

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V MIN 3 ACEH BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SHAFALYA AYUNDA

NIM: 190209076

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

BANDA ACEH 2025

**Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Barat**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Bidang Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh :

SHAFA ALYA AYUNDA

NIM: 190209076

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd

NIP. 198811172015032008

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Barat

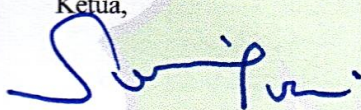
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Beban Studi Program Sarjana (S-I) Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Senin 14 Juli 2025
19 Muharam 1447 H

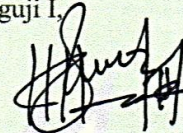
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



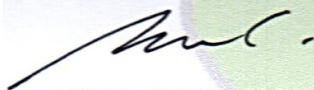
Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198811172015032008

Penguji I,



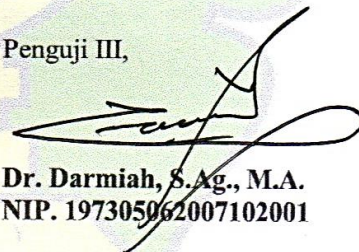
Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 197008301994122001

Penguji II,



Mulia, S.Pd.I., M.Ed.
NIP. 197810132014111001

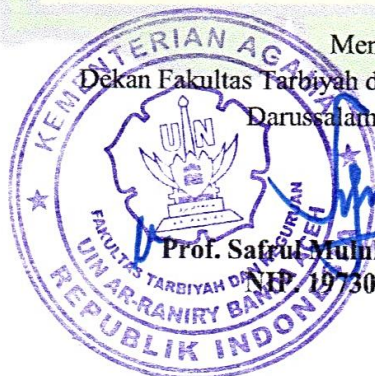
Penguji III,



Dr. Darmiah, S.Ag., M.A.
NIP. 197305062007102001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafa Alya Ayunda
NIM : 190209076
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas
V MIN 3 Aceh Barat

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

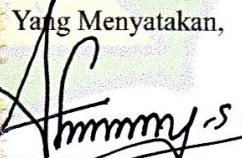
Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 19 April 2025

Yang Menyatakan,


Shafa Alya Ayunda
NIM. 190209076

ABSTRAK

Nama : Shafa Alya Ayunda
NIM : 190209076
Falkutas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Barat
Pembimbing : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
Kata Kunci : *Role Playing*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa MIN 3 Aceh Barat di kelas VA bahwa masih banyak siswa yang bosan dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia serta kurangnya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran, walaupun pada dasarnya guru sudah mengetahui tentang metode-metode pembelajaran, meski demikian guru belum menerapkan metode yang bervariasi dan membuat siswa aktif serta ikut berperan langsung dalam sebuah materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat ketika proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *role playing* di kelas VA MIN 3 Aceh Barat dan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA MIN 3 Aceh Barat sebanyak 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 71,2% kategori baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 80% kategori baik sekali. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 54% kategori kurang pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 81% kategori baik sekali. Hasil belajar siswa kelas VA MIN 3 Aceh Barat dengan menggunakan metode *role playing* meningkat. Dari hasil tes dengan nilai 60% pada siklus I kategori cukup sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 81% kategori baik sekali.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Barat”.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, harapan dan do’a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada berbagai pihak berikut :

1. Bapak Prof. H.Safrul Muluk, S.Ag, M.Ag, Ph.D selaku Dekan Falkutas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Bapak Al Juhra, S.Sos.I, M.S.I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
5. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing yang telah memberi nasehat selama menjalani pendidikan di perkuliahan dan membimbing penulis dengan mengarahkan serta memberikan saran-saran yang membangun kepada penulis selama penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen serta para staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat dan membntu penulis selama proses perkuliahan berlangsung.
7. Bapak Nurdin, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIN 3 Aceh Barat yang telah memberikan izin kepada penulis selaku mahasiswa untuk melakukan penelitian di MIN 3 Aceh Barat.
8. Bapak Muhammad Jirin, S.Pd.I selaku Wali Kelas VA yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Kepada orang tua yang sangat saya sayangi, yaitu Bapak Syarifuddin.HS dan Ibu Nelly Herina sebagai orang tua hebat yang telah menjaga, mendidik, membimbing, menasehati penulis dari kecil hingga sampai sekarang yang telah mendo'akan, memberikan semangat, dan dukungan, kasih sayang sepenuhnya agar penulis menyelesaikan skripsi.
10. Kepada para sahabat yaitu kak Ara, Dhea, Risna, Fathin, Lina, Fika, Fitri dan teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan

dukungan penuh, semangat, dan perjuangan kepada penulis sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap serta berdo'a kepada Allah SWT agar membalas kebaikan-kebaikan dan memudahkan segala urusan. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Semoga skripsi yang ditulis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Banda Aceh, 19 April 2025

Penulis,

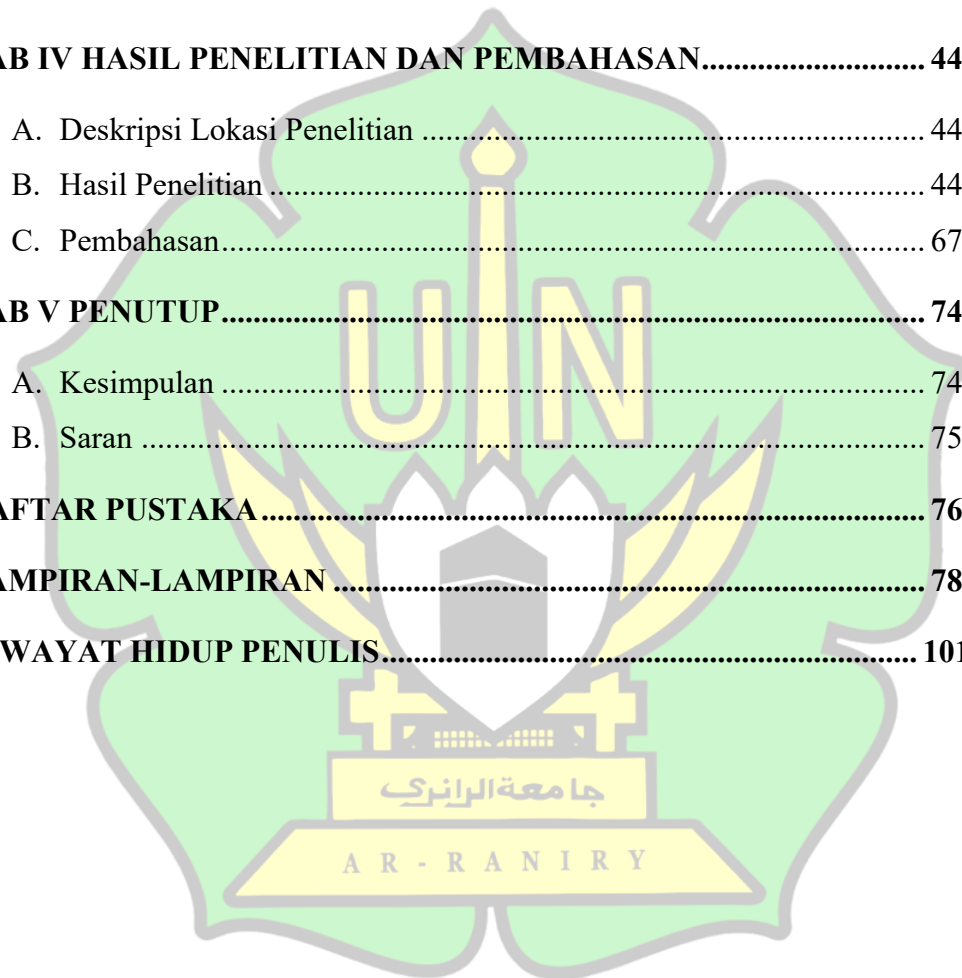
Shafa Alya Ayunda



DAFTAR ISI

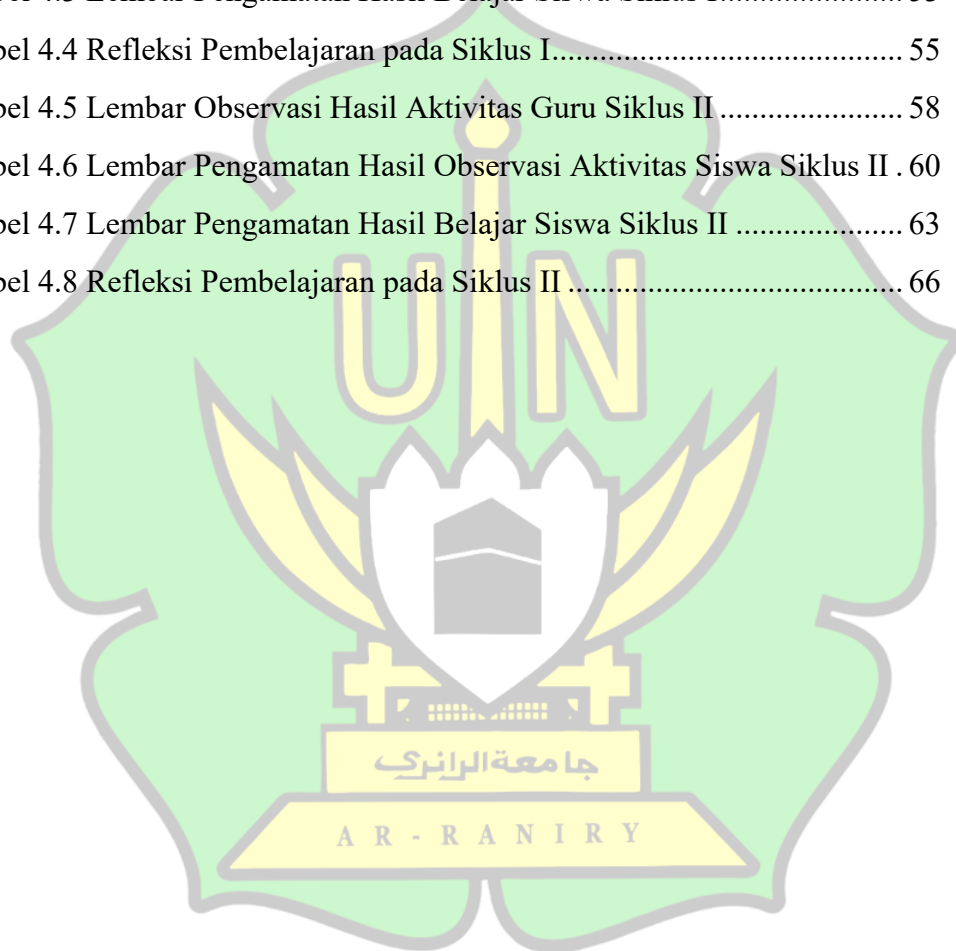
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	17
3. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	18
B. Hasil Belajar.....	20
1. Pengertian Hasil Belajar.....	20
2. Ciri-ciri Hasil Belajar	21
3. Bentuk-bentuk Hasil Belajar	24
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	24
5. Indikator Hasil Belajar	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Setting Penelitian	27

B. Subjek Penelitian.....	27
C. Data dan Sumber Data	28
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	31
G. Indikator Keberhasilan	36
H. Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	101



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	33
Tabel 3.2 Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	34
Tabel 3.3 Kategori Penelitian Pengamatan Hasil Belajar Siswa.....	35
Tabel 4.1 Lembar Observasi Hasil Aktivitas Guru Siklus I.....	47
Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I...	50
Tabel 4.3 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.4 Refleksi Pembelajaran pada Siklus I.....	55
Tabel 4.5 Lembar Observasi Hasil Aktivitas Guru Siklus II	58
Tabel 4.6 Lembar Pengamatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .	60
Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus II	63
Tabel 4.8 Refleksi Pembelajaran pada Siklus II	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto	38
Gambar 4.1 Diagram Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	68
Gambar 4.2 Diagram Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	70
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	78
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	79
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	80
Lampiran 4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	81
Lampiran 5 LKPD Siklus I	85
Lampiran 6 Soal Evaluasi Siklus I	88
Lampiran 7 Lembar Pengamatan Bermain Peran Siklus I.....	89
Lampiran 8 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	90
Lampiran 9 LKPD Siklus II	94
Lampiran 10 Soal Evaluasi Siklus II.....	97
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Bermain Peran Siklus II.....	98
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama. Hidup di dalam masyarakat menempatkan berbicara sebagai kebutuhan untuk berinteraksi dan hidup sosial. Menurut Stewart dan Kenner Zimmer bahwa kebutuhan dan berkomunikasi dan efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik itu aktivitas individu maupun kelompok. Keterampilan dalam yang baik memang dibutuhkan dalam berbagai hal.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan dasar dalam berbahasa. Menurut M. Soenardi berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa, yang menuntut penggunaan bahasa untuk mengungkapkan secara lisan. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain, dengan berbicara maka maksud yang akan disampaikan dapat dipahami.¹

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi - bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan bahasa lisan. Berbicara merupakan bentuk komunikasi lisan yang melibatkan beberapa hal yaitu pihak yang berkomunikasi, informasi yang dikomunikasikan, dan alat

¹ Sunardi S, “Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no.1 (2023): 87.

komunikasi. Dengan berbicara maka akan terjalin hubungan sosial antara yang berkomunikasi. Oleh karena itu dalam berbicara terjalin pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Berbicara memiliki peranan dalam proses pembelajaran. Allah SWT menciptakan manusia dan mengajarkan pandai berbicara seperti dalam Al-Qur'an surah Ar-Rahman ayat 3-4 dijelaskan:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۚ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۚ

Artinya:

Dia menciptakan manusia, Mengajarnya pandai berbicara.²

Keterampilan berbicara penting dalam setiap kehidupan salah satunya dalam proses pembelajaran, setiap proses pembelajaran pasti ada proses komunikasi. Seseorang yang keterampilan berbicaranya rendah akan sulit untuk melakukan proses komunikasi baik dengan guru maupun dengan siswa. Keterampilan berbicara tentunya akan menunjang keterampilan berbahasa yang lain untuk menyimak, membaca, menulis. Maka, keterampilan berbicara bukanlah suatu proses yang pasif melainkan proses aktif yang membutuhkan daya berfikir yang logis dan sistematis. Hal ini ditegaskan oleh Ahmad Rofi'uddin. Peranan berbicara sangat besar, baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun dalam kehidupan sehari-hari.³ Keterampilan berbicara perlu

² QS. Ar-Rahman (55):3-4.

³ Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Jakarta: Depdikbud. 1999), h. 19.

diajarkan sejak dini agar siswa memiliki keberanian untuk berbicara dihadapan orang lain. Maka, perlu diperhatikan oleh guru agar siswa dapat lebih lancar dan fasih dalam berbicara, keterampilan berbicara yang rendah akan membuat siswa kesulitan dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapat. Siswa akan sulit untuk berkomunikasi, sulit bertanya, menjelaskan, menceritakan, dan menafsirkan makna pembicaraan. Kegiatan berbicara perlu adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa. Jika guru dan siswa tidak ada interaksi dan komunikasi yang baik, tujuan kegiatan berbicara akan sulit tercapai.

Permasalahan secara umum yang didapati oleh sistem pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses kegiatan yang berlangsung. Pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan yaitu *teacher center* dan siswa hanya dianggap sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

Berdasarkan observasi awal di kelas V MIN 3 Aceh Barat, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat peneliti menjumpai siswa merasa bosan, mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung sehingga mereka kurang dalam memahami penjelasan dari guru. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, yang mana pembelajaran hanya terfokus pada guru. Jumlah siswa kelas V berjumlah 28 siswa. Dari jumlah tersebut hanya (38%) siswa yang paham atau memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan (62%) siswa di kelas tersebut tidak serius masih merasa bosan dan mengantuk

saat mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa masih kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa di kelas tersebut yang mana jika tidak diatasi akan berdampak secara berkelanjutan. Keadaan tersebut juga dapat menyebabkan siswa kurang terampil dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Akhirnya akan berdampak serius dan menyebabkan rendahnya mutu pendidikan terkhususnya pada hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti menganggap masalah- masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan solusinya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah, terutama mata pelajaran bahasa Indonesia.

Terdapat banyak metode pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode yang tepat guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini peneliti menawarkan metode pembelajaran *role playing* bahwa metode ini melibatkan siswa secara aktif. Metode *role playing* adalah metode bermain peran yang melibatkan banyak siswa yang memainkan peran berdasarkan peran masing-masing dalam suatu masalah. Dengan penerapan metode ini siswa diharapkan dapat fokus dalam memainkan perannya, sehingga

lebih mudah dalam memahami materi.

Metode bermain peran membantu siswa mempraktikkan peran mereka langsung dari buku teks. Hasilnya, siswa benar-benar mengetahui dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, untuk menghilangkan kebosanan siswa, melalui metode Role Playing ini siswa belajar sambil bermain, karena permainan merupakan hal yang paling menarik bagi anak usia MI. Ringkasnya, dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, pengetahuan yang dipelajari akan lebih awet, dan pembelajaran akan lebih menarik, sehingga metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar.

Berikut ini beberapa hasil penelitian relevan yang dilakukan beberapa peneliti terkait metode *role playing* yaitu:

I Gede Dody Mahaputra, dkk. Dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dimana hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 50% dengan nilai rata-rata 73,6 sedangkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II menunjukkan 83,3% dengan nilai rata-rata 83,75. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Perbedaan terletak pada konteks dan lokasi penelitian. Penelitian terdahulu dilakukan di Sekolah Dasar Negeri di Bali, sedangkan penelitian ini dilakukan di MIN 3 Aceh Barat yang memiliki karakteristik madrasah dengan nuansa keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada penerapan metode *Role Playing* dalam konteks yang berbeda.

Iramadhana Solihin, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 12 Sindue”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dimana hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 69,57% sedangkan hasil belajar pada siklus II mencapai 82,61%. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam hal penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*. Namun terapat beberapa perbedaan penting antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Perbedaan terletak pada tingkat

kelas yaitu penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas IV sedangkan penelitian ini pada siswa kelas V. Adapun perbedaan lainnya terletak pada lokasi, penelitian terdahulu dilakukan di SDN 12 Sindue yang berada di Sulawesi Tengah, sedangkan penelitian ini dilakukan di MIN 3 yang berada di Aceh Barat. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada penerapan metode *Role Playing* dalam konteks yang berbeda.

Yanti Fatjariah, dkk. Dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 3 Bungatan Situbondo”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dimana hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 52,9% dengan nilai rata-rata 67,9 sedangkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II menunjukkan 88,2% dengan nilai rata-rata 81,2. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi dan konteks sekolah. Penelitian terdahulu dilakukan di Sekolah Dasar Negeri di Situbondo pada kelas III yang masih berada pada tahap konkret. Sementara penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Aceh Barat pada kelas V yang secara

kognitif lebih matang dan memungkinkan penerapan Role Playing pada materi yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian ini menekankan pada peningkatan hasil belajar secara umum melalui penerapan metode role playing di lingkungan Madrasah.

Peneliti memilih untuk menangani permasalahan yang sesuai konteks latar belakang yang telah dijelaskan. Maka dari itu judul penelitian ini adalah “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Barat”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam diterapkannya metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat?
3. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat.
2. Untuk melihat bagaimana aktivitas siswa dalam diterapkannya metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat.
3. Untuk mengetahui sejauh mana tercapainya penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas V MIN 3 Aceh Barat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang bermanfaat dan inovatif yaitu metode *role playing* dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dengan metode *role playing*.
- 2) Menumbuhkan minat siswa serta motivasi dalam

pembelajaran bahasa Indonesia.

- 3) Memiliki metode yang menyenangkan untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

b. Bagi guru

- 1) Guru dapat menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Guru dapat termotivasi untuk menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran khususnya meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan perbaikan dan keberhasilan proses pembelajaran disekolah terkait pembelajaran bahasa Indonesia.

d. Peneliti

Untuk memperluas pengetahuan tentang penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran pada siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, maka penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Menurut Zainal Aqib, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.⁴ 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.⁵ Waney menyebutkan bahwa *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (Educational Games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai. Metode ini melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa.⁶

⁴ Ernani. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang", *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no. 1(2016):31.

⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), h. 20.

⁶ Eka Yuliana Sari, Dkk, "Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 2, no. 1(2016).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar⁷

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Cerita rakyat merupakan sebuah warisan dari orang zaman dahulu, cerita rakyat dapat dipahami sebagai sebuah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas.

⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *loc cit*, hlm. 3