

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menjadi suatu hal dan sarana pembelajaran yang penting terhadap pengembangan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting didalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya, pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses daya manusia. Pupuh Fathurrahman berpendapat dalam bukunya bahwa pendidikan menjadi salah satu proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran, yang diantaranya dilaksanakan oleh lembaga lembaga pendidikan formal.<sup>1</sup>

Proses pendidikan juga sangat dibutuhkan metode pembelajaran karena metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemahaman inilah dapat dikatakan bahwa tanpa metode atau penerapan metode yang tepat maka suatu materi pembelajaran itu tidak dapat berjalan efektif dan efisien karena tanpa metode yang efektif maka pesan atau informasi dari suatu pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru tidak dapat terserap oleh peserta didik secara maksimal.<sup>2</sup> Abdul Majid

---

<sup>1</sup> Pupuh Fathurrahman, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rifaka Aditama. 2007), 13

<sup>2</sup>Ernani dan Ahmad Syarifuddin, “Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, *Jurnal Ilmiah PGMI*, Volume 2, No 1, (Januari, 2016), 30.

dalam bukunya juga berpendapat mengenai tentang *role playing* atau bermain peran adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi suatu sejarah.”<sup>3</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran dengan cara bermain peran untuk siswa dapat mengkreasikan kemampuannya.

Adapun langkah-langkah simulasi *role playing* mulai dari persiapan simulasi yang pertama harus menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi yang kedua guru harus memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan yang ketiga guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi yang ke empat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya langkah selanjutnya pelaksanaan simulasi yang menyangkut simulasi dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, dan yang terakhir adalah penutupan yang harus melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi atau materi cerita yang simulasikan merumuskan kesimpulan.<sup>4</sup> Maka oleh karena itu dalam langkah simulasi *role playing* diawali dengan persiapan serta berlanjut yang terakhir penutupan sebagaimana penjelasan tersebut.

Terdapat banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang didalamnya termuat beberapa konsep dari disiplin ilmu yang berbeda, salah satunya adalah metode bermain peran (*role playing*), *role playing* merupakan cabang dari

---

<sup>3</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung, PT Ibu Inggit garnasih, 2013) 206

<sup>4</sup> Winasanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007) 161-162

metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat didalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Metode *role playing* sering disebut juga dengan metode sosio drama penggunaan metode ini pada dasarnya mendramatiskan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah sosial, model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* juga dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung, tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *role playing* adalah (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan ; (4) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan kelas.<sup>5</sup> Setiap metode memiliki cara sendiri dalam menerapkannya agar yang dihasilkan dapat maksimal.

Menurut Young dalam Hasan dan Nursalam menyatakan bahwa metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam model ini siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk mempragakan peran-perannya dalam berinteraksi.

---

<sup>5</sup> Reza Syehma Bahtiar, Diah Yovita Suryarini, “Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* , Vol 3 , No 1, Tahun 2019, 73

Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.<sup>6</sup>

Kartini dalam bukunya menyatakan bahwa model bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang di tekankan dalam model bermain peran kaitannya dengan hubungan sosial.<sup>7</sup> Sedangkan pendapat lain Wicaksono menyatakan bahwa model *role playing* memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain-pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah di tulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, model bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis dimana pola-pola berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup di masyarakat.<sup>8</sup> Model *role playing* memiliki macam-macam bentuk dan metode untuk dikreasikan. Maka dari itu siswa harus dapat berperan aktif dalam mempraktikkannya metode tersebut.

Metode *role playing* terdapat beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti permasalahan yang timbul dari diri siswa, misalnya ada beberapa siswa yang sakit saat pengadaaan teks. Faktor ekstern misalnya dari lingkungan sekolah dan subjek yang digunakan

---

<sup>6</sup> Andi Khairuddin Dan Nininghajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*, (Sulawesi Selatan, Pustaka Almaida, 2020), 66.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Andi Khairuddin Dan Nininghajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*, 67.

penelitian berbeda.<sup>9</sup> Meskipun dengan hasil yang berbeda-beda namun pembelajaran ini sangat efektif digunakan pada materi bahasa Indonesia.

Selain itu juga, faktor Bahasa juga menjadi suatu hal yang penting dalam berdrama. Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang berupa system symbol bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia yaitu salah satunya Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat perkembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan teknologi. Bahasa Indonesia merupakan alat yang digunakan sebagai bahasa media massa untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa yang menerapkan kaidah dengan konsisten. Sedangkan bahasa yang baik adalah bahasa yang mempunyai nilai rasa yang tepat dan sesuai dengan situasi pemakaiannya.<sup>10</sup>

Bahasa adalah alat yang dipakai manusia untuk memberi bentuk kepada sesuatu yang hidup dijiwanya, sehingga diketahui orang. Bahasa juga bisa disebut perasaan jiwa dengan kata yang dilisankan atau ditulis.<sup>11</sup> Pembelajaran aktif adalah tempat yang pasti untuk menemukan pemakna dalam pendidikan adalah dalam bentuk ”pemaknaan aktif” yang beragam. Dengan menempatkan anak anak didik dalam kerangka kerja suatu masalah yang sebenarnya, dan dengan menampakkan tanggung jawab untuk suatu solusi atas anak didik, kita

---

<sup>9</sup> Rika Kurnia Sari, “Efektivitas Penggunaan Model Pendidikan *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 2, No.1, Tahun 2020, 66.

<sup>10</sup> Ummul Khair, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI”, *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2, No. 1, Tahun 2018

<sup>11</sup>M.Ngalim Purwanto, *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Rosdajayaputra, 1997), 19

memberikan pembelajaran yang penuh makna dan pengaruhnya akan bisa segera dirasakan.<sup>12</sup>

SDN Mlaka II Jrengik Sampang merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki metode *role playing* hanya saja penerapannya masih kurang maksimal. Pada dasarnya, metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di setiap sekolah baik negeri Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ditemukan penggunaan metode *role playing* memang dilaksanakan oleh semua kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 6.<sup>13</sup> Perbedaan menggunakan *role playing* pada kelas 1 sampai kelas 3 itu menggunakan teori agar bisa dipahami terlebih dahulu sedangkan untuk kelas 4 sampai 6 itu sudah mulai melakukan praktek *role playing* yang bertujuan menambah minat siswa agar giat belajar dengan menggunakan permainan berdrama atau bisa disebut *role playing*.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul “Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka dapat dikemukakan fokus dalam penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

---

<sup>12</sup>George Boeree, *Metode Pembelajaran & Pengajaran*,(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008),62

<sup>13</sup> Hasil Observasi Awal Tahap Pra lapangan (12 Februari 2022).

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang?
2. Apa saja kendala dan solusi penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang?
2. Untuk mengetahui kendala dan solusi penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang?

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari peneliti ada dua manfaat yaitu secara teoritis maupun secara praktis. Sehingga dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Secara teoritik dapat dijadikan acuan untuk menambah keilmuan terutama tentang efektifitas penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia

2. Secara praktis, hasil temuan dilapangan nantinya dapat memberikan informasi sekaligus memberikan acuan dan pengetahuan khususnya kepada kalangan sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Sebagai calon pendidik penelitian akan menjadi pengalaman yang berharga dan menambah wawasan pengetahuan tentang efektifitas metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia

b. Bagi SDN Mlaka II

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan acuan oleh SDN Mlaka II untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan metode *role playing*.

c. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber kajian bagi kalangan mahasiswa baik secara pengayaan materi perkuliahan maupun untuk kepentingan penelitian yang pokok kajiannya ada kaitan atau kesamaan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi pelengkap terutama bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis kualitatif.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah dibutuhkan dalam rangka pengalaman pendapat terhadap makna atau arti dari istilah yang ada dalam judul penelitian ini. Adapun beberapa istilah yang perlu didefinisikan antara lain:

1. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung pada apa yang diperankan Bermain peran merupakan salah satu model pelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.<sup>14</sup>
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan atau menerima berbagai peran, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain, bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya tertuju pada bahasa lisan atau bahasa tertulis Bahasa Indonesia berasal dari bahasa melayu, bahasa melayu merupakan bahasa yang terpenting dikawasan republik Indonesia ikrar ini sekaligus bermakna bahwa bahasa Indonesia kedudukan sebagai bahasa nasional, sebagai alat yang mempersatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Hasan Basri, *Penerapan Model Pembelajaran Rol Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd*, Vol 1 No 1 2017

<sup>15</sup> Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI", *Ar-Riyah: Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar* vol 2, No. 1, Tahun 2018.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Vicky Ihsananda dalam Skripsi IAIN Metro yang berjudul, "*Penggunaan Metode Role Palying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.*"<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah metode *role playing* diterapkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 76,69% dan siklus II 85,78%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,09%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan metode *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90 % dan siklus II sebesar 72,72%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%. Dari analisis data dapat dipahami bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Perbedaannya penelitian terdahulu meneliti *Penggunaan Metode Role Palying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran bahasa Indonesia*, sedangkan penelitian saat ini meneliti tentang *Efektivitas Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, kemudian penelitian terdahulu meneliti *Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*, sedangkan penelitian saat ini meneliti di *SDN Mlaka II*,

---

<sup>16</sup> Vicky Ihsananda, *Penggunaan Metode Role Palying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*, Skripsi, IAIN Metro Kotagajah 2017.

*Kecamatan Jrengik, Kabupaten Sampang*. Persamaannya penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama meneliti tentang metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Anida Ryzqyana dalam Skripsi IAIN Purwokerto, “*Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*.”<sup>17</sup>

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 saransaran dalam pelaksanaan *role playing* seperti merumuskan tujuan yang akan dicapai. Penerapan

---

<sup>17</sup> Anida Ryzqyana, *Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*, Skripsi, IAIN Purwokerto, 2019.

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.

Perbedaannya penelitian terdahulu meneliti tentang *Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia*, sedangkan penelitian saat ini meneliti tentang *Efektivitas Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, kemudian penelitian terdahulu meneliti *Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*, sedangkan penelitian saat ini meneliti di *SDN Mlaka II, Kecamatan Jrengik, Kabupaten Sampang*. Persamaannya penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama meneliti tentang metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Muhammad Rasyidin Mukbitin dalam Skripsi IAIN Palang Karaya, "*Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 kelas IV SDN 4 Panarung Palang Karaya.*"<sup>18</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode *Role playing* dalam memerankan tokoh drama pada pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam menilai kompetensi yang dimiliki siswa serta membuat siswa lebih aktif dan senang saat mengikuti pembelajaran. (2)

---

<sup>18</sup> Muhammad Rasyidin Mukbitin, *Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 kelas IV SDN 4 Panarung Palang Karaya*, IAIN Palang Karaya, 2019.

Penerapan metode *Role playing* pada pembelajaran tematik ini juga memiliki faktor yang mempengaruhi proses pembelajarannya, meliputi: Guru, terkadang guru melakukan hal yang tidak tertulis di RPP dan guru tidak melakukan yang sudah di tulis di RPP untuk meminimalisir hal ini guru selalu membawa RPP. Siswa, masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca dan masih belum lancar menulis, dan Prasarana yang dimiliki sekolah kurang memadai untuk menerapkan metode *Role playing* ini.

Perbedaannya penelitian terdahulu meneliti tentang *Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2*, sedangkan penelitian saat ini meneliti tentang *Efektivitas Penerapan Metode Role playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, kemudian penelitian terdahulu meneliti *kelas IV SDN 4 Panarung Palang Karaya*, sedangkan penelitian saat ini meneliti di *SDN Mlaka II, Kecamatan Jrengik, Kabupaten Sampang*. Persamaannya penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama meneliti tentang penerapan metode *role playing* di SD.