara (*interview*)
- e. Pengamatan (*observasi*)
- f. Riwayat hidup

Dari keenam golongan teknik nontes, peneliti memilih wawancara dan pengamatan sebagai bahan untuk mengevaluasi. Dapat dilihat pada saat proses wawancara yang dilakukan kepada siswa:

- a. Terdapat 14,29% atau 3 orang siswa yang tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia namun terdapat 85,71% atau 19 siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Seluruh siswa kelas V mengatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan metode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas V.
- c. Terdapat 71,43% atau 15 siswa yang tidak merasa bosan saat guru menggunakan metode ceramah, namun terdapat 28,57% atau 6 orang siswa yang merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah.

- d. Seluruh siswa kelas V mengatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas V.

Dan pada saat pengamatan siswa bermain peran (*role playing*), peneliti melihat antusias mereka, hal ini dapat dilihat pada kelompok pertama memainkan perannya, yang lain ingin segera memainkan perannya juga, sehingga membuat kelas tidak kondusif, namun saat siswa dikondusifkan kembali mereka baru menyaksikan kelompok pertama dan menunggu giliran kelompoknya yang berperan.

Setelah semua kelompok maju, peneliti memberikan pesan-pesan yang terkandung dalam permainan tersebut, kemudian peneliti menyuruh seluruh siswa untuk membuat pantun dan menuliskannya di papan tulis, mereka segera ingin maju dan menuliskan pantun yang mereka buat di papan tulis.

Hal inilah yang peneliti jadikan bahan penilaian, bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi pantun dapat dilakukan.

Adapun kriteria penilaian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil pembelajaran pantun menggunakan metode *role playing*, sebagai berikut:

- a. Abdan Syakuro

Pantun:

Ada donat di atas meja  
Dimakan sama si Keber  
Mau tahu cita-cita saya  
Cita-cita saya menjadi youtuber

Abdan Syakuro memperoleh jumlah skor 28 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat sangat baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi sangat baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan sangat baik, serta respon afektif guru sangat baik.

- b. Aditia

Pantun:

Pergi ke pasar membeli singkong  
Pulang ke kampung halaman  
Janganlah kamu suka berbohong  
Mampir sebentar di kota sragen

Aditya memperoleh jumlah skor 9 (sangat kurang baik) dikarenakan Aditya belum bisa membaca hal ini menyebabkan Aditya tidak mengerti apa yang harus ditulis, namun respon afektif guru baik, karena pada saat bermain *role playing* dia masih dapat mengikutinya dengan cara peneliti membacakan teks yang dia baca dan dia mengulangnya dengan tepat.

- c. Dewi Sartika

Pantun:

Menanam bunga bersama mama  
Tanam di pot dibuat bonsai  
Bekerja samalah dengan sesama  
Agar pekerjaan cepat selesai

Dewi Sartika memperoleh jumlah skor 27 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema

dan makna yang dibuat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi sangat baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru sangat baik.

d. Ibnu Kholdun

Pantun:

Olahraga pergi ke taman  
Ke taman bersama adik  
Ayolah wahai teman-teman  
Kita belajar dengan cerdas

Ibnu Kholdun memperoleh jumlah skor 26 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru baik.

e. Irfan Romadhon

Pantun:

Hari Minggu pergi ke dokter gigi  
Pergi ke dokter bersama olga  
Bagunlah pagi setiap hari  
Jangan lupa berolahraga

Irfan Romadhon memperoleh jumlah skor 21 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat baik, keaslian pengucapan cukup baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru cukup baik.

f. M. Sholeh

Pantun:

Pergi ke pasar membeli singkong  
Hari minggu pergi berenang  
Janganlah kamu suka berbohong  
Hatiku ini sungguh senang

M. Sholeh memperoleh jumlah skor 22 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat kurang baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi sangat baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru cukup baik.

g. Moh. Zulfi Al Faiz

Pantun:

Mengangkat batu setinggi bahu  
Batu diangkat berat rasanya  
Jika boleh aku tahu  
Baju biru siapa namanya

Moh. Zulfi Al Faiz memperoleh jumlah skor 27 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi sangat baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru baik.

h. Mudrik Al Gifari

Pantun:

Pergi tidur langsung mimpi  
Mimpinya sedang berolahraga  
Sekolahku MI GUPPI

Itulah sekolah yang kubangga

Mudrik Al Gifari memperoleh jumlah skor 30 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi sangat baik, ketepatan diksi sangat baik, pendayaan pemajasan dan citraan sangat baik, serta respon afektif guru sangat baik.

i. Muhamad Riyaadulhadi

Pantun:

Beli permen harus dibagi  
Dibagi dengan teman-teman baru  
Cita-cita saya jadi  
Guru baru

Muhamad Riyaadulhadi memperoleh jumlah skor 27 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi sangat baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru baik.

j. M. Alief Fauzan Ramadhan

Pantun:

Beli koran  
Bayar di kasir  
Yang cinta Al-Qur'an  
Bilang hadir

M. Alief Fauzan Ramadhan memperoleh jumlah skor 22 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi cukup baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru cukup baik.

k. Raehan Asy'Ari Mu'Arofat

Pantun:

Hari minggu pergi berenang  
Kolam didekat taman  
Hatiku sungguh senang  
Bisa main bersama teman

Raehan Asy'Ari Mu'Arofat memperoleh jumlah skor 24 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru baik.

l. Ramadhan Rivo S. Abd. Muhit

Pantun:

Pergi ke pasar membeli gula  
Jangan lupa membeli bendera  
Jika kamu ingin masuk surha  
Sayangilah orangtua

Ramadhan Rivo S. Abd. Muhit memperoleh jumlah skor 27 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi sangat baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru baik.

m. Rifal Fauji

Pantun:

Beli bakwan di bu Mari  
Bakwan tempe kesukaan ayah  
Berolahraga setiap hari  
Tubuh sehat tak mudah lelah

Rifal Fauji memperoleh jumlah skor 22 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat cukup baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru baik.

n. Rifat Fadlan

Pantun:

Berlari ke toilet tidak tahan  
Menahan kencing karena minum kebanyakan air  
Ayolah kawan kita makan-makanan  
Yang sehat sampai di dalam kuburan

Rifat Fadlan memperoleh jumlah skor 15 (cukup baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat kurang baik, keaslian pengucapan baik, kekuatan imajinasi kurang baik, ketepatan diksisangat kurang baik, pendayaan pemajasan dan citraan kurang baik, serta respon afektif guru baik.

o. Salsa Maola Sabiha

Pantun:

Marina sedang bermain harpa  
Harpa dipetik suaranya merdu  
Sudah lama tidak bertegur sapa  
Membuat hati rindu

Salsa Maola Sabiha memperoleh jumlah skor 30 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang di buat sangat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi sangat baik, ketepatan diksi sangat baik, pendayaan pemajasan dan citraan sangat baik, serta respon afektif guru sangat baik.

p. Sendi Krisna Andika

Pantun:

Pergi ke pasar membeli singkong  
Setelah itu tidur siang  
Janganlah kamu suka berbohong  
Badan sehat hatipun riang

Sendi Krisna Andika memperoleh jumlah skor 25 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat cukup baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru sangat baik.

q. Sinta Ayu Lestari

Pantun:

Olahraga pergi ke taman  
Ke taman bersama adik  
Bermain bersama teman  
Mainlah dengan baik

Sinta Ayu Lestari memperoleh jumlah skor 25 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan baik, serta respon afektif guru sangat baik.

r. Siti Aisyah

Pantun:

Burung beo burung kakatua  
Suaranya menghibur hati  
Patuhilah orangtua  
Agar jadi anak berbakti

Siti Aisyah memperoleh jumlah skor 21 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat baik, keaslian pengucapan cukup baik, kekuatan imajinasi cukup baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru baik.

s. Willy Alamsyah

Pantun:

Hari minggu pergi ke dokter  
Biar gigi tetap bersih  
Jika kamu ingin pandai  
Banyak-banyaklah membaca buku

Willy Alamsyah memperoleh jumlah skor 11 (kurang baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat sangat kurang baik, keaslian pengucapan cukup baik, kekuatan imajinasi cukup baik, ketepatan diksi cukup baik, pendayaan pemajasan dan citraan cukup baik, serta respon afektif guru sangat kurang baik.

t. Wisnu Saputra

Pantun:

Burung puyuh lari ke semak  
Tidak lupa kembali ke sarang  
Jika terlalu banyak makan lemak  
Darah tinggi bisa menyerang

Wisnu Saputra memperoleh jumlah skor 21 (baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat sangat baik, keaslian pengucapan cukup baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi cukup baik, pendayaan pemajasan dan citraan kurang baik, serta respon afektif guru baik.

u. Hauratul Zahra

Pantun:

Olahraga pergi ke taman  
Ke taman bersama adik  
Jagalah pola makan  
Kesehatan adalah hidup baik

Hauratul Zahra memperoleh jumlah skor 26 (sangat baik) dikarenakan kebaruan tema dan makna yang dibuat baik, keaslian pengucapan sangat baik, kekuatan imajinasi baik, ketepatan diksi baik, pendayaan pemajasan dan citraan kurang baik, serta respon afektif guru sangat baik.

Jumlah skor 5—9 = E (Sangat Kurang Baik), 10—14 = D (Kurang Baik), 15—19 = C (Cukup Baik), 20—24 = B (Baik), 25—30 = A (Sangat Baik). Kemudian dapat disimpulkan bahwa 11 siswa mendapatkan nilai A hal ini dilihat dari pencapaian yang diperoleh selama pembelajaran mereka dapat mengikuti pelajaran dengan sangat baik, 7 siswa mendapatkan nilai B, 1 siswa mendapatkan nilai C, 1 siswa mendapatkan nilai D, dan 1 siswa mendapatkan nilai E, dikarenakan masih adanya siswa di kelas V yang belum bisa membaca hal ini menyebabkan kurang mengertinya siswa pada saat proses pembelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, wawancara dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI GUPPI Cinini berjalan dengan baik, karena siswa kelas V biasanya hanya menggunakan metode ceramah, sehingga saat menggunakan metode role playing siswa sangat tertarik.
2. Penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI GUPPI Cinini dikatakan dapat diterapkan, hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat bermain peran (role playing), penilaian nontes yang dilakukan peneliti, saat peneliti menyuruh siswa membuat pantun, serta saat menulis kesan dan pesan beberapa siswa membuatnya dengan pantun.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurhasanah, I. A. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 619.
- [2] Syarifuddin, A. 2015. Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *Jurnal Ilmiah*, 2: 29.
- [3] Arifin, M. 1976. Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama dilingkungan Sekolah dan Keluarga. Jakarta: Bulan Bintang.
- [4] Dimiyati. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Djamarah, S. B. 2005. Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [6] Fathurrahman, P. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Rifaka Aditama.
- [7] Keraf, G. 2004. Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa. Flores: Nusa Indah.
- [8] Moleong, L. J. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Mulyasa, E. 2013. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [10] Munib, A. 2009. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UNNES Pres.
- [11] Nasucha, Y. 2010. Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah. Yogyakarta: Media Perkasa.
- [12] Poerwadarminta. 1984. Bahasa Indonesia untuk Karang-Mengarang. Yogyakarta: UP Indonesia.
- [13] Pohan, R. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Banda Aceh: Ar-Rijal Institute.

- 
- [14] Prasetya, A. A. 2005. SBM (Strategi Belajar Mengajar). Bandung: CV Pustaka Setia.
- [15] Satori, D. 2009. Profesi Keguruan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [16] Setyawan, J., & Anggito, A. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV Jejak.
- [17] Setyosari, P. 2016. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- [18] Solchan T.W., d. 2014. Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Banten: Universitas Terbuka.
- [19] Sudjono, A. 2013. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- [20] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R &D. Bandung: Alfabeta.
- [21] Syaodih, M. S. 2009. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [22] Tarigan, H. G. 2009. Pengajaran Kompetensi Bahasa. Bandung: Angkasa.
- [23] Thoifuri. 2008. Menjadi Guru Inisiator. Semarang: RASAIL.
- [24] Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [25] Uno, H. B. 2011. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- [26] Usman, B. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: Ciputat Press.
- [27] Wiyanto, A. 2009. Terampil Menulis Paragraf. Jakarta: Grasindo.
- [28] Yamin, M. 2007. Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [29] Zain, B. 2010. Efektifitas Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Jakarta.
- [30] Zain, S. B. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [31] Yani M. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 8 Aceh Besar [Skripsi]. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- [32] Mazidah WR. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar. [Skripsi]. Blitar: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.
- [33] [Depdiknas] Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- [34] KBBI online. Arti Penerapan. <https://kbbi.web.id/penerapan> [27 Januari 2020 jam 20.05 WIB].
- [35] KBBI online. Arti metode. <https://kbbi.web.id/metode> [27 Januari 2020 jam 20.25 WIB].