

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Gambaran Umum SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Sampang

SD NEGERI MLAKA II adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Ds. Lembung, Kec. Jrengik, Kab. Sampang, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SD NEGERI MLAKA II berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

a. Profil Sekolah

Tabel 4.1
Data Identitas Sekolah SDN Mlaka II Jrengik Sampang¹

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SDN MALAKA 2
2 NPSN	: 20528353
3 Jenjang Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Desa Malaka
RT / RW	: 0 / 0
Kode Pos	: 69272
Kelurahan	: Mlaka
Kecamatan	: Kec. Jrengik
Kabupaten/Kota	: Kab. Sampang
Provinsi	: Prov. Jawa Timur
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -7,1127 Lintang 113,1703 Bujur

2. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	:
8 Tanggal SK Pendirian	: 1910-01-01
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
10 SK Izin Operasional	: -
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1910-01-01
Kebutuhan Khusus	:
12 Dilayani	:

¹ Data diperoleh dari TU di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, (20 Juli 2022).

13	Nomor Rekening	:	0241022731
14	Nama Bank	:	BANK JATIM
15	Cabang KCP/Unit	:	SAMPANG
16	Rekening Atas Nama	:	UPTD SDN MALAKA 2
17	MBS	:	Ya
18	Luas Tanah Milik (m2)	:	1028
19	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	SDN Malaka 2
21	NPWP	:	008749111644000

3. Kontak Sekolah

21	Nomor Fax	:	
22	Email	:	Sdnmalakadua@gmail.com
23	Website	:	

4. Data Periodik

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	900
29	Akses Internet	:	Tidak Ada
30	Akses Internet Alternatif	:	Telkomsel Flash

5. Sanitasi

31	Kecukupan Air	:	Cukup
32	Sekolah Memproses Air Sendiri	:	Tidak
33	Air Minum Untuk Siswa Mayoritas Siswa	:	Disediakan Sekolah
34	Membawa Air Minum	:	Tidak
35	Jumlah Toilet Berkebutuhan Khusus	:	0
36	Sumber Air Sanitasi	:	Sumur terlindungi
37	Ketersediaan Air di Lingkungan Sekolah	:	Ada Sumber Air
38	Tipe Jamban	:	Cubluk dengan tutup
39	Jumlah Tempat Cuci Tangan	:	0
40	Apakah Sabun dan Air	:	Ya

Mengalir pada Tempat
Cuci
Tangan

		Laki-	Perempuan	Bersama
41	Jumlah Jamban Dapat Digunakan	0	0	2
		Laki-	Perempuan	Bersama
42	Jumlah Jamban Tidak Dapat Digunakan	0	0	0

b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

1) Visi

“Mewujudkan Pendidikan Karakter Peserta Didik Yang Mandiri, Cerdas, Beriman, Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa”

2) Misi

- a) Menciptakapn suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik
- b) Mewujudkan peserta didik yang disiplin
- c) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- d) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik
- e) Membentuk sikap dan perilaku peserta didik yang baik, santun, sopan dan berkarakter
- f) Mewujudkan atau menciptakan peserta didik yang taat beribadah²

² Data diperoleh dari hasil Dokumentasi peneliti, (20 Juli 2022).

c. Struktur Organisasi SDN Mlaka II Jrengik



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SDN Mlaka II Jrengik Sampang

2. Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang

Bermain peran atau metode *role playing* menjadi suatu cara atau metode yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana hal ini disampaikan oleh Bapak Suwali, S.Pd.SD., M.M selaku Kepala Sekolah dan juga sering mengawasi dan memberikan kebijakan di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, menyampaikan bahwa :

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru dituntut untuk tidak hanya mengandalkan metode ceramah saja, karena hal ini dapat menjadikan siswa bosan dan tidak betah dalam melaksanakan pelajaran, apalagi ketika pelajaran bahasa Indonesia. Dalam pelajaran Indonesia, saya selaku kepala sekolah mewanti-wanti kepada para guru pengajar bahasa Indonesia untuk senantiasa dan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran dan juga bercerita agar nantinya siswa

dapat menerapkan pelajaran dengan baik dan semangat (tidak bosan).³

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil dokumentasi peneliti yaitu pada Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Bapak Suwali, S.Pd.SD (terlampir). Selanjutnya, hal yang sama juga disampaikan oleh Bapak Tobari, S.Pd selaku Guru Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, bahwasannya :

Dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia, saya selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia sering kali menggunakan metode *role playing* atau bermain peran. Hal ini bertujuan untuk agar para siswa dapat lebih bisa dengan mudah menangkap dan memahami pelajaran yang telah dijelaskan. Seperti misalnya pada saat bercerita dan menjelaskan menggunakan gestur tubuh pada saat waktu pelajaran yang kurang kondusif sehingga para siswa dapat fokus kepada si guru yang sedang mengajar. Akan tetapi, tidak semua materi bahasa Indonesia cocok menggunakan metode *role playing*.⁴

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Anna Dimah, S.Pd selaku Guru Kelas 5 di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, beliau menyampaikan :

Pembelajaran yang efektif ketika seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang tidak membuat siswa jenuh dan bosan. Dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran bahasa Indonesia, para guru dituntut untuk bisa menggunakan metode bermain peran atau *role playing*, hal ini bisa menjadikan siswa dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran yang dilaksanakan. Metode *role playing* merupakan metode yang dapat membuat gairah siswa menjadi lebih meningkat dan semangat.⁵

³ Suwali, Kepala Sekolah di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022).

⁴ Tobari, Guru Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022).

⁵ Anna Dimah, Guru Kelas 5 di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022).

Hal tersebut dikuatkan oleh Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Anna Dimah, S.Pd (terlampir)

Dalam melaksanakan pembelajaran para guru diharapkan mampu membuat siswa aktif dan mudah memahami pelajaran yang dilaksanakan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Keefektifan metode *role playing* juga dirasakan oleh para siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Taufikurrahman selaku siswa kelas 5 SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, menyampaikan:

”Iya kak, bapak Tobari kalau mengajar itu saya suka. Karena ada gerak dari tubuhnya. Terkadang juga bapak menerapkan metode sambil bermain peran seseorang itu dalam menjelaskan pelajaran sehingga membuat kami para siswa senang pada saat pelajaran bahasa Indonesia.”⁶

Hal serupa juga disampaikan oleh Naura selaku siswi kelas 5 di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, menyampaikan:

”Iya, kalau pelajaran bahasa Indonesia itu bapak sering menggunakan teknik bercerita kak, bermain peran. Apalagi ketika materi berdialog maupun mengungkapkan sesuatu hal. Jadi kami sebagai siswa/i tidak bosan dalam mengikuti pelajaran dan senang.”⁷

Hal tersebut dikuatkan oleh Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan Naura, (Siswi Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik) terlampir.

⁶ Taufikurrahman, Siswa Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (20 Juli 2022).

⁷ Naura, Siswi Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (20 Juli 2022).

Dari hasil wawancara diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pelajaran bahasa Indonesia tidak bisa semua materi menggunakan materi *role playing* atau bermain peran. Akan tetapi, guru di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang sering menerapkan metode *role playing* atau bermain peran tersebut guna dapat meningkatkan keaktifan dan semangat anak.

Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi peneliti di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, ditemukan bahwa: para guru selalu menyiapkan materi-materi yang akan diajarkan berupa silabus dan RPP guna dapat memastikan metode apa yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Kemudian, guru menerapkan dan menggunakan metode *role playing* atau bermain, bercerita pada materi tertentu, misalnya menggunakan gerak tubuh, bermain peran dan juga sesekali meminta siswa untuk mempraktikannya di depan kelas.⁸

Hal ini juga dapat dilihat dari hasil dokumentasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, oleh Gambar 4.5 Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran di SDN Mlaka II Jrengik Sampang.⁹

Berdasarkan hasil gambar diatas menjelaskan bahwa guru sedang melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode

⁸ Observasi Langsung, (20 Juli 2022).

⁹ Data Diperoleh dari hasil Dokumentasi Peneliti (19 Juli 2022).

bercerita atau *role playing* dalam pelajaran bahasa Indonesia dan para siswa mengamati dengan seksama.

3. Kendala dan Solusi Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang

Dalam pembelajaran tematik yang didalamnya terdapat pelajaran bahasa Indonesia tentunya tidak bisa terlepas dengan metode bercerita atau *role playing*. Hal ini sering kali dilakukan dan harus dapat menerapkannya dengan baik dan benar. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pastinya masih ada beberapa kendala yang dihadapi dalam proses penerapannya. Sebagaimana juga dialami oleh para guru di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, yang disampaikan oleh Bapak Suwali, S.Pd.SD., M.M selaku Kepala Sekolah SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, bahwasannya:

”Dalam menerapkan metode *role playing* atau bermain peran tidak bisa digunakan ke semua mata pelajaran. Karena pada dasarnya metode ini bisa digunakan beberapa materi tertentu saja. Itu adalah salah satu kendala dari penerapan metode *role playing*. Kemudian kendala selanjutnya adalah tidak semua siswa dapat menirukan atau mempraktikkan guru untuk ikut bercerita dan bermain peran. Hal ini disebabkan metode *role playing* memerlukan keberanian dari dalam diri untuk pelaksanaannya.”¹⁰

Hal senada juga disampaikan oleh Bapak Tobari, S.Pd selaku Guru Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, bahwasannya:

¹⁰ Suwali, Kepala Sekolah di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022)

”Penerapan metode *role playing* memang menyenangkan dan mengasikkan, akan tetapi terdapat beberapa kendala dalam penerapannya. Seperti halnya semua mata pelajaran tidak bisa semuanya cocok menggunakan metode *role playing*, contohnya pelajaran matematika. Kendala kedua adalah tidak semua siswa dapat bisa paham menggunakan metode *role playing*. Maka dari itu, tugas terpenting guru untuk dapat merencanakan dan menyiapkan metode pembelajaran dengan baik dan cocok dengan siswa yang diajarkan.”¹¹

Hal ini dikuatkan oleh Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara dengan Bapak Tobari, S.Pd (Guru Bahasa Indonesia SDN Mlaka II Jrengik) terlampir. Selanjutnya, Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Anna Dimah, S.Pd selaku Guru Kelas 5 di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, beliau menyampaikan:

”Metode *role playing* semestinya tidak digunakan untuk semua mata pelajaran, karena metode *role playing* merupakan metode bermain peran atau bercerita dan metode tersebut tidak cocok digunakan untuk mata pelajaran hitungan seperti matematika dan juga PJOK. Ini menjadi salah satu kendala dari penerapan metode *role playing*. Selanjutnya juga setiap siswa memiliki daya tangkap yang berbeda-beda, ada yang cepat dan ada juga yang lambat. Maka dari itu penerapan metode pembelajaran harus diperhatikan betul oleh para guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar.”¹²

Kendala dalam penerapan metode *role playing*, bukan hanya dialami oleh para guru. Akan tetapi juga dialami oleh para siswa yang menerima pembelajaran tersebut. Sebagaimana disampaikan Taufikurrahman selaku siswa kelas 5 SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, menyampaikan:

”Iya kak, cara mengajar pak Tobari memang seru dan menyenangkan. Makanya saya selaku siswa ingin semua pelajaran

¹¹ Tobari, Guru Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022).

¹² Anna Dimah, Guru Kelas 5 di SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (18 Juli 2022).

menggunakan cara dari bapak Tobari itu, Cuma ya tidak bisa semua pelajaran memakai cara bercerita atau *role playing* tersebut. Kami siswa juga akan merasakan kesulitan dan membedakan kalau misalnya pelajaran matematika menggunakan metode bercerita.”¹³

Hal tersebut dikuatkan oleh Gambar 4.8 Dokumentasi Wawancara dengan Bapak Taufikurrahman (Siswa Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik) terlampir. Hal senada juga disampaikan oleh Naura selaku siswi kelas 5 di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang, menyampaikan :

”Kendala yang dialami kami kak, selaku siswa sebenarnya tidak ada. Hanya saja metode atau cara ini tidak cocok untuk digunakan untuk mata pelajaran semuanya, melainkan hanya beberapa mata pelajaran tertentu saja. Juga, dari kami itu kak, tidak semua siswa dapat memahami dan mengerti ketika guru menjelaskan pelajaran dengan metode bercerita maupun praktik maju kedepan, karena kemampuan orang beda-beda kak. Dan juga harus berani.”¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan paparan diatas dijelaskan bahwa kendala penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak bisa menyama ratakan metode dalam mengajar menggunakan metode *role playing* serta kemampuan siswa dalam memahami dan menangkap materi pelajaran pastinya memiliki metode-metode yang disukai, bukan hanya metode *role playing* ini.

Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan selama penelitian di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang ditemukan, yaitu tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan metode *role playing*, termasuk juga pada mata pelajaran

¹³ Taufikurrahman, Siswa Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (20 Juli 2022).

¹⁴ Naura, Siswi Kelas 5 SDN Mlaka II Jrengik Sampang, Wawancara Langsung, (20 Juli 2022).

tema bahasa Indonesia tidak semua materinya dapat digunakan menggunakan metode *role playing*. Begitu juga pada mata pelajaran matematika yang hanya bisa digunakan dengan metode praktik. Selanjutnya pada saat penerapan metode *role playing* ini, terdapat siswa yang kurang bisa menangkap pelajaran karena sulitnya memahami gerakan gestur tubuh guru.¹⁵ Hal ini berkenaan dengan kemampuan dan IQ siswa masing-masing dan setiap guru harus peka dan sadar akan hal itu.

B. Pembahasan

1. Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang

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 tertentu dengan jelas, sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemain, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar.

¹⁵ Observasi Langsung, (19 Juli 2022).

Pada saat menganalisis dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Hasil paparan data penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Jrengik, didapatkan bahwa yaitu kepala sekolah selaku pemimpin yang mengawasi sistem pembelajaran di sekolah selalu memantau perkembangan siswanya melalui metode pembelajaran yang digunakan guru. Guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, melainkan menggunakan metode *role playing* dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menerapkan metode *role playing* dengan menggunakan beberapa cara yaitu peraga tubuh, bermain peran, bercerita bahkan sesekali menggunakan properti seperti spidol, papan tulis atau pun penghapus agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran.

Hal ini juga dijelaskan oleh Jasa Ungguh Muliawan dalam bukunya bahwa metode cerita adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknik guru bercerita tentang suatu legenda, dongeng, mitos atau kisah yang didalamnya diselipkan pesan-pesan moral atau intelektual tertentu.¹⁶ “Metode *role playing* juga diartikan sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

¹⁶ Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 209.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan siswa dengan menirukannya sebagai tokoh hidup atau benda-benda mati.”¹⁷

Jauhar Alfin juga menjelaskan bahwa *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 memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.¹⁸

2. Kendala dan Solusi Penerapan Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Desa Mlaka Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang

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).

Dalam penerapan *role playing* memiliki kelemahan yaitu diantaranya *Role playing* (bermain peran) memerlukan waktu relatif panjang, banyak memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru

¹⁷ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), 189.

¹⁸ Jauharoh Alfin, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia DiniTK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2013), 202.

maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya; Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; Apabila pelaksanaan *role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tujuan pengajaran juga tidak tercapai.¹⁹ Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia metode *role playing* menjadi suatu metode yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi, setiap metode yang digunakan pastinya memiliki beberapa kendala yang akan dialami dalam praktik pelaksanaannya. Hal tersebut juga dialami di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang mengenai kendala penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut: *pertama*, dalam proses pembelajaran tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan metode *role playing*, salah satunya pada mata pelajaran matematika yang lebih menggunakan metode praktis atau praktik. *Kedua*, penerapan metode *role playing* dapat memudahkan siswa, akan tetapi setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami metode pembelajaran yang guru terapkan.

Dalam Dalam penerapan *role playing* sebagai metode pembelajaran di kelas terdapat beberapa kekurangan, kekurangan dari penerapan metode

¹⁹ Anida Rysqyana, "Implementasi Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara", *Skripsi* Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, (2019), 26.

role playing dalam kegiatan pembelajaran diantaranya: Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak; Metode ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan tidak semua guru memiliki kreativitas tersebut; Ketika hendak menunjuk siswa sebagai pemeran dalam suatu adegan tertentu terdapat bebera siswa yang merasa malu untuk mengambil peran tersebut; Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, dapan memberi kesan kurang baik dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai; Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.²⁰

Solusi yang dapat diberikan terkait kendala penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Mlaka II Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang ialah dengan melengkapi dan mengadakan fasilitas penunjang metode *role playing* tersebut dan juga memberikan bimbingan dan pendampingan kepada siswa agar dapat memahami penggunaan metode *role playing* itu sendiri. Hal ini dijelaskan oleh Anida Rysqyana dalam skripsi yang ditulisnya tentang kelebihan dan kelemahan metode *role playing* sebagai berikut: Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan; Sangat menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh anusias; Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa, serta

²⁰ Ibid, 163.

menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi; Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Adapun kelebihan metode *role playing* yang bisa dijadikan solusi yaitu antara lain: Siswa diberi kebebasan dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh ketika bermain peran; Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; Kegiatan bermain peran memberikan kesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; Bermain peran menjadi metode yang sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; Metode bermain peran membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi; Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.²¹

²¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Ar Ruzz Media, 2017), 162-163.