

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AZHAR
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JULI 2023**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AZHAR
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Moch Riyan Firdaus

NIM: T20184090

Disetujui Pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
ERFAN EFENDI, M.Pd.I
J E M B E R
ENUP.20160365

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AZHAR
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Hari : Senin
Tanggal : 03 juli 2023

Tim penguji

Ketua



Dr. H. AINUR RAFIQ, M.Ag.
NIP. 196405051990031005

Sekretaris

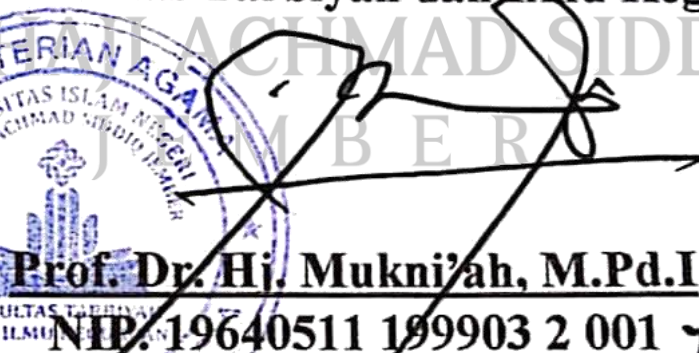


ABDUL KARIM, S.Pd.I., M.Pd.I
NUP. 20160367

Anggota

1. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
2. Erfan Efendi, M.Pd.I

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



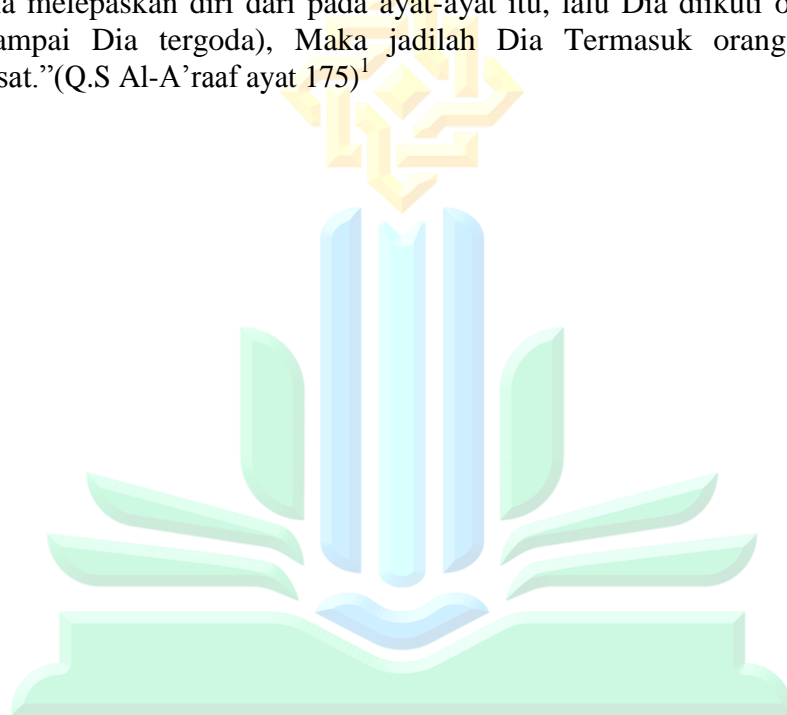
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

وَأْتَلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ آيَاتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ

الْغَاوِينَ ﴿١٧٥﴾

Artinya : “Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi AlKitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (sampai Dia tergoda), Maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat.” (Q.S Al-A’raaf ayat 175)¹



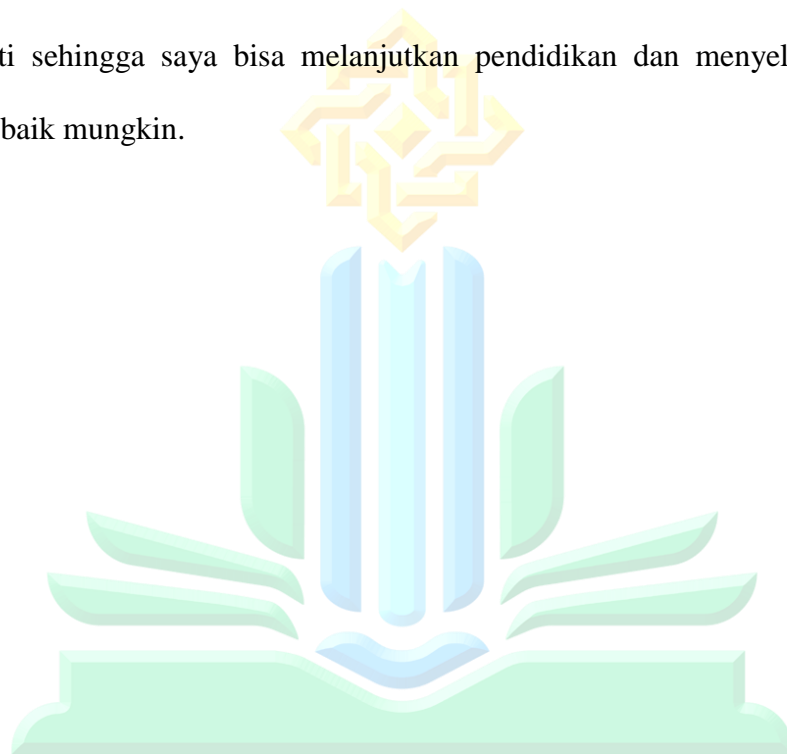
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian agama, Al-Qur'an dan terjemah (solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri), 2018.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Bapak Syamsul Hadi dan ibu jami'atun selaku orang tua yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan, doa, perjuangan dan kerja keras yang tiada henti sehingga saya bisa melanjutkan pendidikan dan menyelesaikannya dengan sebaik mungkin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dengan judul, penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2022/2023, dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar, Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni agama Islam.

Setelah melalui beberapa tahapan rintangan dalam sistematika penulisan skripsi ini, tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kepada Allah SWT. Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis dapatkan atas dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai untuk menunjang proses perkuliahan selama kami menuntut ilmu di kampus Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember.

2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah M.Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah melancarkan proses perizinan untuk mengadakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., Selaku Kajar PI dan Bahasa yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir
4. Bapak Dr. Hartono M. Pd. Selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
5. Bapak Erfan Efendi M.pd.I Yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, sekaligus dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan di tengah-tengah kesibukannya meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Ibu Vivi triana s.pd selaku kepala sekolah MI Al-Azhar Ajung, Jember yang telah bersedia memberikan tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Amita fauziyah,s.pd selaku waka kurikulum MI Al-Azhar yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian
8. Ibu Ifatul Hikmah S.Pd selaku guru kelas V MI Al-Azhar Ajung, Jember yang telah membantu dalam perolehan data skripsi ini.

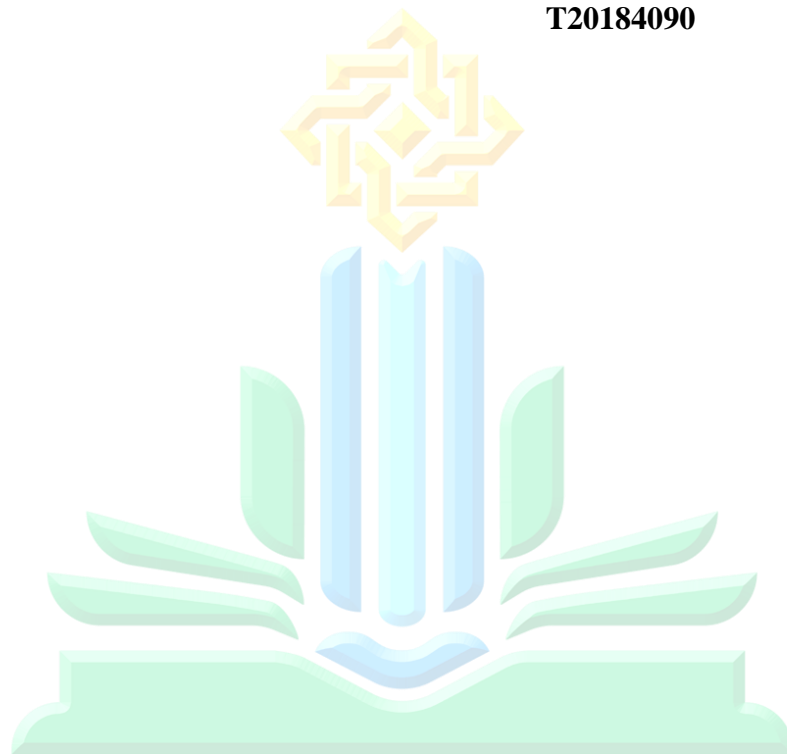
Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh yang diterima oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca

demi sempurnanya skripsi ini. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Jember, 03 Juli 2023

Penulis

MOCH RIYAN FIRDAUS
T20184090



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Moch riyon firdaus, 2023:*Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*

Kata kunci:Metode, bermain peran

Konteks penelitian dalam penelitian ini adalah Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan animajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan animajinasi dan penghayatan siswa dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan dalam metode ini pada umumnya dilakukan berkelompok, tetapi hal ini tergantung apa yang diperankan menyesuaikan sesuai materi pada saat pelajaran berlangsung.

metode bermain peran dijadikan sebagai metode pembelajaran terpilih yang dapat membantu guru dalam penerapan penyampaian materi dan juga dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami sebuah materi yang di jelaskan oleh guru.

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana perencanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember? (2) bagaimana pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember? (3) bagaimana evaluasi Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

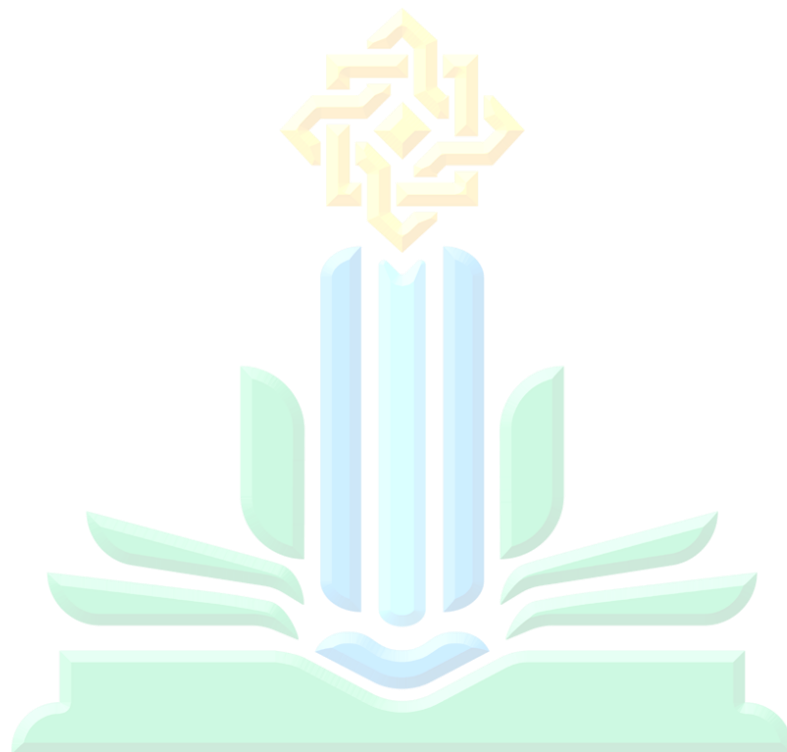
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang objeknya mengenai gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kelompok masyarakat. Subjek penelitian ini adalah purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif interaktif Milles Huberman yaitu kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik

Temuan dari penelitian ini adalah (1) perencanaan metode bermain peran (a) perencanaan oleh guru (b) pembuatan RPP (2) pelaksanaan metode bermain peran (a) membentuk kelompok (sesuai materi atau tema hari ini) (b) guru memberikan wacana (c) peserta didik berdiskusi (d) siswa maju di depan kelas memerankan materi hari ini dengan bermain peran (e) guru dan peserta didik menyaksikan kelompok yang maju di depan kelas lalu membuat kesimpulan bersama (f) penutup (3) evaluasi metode bermain peran. Pada evaluasi metode bermain peran menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran sesuai dengan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subjek Penelitian.....	39
D. Sumber data.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Analisis Data	42
G. Penyajian data (Data Display).....	44
H. Keabsahan Data.....	45
I. Tahap-tahap Penelitian.....	45
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Penyajian Data dan Analisis.....	60

C. Pembahasan Temuan.....	73
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran-saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa Indonesia.² Mata pelajaran bahasa Indonesia telah ada dari dulu sejak kita duduk di bangku sekolah dasar. Mata pembelajaran bahasa Indonesia termasuk mata pembelajaran yang sangat penting karena merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai semua peserta didik dan juga seluruh warga Indonesia.³

Pendidikan merupakan suatu yang sangat diperlukan oleh setiap manusia, karena melalui penelitian ini seseorang akan belajar mengembangkan potensinya. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (ayat 1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

²Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, *Peninngkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar*, vol 37. No 1 maret 2017.

³ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2002), hlm. 84.

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴ Pendidikan merupakan faktor yang mempunyai peranan paling besar serta penting bagi kehidupan bangsa dan negara Indonesia. Pendidikan dapat berfungsi untuk mendorong dan menentukan maju mundurnya proses perkembangan bangsa dalam segala bidang. Oleh karena itu, pemerintah selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan baik di tingkat sekolah dasar, sekolah tingkat pertama, sekolah lanjutan tingkat atas maupun perguruan tinggi.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raaf ayat 175 sebagai berikut:⁵

وَأْتَلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ آيَاتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ
الْغَاوِينَ ﴿١٧٥﴾

Artinya : “Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (sampai Dia tergoda), Maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat.”

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti Setan.

Jika kita kaitkan dengan pembahasan metode bermain peran, yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan

⁴Dirjen Pendidikan Islam, *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintahan RI tentang Pendidikan*, 2007, h.5

⁵ Kementrian agama, Al-Qur'an dan terjemah (solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri), 2018.

peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. metode ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia, karena mata pelajaran bahasa indonesia sangat cocok memakai metode bermain peran dalam semua materi, dan metode bermain peran ini juga dapat di terapkan di semua mata pelajaran bukan cuma di mata pelajaran bahasa indonesia saja.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.⁶ Permainan dalam metode ini pada umumnya dilakukan berkelompok, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.⁷ Dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung

Hubungan metode bermain peran dengan bahasa indonesia yaitu dalam suatu alur cerita para peserta didik belajar berperan dan berbicara dengan menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar berdasarkan

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 237-238.

⁷ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, cet. 1 (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189

imajinasi dan penghayatan dari peserta didik itu sendiri.⁸ Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat didalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan bahasa Indonesia. Harapan utama dari adanya pendidikan di Indonesia adalah membimbing siswa agar dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar.⁹

Menurut Uno Hamzah, menyatakan (bermain peran) merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial serta memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.¹⁰ Artinya, dengan bantuan bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, sehingga ketika siswa memainkan suatu peranan orang lain kedalam dirinya siswa menjadi mengerti tentang tokoh yang diperankan siswa tersebut menjadi dirinya keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti. Menurut jurnal bapak Uno Hamzah prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: Pemanasan (*warming up*), Memilih persiapan, Menyiapkan pengamat (*observasi*), Menata panggung,

⁸Agil mirdiyanto, joharman, kartika chrysty S³, *penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V sd negeri gesikan tahun ajaran 2013/2014*, pgsd fkip universitas sebelas maret surakarta.

⁹Fauzatul Ma'rifah Rohmanurmeta. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar". Jurnal bahasastra, Volume 2 - Nomor 2, 2017.

¹⁰Uno Hamzah, *Buku Model Pembelajaran metode bermain peran (role playing)*. Jakarta: Bumi Aksara (2008).

Memainkan peran (memanggung), Diskusi dan evaluasi, Memainkan peran ulang (memanggung ulang), Diskusi dan evaluasi kedua dan, Berbagai pengalaman dan kesimpulan.¹¹

Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, siswa dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama.¹² Pembelajaran bahasa indonesia terdiri dari empat keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara karena keterampilan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain.¹³

Menurut Endang Mulyatiningsih Menjelaskan bahwa metode ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu.¹⁴ Kegiatan bermain peran ini dapat mendukung kemampuan berfikir, kemampuan bertindak, kemampuan sosial dan emosi, serta dapat meningkatkan keterampilan. Metode bermain peran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang bergantung pada apa yang di perankan semisal pada materi masak-masakan salah satu siswa berperan sebagai koki dan siswa lainnya berperan sebagai pembeli makanan.

¹¹Dafid oktafokrani, *meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia dengan metode bermain peran siswa kelas 3 SDN sekarpuro kecamatan pakis kabupaten malang*, vol 16 no 30 (2020)

¹² Roestiyah N.K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 90

¹³ Nadila yuniati, suhartiningsih, zetti finali, *peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas 2 sdn karang rejo 04 jember*, jurusan ilmu pendidikan fakultas guru dan ilmu pendidikan univesitas jember.

¹⁴Endang Mulyatiningsih. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta UNY.2011

Metode dalam pembelajaran berarti memasukkan pembelajaran ke dalam suatu permainan. Permainan dalam pembelajaran menjadi perilaku yang diamati. Berdasarkan tiga tahap permainan Piaget fungsional, simbolik dan permainan yang mempunyai aturan¹⁵. Metode pelajaran pada praktiknya adalah merubah pemahaman anak terhadap sesuatu menjadi bentuk perilaku. Meskipun metode pembelajaran ini menuntut tindakan-tindakan nyata dari peserta didik, namun sebenarnya pembelajaran ini tidak hanya berfokus untuk mengajari peserta didik bagaimana berperilaku tetapi mengajak peserta didik untuk menemukan jalan keluar atas sebuah masalah serta mencari pilihan solusi lainnya.¹⁶

Metode Bermain Peran juga disebut sebagai sosio drama, yang bisa ditemukan utamanya di pembelajaran taman kanak-kanak. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar adalah sesuai dengan konteks waktu, tujuan dan suasana saat komunikasi dilaksanakan. Standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan keterampilan berbahasa Indonesia.¹⁷

Menurut Vivi Triana S.Pd. mengatakan bahwa :

“Dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran

¹⁵Siberman, mel. *Aktive learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta:puskata InsanMadani, 2002), hlm. 146

¹⁶ Siberman, mel. *Aktive learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta:puskata InsanMadani, 2002), hlm. 146

¹⁷ Nurhasnah, “*upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode pembelajaran lihat ucap di kelas 1 sdn 005 koto sentajo kecamatan sentajo raya*” vol 2 jurnal pajar universitas riau 2018.

bahasa indonesia dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif di kelas, dengan adanya penerapan bermain peran ini dapat membantu siswa untuk bisa aktif di kelas dan dapat membantu siswa yang masih kurang PD (percaya diri) dalam berbicara di depan kelas dan dapat membantu siswa yang masih kesulitan dalam membaca maka dari itu dengan adanya penerapan metode bermain peran ini juga dapat membantu siswa lebih berani maju di depan kelas dengan memerankan tema tersebut dan mengepresikan sebagai pemeran dalam tema tersebut di depan kelas kemampuan siswa dalam membaca dan memahami sesuatu menjadi prioritas utama disekolah ini.”¹⁸

Metode pembelajaran bermain peran dapat lebih efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai bagiannya masing-masing. Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar merupakan salah satu lembaga yang menggunakan metode pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia, metode bermain peran digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran bahasa indonesia. Vivi triana,s.pd. mengatakan :

“dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif di kelas.”¹⁹

Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar ini sudah menggunakan pembelajaran tematik dan menerapkan kurikulum k13 atau kurikulum 2013 sejak ditetapkannya peraturan tersebut.²⁰

Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar sudah aktif menerapkan pembelajaran tematik sejak peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum tahun 2013 pasal 9 (1).

¹⁸Vivi triana,S.Pd, di wawancarai oleh penulis, jember 25 oktober 2022

¹⁹ Vivi triana,S.Pd, di wawancarai oleh penulis, jember 25 oktober 2022

²⁰ Observasi oleh penulis pada 24 oktober 2022

Dimana dalam pasal tersebut menjelaskan bahwa silabus kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dikelompokkan atas : (a) silabus mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti (b) silabus tematik terpadu.²¹

Dalam penerapan pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia di MI Al-Azhar ini siswa jadi lebih bisa memahami beberapa materi pembelajaran, respon siswa juga sangat baik terhadap pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia yang menggunakan metode bermain peran ini karena siswa merasa memiliki pengalaman baru dalam belajar.²²

Menurut Ifatul Hikmah S.Pd. :

“menjadi guru memanglah harus pandai dalam memilih sebuah metode atau model pembelajaran yang tepat demi ketercapaian tujuan pendidikan. Tidak sedikit guru yang sudah menerapkan metode pembelajaran atau yang biasa disebut dengan metode pembelajaran bermain peran. termasuk ibu Ifatul Hikmah sendiri. dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran ibu Ifatul Hikmah lebih sering menggunakan teks cerita. Dalam hal ini ibu Ifatul Hikmah menugaskan siswa untuk memerankan tokoh yang ada dalam sebuah cerita teks tersebut.”²³

Oleh karna itu peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penerapan metode bermain peran ini karena dalam penerapan bermain peran ini siswa dapat berperan aktif didalam kelas dan bisa membuat suasana kelas menjadi sangat aktif. oleh karna itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah

²¹ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia no 57 tahun 2014

²² Observasi oleh penulis pada 24 oktober 2022.

²³ Ifatul Hikmah, S. Pd. diwawancara oleh penulis , Jember 25 oktober 2022

penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5MI Al-Azhar, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, Tahun Pelajaran 2022/2023. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mengambil judul “Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Fokus Penelitian

Dengan adanya konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian yang di ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana evaluasi Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

²⁴ Zuniar kamaluddin mabruri,2017. “*peningkatan keterampilan berbicara pembelajaran bahasa indonesia kelas IV melalui penerapan strategi role playing sd n plosa 1 pacitan*”. Vol 1 no 2. 2017

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan perencanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
2. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
3. Untuk mendiskripsikan evaluasi Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti akan mengetahui penerapan metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, selain itu peneliti dapat mengetahui perkembangan peserta didik setelah menerapkan metode bermain peran yang cenderung melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajarannya pada mata pelajaran bahasa indonesia.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, akan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dalam belajarnya, dan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan guru. Mereka akan lebih bebas mengekspresikan imajinasinya untuk mengeluarkan pendapat masing-masing.

3. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang baik dan cocok untuk disajikan kepada peserta didik, terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan, konsep atau variable penelitian yang ada dalam judul penelitian. Oleh sebab itu, dalam rangka mempermudah pembahasan serta pemahaman pembaca, maka diperlukan definisi istilah untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran metode bermain peran ini akan membuat siswa lebih mudah mengerti dan lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung karena dalam menggunakan metode ini pasti melibatkan siswa jadi siswa bisa lebih aktif didalam kelas.

2. Mata pelajaran bahasa indonesia

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Bahasa indonesia adalah bahasa yang dipakai di negara kita negara indonesia maka dari itu pembelajaran bahasa indonesia sangat penting bagi peserta didik.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup, berikut ini akan dipaparkan penjelasan dari bab satu hingga bab terakhir, yakni sebagai berikut:

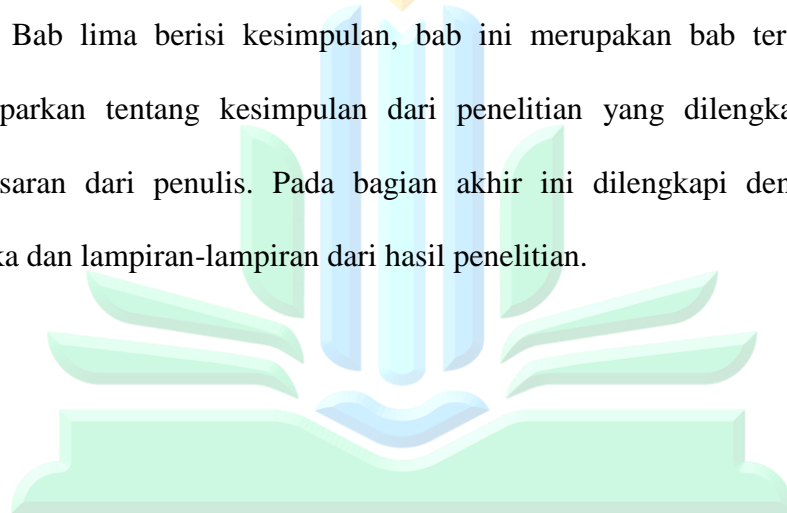
Bab satu berisi latar belakang masalah, fokus kajian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan. Fungsi bab ini untuk memperoleh gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam skripsi.

Bab dua berisi kajian pustaka, pada bab ini akan dipaparkan terkait kajian terdahulu serta literatur yang berhubungan dengan judul skripsi. Penelitian terdahulu ini mencantumkan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan kajian teori yang memuat tentang penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia. Fungsi bab ini adalah sebagai landasan teori pada bab berikutnya untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian.

Bab tiga berisi penelitian, pada bab ini memuat metode yang digunakan. Fungsi bab ini adalah untuk dijadikan acuan atau pedoman dalam penelitian, berupa langkah-langkah yang harus diikuti untuk menjawab pertanyaan dalam fokus kajian.

Bab empat berisi pembahasan yang merupakan hasil dari jawaban pertanyaan-pertanyaan yang berada pada fokus kajian. Dalam bab ini diuraikan hasil dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 5.

Bab lima berisi kesimpulan, bab ini merupakan bab terakhir yang memaparkan tentang kesimpulan dari penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dari penulis. Pada bagian akhir ini dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran dari hasil penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian peneliti. Dengan tujuan untuk menjaga keaslian penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah:

1. Unu Muyasari, 2017. Skripsi berjudul : “Pembelajaran Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Muhammadiyah 2 Surakarta”.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan pembelajaran bermain peran, pelaksanaan pembelajaran bermain peran, evaluasi bermain peran, dan upaya guru dalam bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah informasi pelajaran bermain peran mata pembelajaran bahasa Indonesia. Sumber data dalam penelitian ini adalah narasumber, tempat dan peristiwa, dokumen, hasil tes. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data penelitian ini dengan cara analisis interaktif, terdiri dari tiga tahapan analisis, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data. Hasil penelitian ini menghasilkan bahwa pembelajaran bermain peran di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta meliputi 3 hasil yaitu: (1) rencana pembelajaran bermain peran dalam mata

pelajaran bahasa Indonesia menyiapkan program tahunan, program semesteran, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan instrument pembelajaran, evaluasi pembelajaran bermain peran. (2) pembelajaran bermain peran dilaksanakan dengan prosedur pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, yang meliputi pembelajaran teori dan praktik. (3) dalam pembelajaran bermain peran terdapat dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi tertulis dan evaluasi unjuk kerja. (4) upaya guru dalam merencanakan, pelaksanaan, penguasaan materi dan kelas sudah sesuai dengan indikator yang dicapai yaitu peningkatan nilai tes, keterampilan, dan pemahaman siswa dalam bermain peran meningkat.²⁵

Jadi dapat disimpulkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia Di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

2. M. Fadiluddin Thohir, 2019. jurnal yang berjudul: “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran Pkn”

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dan untuk mengetahui hambatan penerapan metode bermain peran di SDN Pangongseyan 3 Sampang. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah 6 orang guru PKn dari kelas 1 sampai kelas 6 SDN Pangongseyan 3 Sampang. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan

²⁵ Unu MUYASARI, “Pembelajaran Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Muhammadiyah 2 Surakarta” (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017)

wawancara. Pada saat yang sama, data dianalisis melalui reduksi data, representasi data, verifikasi data dan tiga triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua guru berusaha menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu variasi metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Karena keterbatasan waktu, tingkat intensitasnya masih kurang. Solusi untuk masalah ini adalah menugaskan guru untuk berpartisipasi dalam seminar, pelatihan, dan karyawisata²⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa menerapkan metode bermain peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran Pkn di SDN Pangongseyan 3 Sampang

3. Citra Fajriani, Selia Dwi Kurnia, 2020. Jurnal yang berjudul: “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Bocoe Kabupaten Bone”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini di kelompok B Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Bocoe Kabupaten Bone. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan sosiologis, psikologis, dan paedagogik. Untuk memperoleh data yang diinginkan menggunakan data primer dan sekunder, selanjutnya dianalisis dengan cara 1. Mereduksi data, 2. Mendeskripsikan data, 3. Penarikan

²⁶M. Fadiluddin Thohir, "Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran Pkn" Jurnal Pendidikan Berkarakter Vol 2, No 2 2019.

kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini sangatlah efektif. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara, menyimak, dan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga memberikan motivasi kepada anak agar anak bersemangat sebelum memulai pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak di TK Nurul Yaqin, metode bermain peran sangatlah efektif, dan dampak dari metode bermain peran sangatlah besar dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Hal ini dilihat dari sebelum guru menerapkan metode bermain peran kemampuan bahasa anak belum berkembang dengan baik, namun setelah menerapkan metode bermain peran kemampuan bahasa anak berkembang dengan baik.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini di kelompok B Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone.

4. Ilma nuddin dan robby sadha siregar, 2019 jurnal yang berjudul:

“implementasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah darul ulum suko rambi jember tahun pelajaran 2018/2019”

²⁷ Citra Fajriani, Selia Dwi Kurnia, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone”, *Educhild*, Vol. 2 No. 2 Desember 2020.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk Kegiatan belajar mengajar siswa disekolah yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa hanya menerima mata pelajaran secara pasif pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran tematik, proses pembelajaran yaitu kurang maksimal pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan sehingga peserta didik kurang menarik dengan pembelajaran dan metode yang sebelumnya, Sehingga berpengaruh kepada pemahaman siswa. Fokus dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Perencanaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember tahun pelajaran 2018/2019? 2) Bagaimana Pelaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember tahun pelajaran 2018/2019? 3) Bagaimana evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember tahun pelajaran 2018/2019? Hasil dari penelitian ini adalah: Perencanaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di kelas IV yaitu: dengan menyusun Program tahunan, program semester, silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan dikembangkan dalam RPP dengan menggunakan metode bermain peran sehingga setiap siswa dapat memahami materi yang telah dipelajarinya.²⁸

²⁸Ilmanuddin, Robby Sadha Siregar, *“implementasi metode role playing pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah darul ulum suko rambi jember tahun pelajaran 2018/2019”*, Vol 1, No 1, Desember 2019

Jadi dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah darul ulum suko rambi jember

5. Thalaat amin hamdi, 2014. Skripsi yang berjudul: “penerapan model bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar ips murid kelas V sdn 145 banca kabupaten enrekang”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Masalah penelitian ini adalah kecenderungan proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan rendahnya minat belajar murid serta rendahnya tingkat penguasaan materi terhadap materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui model Bermain Peran pada murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Class Action Research) yang terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2014/2015. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I yang tuntas secara individual dari 41 murid hanya 28 murid atau 39,15% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau berada pada kategori rendah. Pada

siklus II dari 35 murid terdapat 33 atau 94% telah memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus III dari 34 murid terdapat 33 atau 97% yang telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi atau berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang melalui model Bermain Peran mengalami peningkatan. Dengan demikian, disarankan kepada setiap guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik murid agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif.²⁹

Tabel 2.1
Penelitian terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Unu Muyasari, (2017)	Pembelajaran Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Muhammadiyah 2 Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode bermain peran ➤ Teknik pengumpulan data ➤ Jenis penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Subjek penelitian ➤ Waktu penelitian
2.	M. Fadiluddin Thohir (2019)	Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran Pkn	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode bermain peran ➤ Teknik pengumpulan data 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Subjek penelitian ➤ Waktu penelitian

²⁹Thalaat amin hamdi, “penerapan model bermain peran role playing untuk meningkatkan hasil belajar ips murid kelas V sdn 145 banca kabupaten enrekang”, universitas muhammadiyah makasar,2014

3.	Citra Fajriani, Selia Dwi Kurnia, (2020)	Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Ulue Kecamatan Dua Bocoe Kabupaten Bone	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode bermain peran ➤ Jenis penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Subjek penelitian
4.	Ilmanuddin, Robby Sadha Siregar, (2019)	implementasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah darul ulum suko rambi jember tahun pelajaran 2018/2019	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode bermain peran ➤ Jenis penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Subjek penelitian
5.	Thalaat amin hamdi,(2014)	penerapan model bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar ips murid kelas V sdn 145 banca kabupaten enrekang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis penelitian

Berdasarkan tabel diatas mengemukakan bahwa penelitian ini mendukung beberapa penelitian terdahulu. Dari data diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang ini mempunyai banyak persamaan serta perbedaan dan juga adanya penggabungan dari penelitian satu dengan penelitian yang lainnya. Persamaan diantaranya adalah sama-sama menggunakan metode role playing. Kemudian pada proses pengumpulan data sama-sama menggunakan cara

observasi, wawancara serta dokumentasi. Selain terdapat kesamaan juga terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang diantaranya waktu penelitian, obyek penelitian, tempat penelitian, serta jenis penelitian

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang akan dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian.³⁰ Berbeda dengan penelitian kuantitatif, posisi teori dalam penelitian kuantitatif diletakkan sebagai perspektif, bukan untuk di uji. Dalam kajian teori ini yang akan di bahas adalah sebagai berikut:

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah bermain peran, yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.³¹

Metode bermain peran juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh

³⁰ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 91.

³¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 44

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 dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran³²

Teori-teori pengertian metode bermain peran menurut para ahli:

- 1) Menurut Endang Mulyatiningsih, Menjelaskan bahwa metode bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu.³³
- 2) Menurut Hamdani, Menjelaskan pembelajaran bermain peran yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik.³⁴
- 3) Menurut Nurul Ramadhani Makarao menjelaskan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bermain peran pada skenario tertentu. Peserta didik diberikan kartu peran (*role card*) untuk dipelajari kemudian

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 237

³³ Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta UNY

³⁴ Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

dipraktikkan dalam suatu situasi permainan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya.³⁵

- 4) Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, menjelaskan bahwa bermain peran atau istilah lain disebut sosio drama adalah salah satu dalam metode pembelajaran yang bisa mendorong siswa bermain peran pada suatu topik atau materi tertentu. Pada dasarnya, sosiodrama mendramatisasikan tingkah laku yang memiliki hubungannya dengan masalah sosial.³⁶
- 5) Menurut Moedjiono dan Moh. Dimiyati menyatakan bila metode bermain peranyakni memainkan peran dari peran-peran yang sudah pasti didasarkan pada kejadian terdahulu, yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi peristiwa atau sejarah pada masa lalu.³⁷
- 6) Menurut Sumiati dan Asra mengemukakan pendapat bahwa metode bermain peran ini menggambarkan suatu peristiwa, bisa yang telah terjadi di masa lampau ataupun mungkin juga yang terjadi di masa mendatang, metode ini adalah bagian dari simulasi yang bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.³⁸

³⁵Nurul Ramadhani Makarao.(2009).*Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan. Bandung:Alfabeta*

³⁶Moedjiono & Moh. Dimiyati. (1992). *Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*

³⁷syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.*

³⁸Sumiati & Asra.*Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima (2009).*

- 7) Menurut Sugihartono menjelaskan metode bermain peran mengembangkan imajinasi serta penghayatan siswa yakni dengan jalan siswa memerankan suatu misal tokoh hidup ataupun benda mati.³⁹
- 8) Menurut Uno Hamzah, menyatakan bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial serta memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.⁴⁰
- 9) Menurut Wina Sanjaya menjelaskan metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mana sebagai bagian dari bentuk simulasi yang didorong untuk mengkreasi peristiwa masa lalu atau sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, maupun kejadian-kejadian yang akan muncul di masa depan atau masa mendatang

b. Langkah-langkah Menggunakan Metode Bermain Peran

Prosedur teknis dari bermain peran adalah sebagai berikut⁴¹

- 1) persiapan
- 2) guru menyiapkan perlengkapan yang digunakan bermain peran
- 3) menyiapkan pemain / pemeran yang maju
- 4) siswa lainnya yang tidak maju disuruh mengamati siswa yang maju
- 5) bermain peran dimulai, memainkan peran sesuai tema

³⁹Uno Hamzah *B. Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara (2008).

⁴⁰Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press(2007).

⁴¹ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), 217

6) diskusi dan evaluasi

Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika gurumelakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.⁴²

c. Kelemahan dan Kelebihan Metode bermain peran

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode bermain peran di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran sebagai berikut:

1) Kelebihan metode bermain peran

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
- b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

- d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

2) Kekurangan metode bermain peran

- a) bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak

⁴² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), 215-217

- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihakguru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.⁴³

2. Pembelajaran bahasa indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.⁴⁴ Belajar merupakan

tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.⁴⁵ 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

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 88

⁴⁴ Muhammad ali, *pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar*,jurnal *paud*, vol 3 no 1 september 2020. Hlm 41

⁴⁵Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 7.

sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik⁴⁶

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan 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 meneladaninya⁴⁷

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi

⁴⁶Asri Budiningsih, *Belajar*, 20

⁴⁷Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa* (Bandung: Angkasa, 2009), 2.

antardaerah dan antar kebudayaan.

Berikut ini merupakan fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

- 1) Untuk 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

Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.⁴⁸

Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa serta bersastra sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.

c. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam sebuah pembelajaran pasti ada proses untuk menunjang agar pembelajaran tersebut efektif. Berikut yakni tahapannya:

- 1) Perencanaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata perencanaan berasal dari kata “rencana” yang mempunyai arti rancangan atau rangka dari sesuatu yang akan dilakukan atau dikerjakan pada

⁴⁸Solchan, *Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia SD* (Malang: IKIP, 1996), 4

masa yang akan datang.⁴⁹ Bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Perencanaan menurut Barnawi dan Arifin berasal dari kata rencana, yang memiliki arti rancangan atau kerangka dari suatu yang akan dilakukan pada masa depan. Sedangkan menurut Minarti berpendapat perencanaan merupakan suatu proses kegiatan menggambarkan sebelumnya hal-hal yang akan dikerjakan kemudian dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.⁵⁰ Bisa disimpulkan bahwa hal-hal yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Menurut Conyers dan Hills, perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan yang mencakup keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan berbagai alternatif penggunaan sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pada masa yang akan

datang.⁵¹ Jadi bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan yang mencakup keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan berbagai alternatif penggunaan sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

⁴⁹ Yusri A. Boko, "Perencanaan Sarana dan Prasarana (SARPRAS) Sekolah," *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* Vol. 1, No. 1 (Juli 2020): 44.

⁵⁰ Rusydi Ananda dan Oda Kinata Banurea, *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan* (Medan: CV. Widya Puspita, 2017), 19-20

⁵¹ Conyers dan Hills. *SIMRENAS: Panduan Pemahaman dan Pengisian Data Dasar Perencanaan Pembangunan 3*. Diambil 22 Desember 2022 dari

Dari beberapa pemikiran ahli tentang perencanaan yakni bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah sebuah proses dimana bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru.

2) Pelaksanaan

Pengertian Pelaksanaan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan melaksanakan suatu rancangan, keputusan dan sebagainya. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap.⁵² Bisa disimpulkan yakni pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

Secara sederhana pelaksanaan bisa diartikan penerapan. Pelaksanaan merupakan aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan, suatu proses rangkaian kegiatan tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan yang terdiri atas pengambilan keputusan, langkah yang

⁵²<http://id.shvoong.com/social-sciences/sociology/2205936-pengertian-pelaksanaan-actuating/>, diakses pada 15 Mei 2023.

strategis maupun operasional atau kebijaksanaan menjadi kenyataan guna mencapai sasaran dari program yang ditetapkan semula.

Menurut Westra pelaksanaan adalah sebagai usaha-usaha yang dilakukan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya dan kapan waktu dimulainya.⁵³

Menurut Bintoro Tjokroadmudjoyo, Pengertian Pelaksanaan ialah sebagai proses dalam bentuk rangkaian kegiatan, yaitu berawal dari kebijakan guna mencapai suatu tujuan maka kebijakan itu diturunkan dalam suatu program dan proyek.⁵⁴

Siagian S.P mengemukakan bahwa Pengertian Pelaksanaan merupakan keseluruhan proses pemberian motivasi bekerja kepada para bawahan sedemikian rupa, sehingga pada akhirnya mereka mau bekerja secara ikhlas agar tercapai tujuan organisasi dengan efisien dan ekonomis.⁵⁵

Jadi bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan adalah tindakan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya dalam rangka agar bisa mencapai tujuan pembelajaran

⁵³Rahardjo Adisasmita,2011. *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah*. Graha Ilmu:Yogyakarta, h.54.

⁵⁴Ibid

⁵⁵Ibid

yang diinginkan oleh guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Evaluasi

Evaluasi adalah proses mengarahkan seperangkat variable/unsur (manusia, peralatan, mesin, organisasi) kearah tercapainya suatu tujuan atau sasaran manajemen. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui apakah dilaksanakan suatu kegiatan dalam organisasi sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah digariskan atau ditetapkan. Evaluasi merupakan fungsi manajemen yang tidak kalah pentingnya dalam suatu organisasi.⁵⁶

Proses evaluasi pembelajaran yaitu dilakukan oleh pihak sekolah dan kegiatan pengawasan berlangsung pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari proses evaluasi pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa dapat terlaksana dan terkendali dengan baik, serta jika ada kekurangan atau penyimpangan, maka akan segera dibenahi dan dicari jalan keluarnya.

Evaluasi yakni bisa diartikan sebagai penilaian. Dari penilaian bisa mengetahui apa saja hal yang harus diperbaiki. Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dengan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang

⁵⁶Sawaluddin, *Konsep Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, Jurnal I-Thariq Vol. 3, No. 1 (Januari – Juni 2018), 42

sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa kualitatif dan kuantitatif.⁵⁷ Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasahkan bagaimana guru dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Guru harus mengetahui sejauh mana pelajar telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan atau kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat tercapai. Tingkat pencapaian kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang dtelah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

Evaluasi merupakan suatu bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar⁵⁸. Melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui

tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dalam pembelajaran akan terlihat sangat akurat dan meyakinkan.

Bisa disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. evaluasi merupakan

⁵⁷ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik*, 61

⁵⁸ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (jakarta:PT Bumi Aksara,2019) hal 1

alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan. Untuk mengukurnya diperlukan penilaian dan jika penilaian masih belum maksimal maka guru akan mengidentifikasinya dengan mencari penyebab dengan melihat faktor penghambat dan pendukungnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

Steven Dykeshire dan Jennifer Thurlow (2010) menyatakan bahwa *“research is the systematic collection and presentation of information”* penelitian merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Kemudian selanjutnya Creswell (2014) menyatakan bahwa *“research method involve the form of data collection, analysis, and intrepretation that research proposes for thr studies.”* Metode penelitian merupakan proses pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁵⁹

Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah,(sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel, sumber data yang dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif (kualitatif) , dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada generalisasi.⁶⁰

Dengan menggunakan sebuah metode yang tepat, maka sebuah penelitian akan berjalan dengan mudah, lancar dan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis. Pada tahapan ini, akandujelaskan beberapa teknik teknik dan metode yang akan digunakan pada penelitian ini diantaranya :

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 2

⁶⁰ Albi anggitodan johan setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018) hal 8

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa deskriptif kualitatif yakni penelitian yang menggambarkan suatu keadaan yang sudah terjadi. Fenomena dalam penelitian ini bersifat holistik sehingga data yang ditemukan tidak dapat dipisahkan.⁶¹

Pendekatan penelitian kualitatif ini dipilih karena peneliti ingin mengungkapkan realitas sesuai dengan kondisi di Lapangan yaitu berkenaan dengan penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang objeknya mengenai gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kelompok masyarakat.⁶²

Penggunaan jenis penelitian ini didasarkan pada pertimbangan tertentu yaitu pendekatan penelitian ini lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian yang hanya bersifat generalisasi.⁶³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di laksanakan di MI Al-Azhar Ajung Jember.

Peneliti melaksanakan penelitian di tempat ini karena banyak guru-guru di sekolah tersebut sudah menerapkan bermacam-macam metode pembelajaran untuk di praktekan kepada peserta didik, terutama yang menjadi bahan

⁶¹ I Made Laul metha jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Jakarta: Quadrant, 2020),111

⁶² Suharsimi Arikunto, *prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 121

⁶³ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015), 18

penelitian, adalah metode pembelajaran bermain peran. Guru sudah pernah menerapkan metode pembelajaran bermain peran selama 2 semester, sehingga membuat peserta didik menjadi sangat bersemangat terhadap pembelajaran terutama bahasa Indonesia.

C. Subjek penelitian

Subyek penelitian ini merupakan sumber data yang dapat menjadi acuan untuk mendapatkan data yang akan didapatkan oleh peneliti. Supaya memperoleh data yang sesuai dari MI Al-Azhar Ajung ini. Butuh adanya suatu sumber yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik untuk mengambil sumber data penelitian dengan berbagai pertimbangan. Pertimbangan tersebut misalnya orang tersebut yang dianggap paling mengetahui tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai orang yang paling menguasai sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti, dampaknya adalah data yang dihasilkan sangat berkualitas⁶⁴. Maka dari itu diperlukan subyek yang bisa memberikan informasi sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah :

1. Guru kelas 5

Ifatul Hikmah, S.Pd selaku Guru kelas merupakan subyek utama dalam penelitian ini karena peneliti banyak membutuhkan serta

⁶⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 14)

mendapatkan informasi dari guru kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Peserta Didik kelas 5 MI Al-Azhar Ajung

Subyek yang kedua adalah peserta didik kelas 5 MI Al-Azhar Ajung Jember sebagai pendukung supaya peneliti memperoleh data untuk melakukan penelitian ini, data yang dibutuhkan oleh peneliti dapat diperoleh dari peserta didik kelas 5 akan tetapi untuk keperluan data peneliti hanya memerlukan data peneliti hanya memerlukan 3 orang siswa untuk diminta guna untuk peneliti mendapatkan informasi tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia

3. Kepala Madrasah MI Al-Azhar Ajung

Ibu Vivi Triana, S.Pd selaku Kepala madrasah MI Al-Azhar Ajung selaku orang yang mempunyai suatu wewenang dalam seluruh aktivitas yang terdapat di sekolah sehingga peneliti bisa mendapatkan informasi berupa data tentang penglihatan umum

D. Sumber data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah sumber data baik berupa manusia, kegiatan atau dokumen yang terkait dengan penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar kecamatan Ajung kabupaten Jember dan fokus penelitiannya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi Yaitu peneliti datang ditempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.⁶⁵

Adapun data yang akan diperoleh melalui teknik observasi adalah sebagai berikut:

- a. Profil lengkap MI Al-Azhar Ajung Jember
- b. Letak geografis MI Al-Azhar Ajung Jember
- c. Data guru MI Al-Azhar Ajung Jember
- d. Data peserta didik kelas IV MI Al-Azhar Ajung Jember

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur.⁶⁶ Yaitu wawancara yang mengacu pada satu rangkaian pertanyaan terbuka.

Informan yang di perlukan dalam wawancara ini adalah:

- a. Ibu Vivi Triana, S.Pd selaku kepala sekolah MI Al-Azhar ajung jember
- b. Ifatul Hikmah, S.Pd selaku guru kelas 5MI Al-Azhar ajung jember
- c. Siswa-Siswi, Kelas 5 MI Al-Azhar ajung jember

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa dokumen baik foto, gambar maupun catatan terkait dengan penerapan *role playing* dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Data data yang di peroleh dalam teknik dokumentasi ini adalah:

⁶⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 14)

⁶⁶ Abd. Hadi. Et.al. *Penelitian Kualitatif*, (purwokerto selatan: CV Pena Persada,2021),61

- a. Foto wawancara
- b. Foto penerapan metode bermain peran

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai dalam pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarakan. Apabila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.⁶⁷ Miles and Huberman mengemukakan bahwa, aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁶⁸ Komponen dalam analisis data meliputi : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, model interaktif Miles Huberman dan Saldana sebagai berikut:

Pengumpulan data dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial yang diteliti.

Dengan demikian akan memperoleh variasi data.

1. Kondensasi data (Data Condention)

Miles and Hubermans dalam bukunya *Qualitative Data Analysis A*

Methods Sourcebook “*Data condensation refers to the process of*

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal 321

⁶⁸ Hengki wijaya, *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*, (makassar; Sekolah tinggi Theologia Jaffray, 2018) hal 54

selecting data, focusing, Simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions” dalam kondensasi data merujuk pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian sebagai berikut :

1) Selecting

Menurut Miles dan Huberman peneliti harus bersikap selektif , yaitu menentukan mana yang lebih penting, hubungan mana yang lebih bermakna, informasi apa yang dapat dikumpulkan kemudian dianalisis. Informasi yang berhubungan dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V MI Al-Azhar Jember dikumpulkan pada tahapan ini. dalam hal ini peneliti mengumpulkan seluruh informasi kemudian menyeleksinya untuk memperkuat penelitian.

2) Focusing

Menurut Miles and Huberman memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari seleksi data. Fokus data yang pertama yaitu mengenai perencanaan penerapan metode bermain peran yang kedua yaitu mengenai pelaksanaan penerapan metode bermain peran dan yang ketiga yaitu mengenai Evaluasi penerapan metode bermain peran.

3) Abstracting

Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijaga tetap berada di dalamnya pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi dan apabila jumlah data cukup maka data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti

4) Simplifying dan Transforming

Data dalam penelitian ini kemudian disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi, ringkasan, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas dan lainnya

G. Penyajian data (Data Display)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data disini dapat membantu dan memudahkan dalam memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam.

1. Penarikan kesimpulan

Dari beberapa tahap yang telah dilakukan, kemudian tahap yang terakhir adalah Penarikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan dan mengecek ulang dengan bukti yang telah didapatkan atau yang telah ditemukan di lapangan.

H. Keabsahan Data

Keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sebagai berikut:⁶⁹

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah mengkorscek data yang diperoleh dengan teknik yang sama terhadap sumber yang berbeda⁷⁰. Dalam hal ini peneliti mengkorscek informasi tentang penerapan bermain perandalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di MI Al-Azhar.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik adalah mengkorscek data yang diperoleh dengan teknik yang berbeda⁷¹. Contoh: Peneliti menanyakan tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 dengan wawancara kemudian di korscek langsung dan dibuktikan dengan dokumen.

I. Tahap tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian perlu diuraikan untuk mempermudah peneliti menyusun rancangan penelitian yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan penulisan laporan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

⁶⁹Miles dan Huberman dan saldana, *Qualitative Data Analysis : An Expanded dourcebook*, 2014, hal 12-14.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal. 372

⁷¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal. 373

1. Tahap Pra penelitian

Tahappra penelitian peneliti memulai menyusun rencana penelitian yang diawali dengan menemukan masalah yang ada pada lokasi penelitian, pembuatan dan pengajuan judul, mengurus surat izin kesediaan membimbing beserta surat tugas, menyusun matrik penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah itu, peneliti mulai mengurus surat perizinan penelitian di Salami atau aplikasi yang telah disediakan akademik untuk melakukan penelitian di Lapangan.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap kedua, peneliti mulai terjun ke lokasi penelitian, kemudian mulai melakukan penelitian. Dimulai dengan observasi lokasi terlebih dahulu, setelah itu melakukan observasi dan wawancara kepada informan yang telah ditemukan sebelumnya. Disamping itu juga peneliti melakukan dokumentasi sela penelitian berlangsung sebagai bukti adanya penelitian.

3. Tahap akhir penelitian

Pada tahap akhir ini, peneliti mulai mengolah dan menyusun data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah penyusunan data selesai kemudian dilakukan proses penarikan kesimpulan serta pembuatan kritik dan saran. Dalam proses penyusunan laporan penelitian, peneliti menyesuaikan dengan kaidah Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah.⁷²

⁷²Tim penyusun, *pedoman penulisan karya tulis ilmiah institute agama islam negeri jember*, (jember:IAIN Jember,2017), hal 48.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Latar Belakang Lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung

Jember

a. Sejarah

Sejarah berdirinya MI Al Azhar berawal dari keprihatinan KH. Muhtadi terhadap nasib anak-anak desa yang tidak dapat membaca dan menulis. Pada tanggal 20 Syawal 1998 diadakan pengajian baca tulis Al-Qur an yang sangat sederhana untuk anak-anak tetangga di kediaman beliau & Madrasah Diniyah yang pelaksanaannya pada sore hari. Di bawah pengawasan putrinya yaitu Ny. Nur Hafila dan suaminya Almarhum K. Azhar. Kemudian disusul dengan kedatangan beberapa orang tua yang mengantarkan putra-putrinya untuk mengaji Al-Qur an.

Searah dengan kemajuan yang ada. Perlu dirintis lembaga pendidikan formal di atas lokasi yang permanen untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab dengan meningkatkan kegiatan yang ada sesuai dengan kadar kemampuan masyarakat setempat (anak didik) dan kesempatan yang ada pada mereka.⁷³

Atas dorongan yang kuat dari masyarakat Gumuk Kerang dan sekitarnya, maka tepat pada tanggal 15 Desember 1999 mendirikan

⁷³ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

yayasan yg berbadan hukum & mengangkat K. Ali Hisyam Sebagai pengasuh yayasan & Nyai Hj. Nurul Hafila sebagai ketua Yayasan.

Pada tanggal 20 April 2000 dibukalah secara resmi Madrasah Ibtidaiyah oleh KH. Muhtadi di bawah pengawasan K. Ali Hisyam (sebagai kepala MI Al Azhar) dengan jumlah siswa sebanyak 41 orang sebagai murid pertama madrasah.

Untuk mengabadikan nama pendiri yaitu K. Azhar (Almarhum), Maka menantunya yaitu K. Ali Hisyam yang saat ini sebagai Kepala Madrasah serta selaku Pengasuh yayasan, mengusulkan nama pendiri tersebut sebagai nama lembaga Ibtidaiyah yang kemudian menjadi Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar usulan ini disetujui oleh kakek mertuanya yaitu KH. Muhtadi dan semua pengurus serta tokoh-tokoh masyarakat Gumuk Kerang.⁷⁴

b. Letak Geografis

MI Al Azhar merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Dusun Gumuk Kerang Desa Ajung Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Adapun lokasi MI Al Azhar terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI Al Azhar ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan

⁷⁴ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

c. Identitas MI AL AZHAR

1) Nama Lembaga : MI Al Azhar

2) Alamat / desa : Ajung

Kecamatan : Ajung

Kabupaten : Jember

Propinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 68175

No.Telepon : 082334137406

3) Nama Yayasan : Al Azhar

4) Status Sekolah : Swasta

5) Status Lembaga MI : Swasta

6) No SK Kelembagaan : MIS/09.0010/2016

7) NSM : 111235090010

8) NIS / NPSN : 60715456

9) Tahun didirikan/beroperasi : 2000

10) Status Tanah : Wakaf

11) Luas Tanah : 2.662 m²

12) Nama Kepala Sekolah : Vivi Triana, S.Pd.

13) No.SK Kepala Sekolah: 003.7.21/SK/YA.A/MI.A/01.04/010/VI/2022

14) Masa Kerja Kepala Sekolah : 5 Tahun

15) Status akreditasi : A

16) No dan SK akreditasi : 200/BAP-S/M/SK/X/2016

d. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat MI AL AZHAR cukup memadai. Di antaranya, Madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas. Di perpustakaan tersedia al-Qur'an, dan guru PAI juga memberikan Gefa (Gerakan Furudlul Ainiyah) untuk peserta didik.. Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di MI. Bisa dilihat pada table berikut⁷⁵:

Tabel 4.1
Tabel Prasarana

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang tata usaha	1	Baik
4.	Ruang kelas	6	Baik
5.	Aula	1	Baik
6.	Musholla	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Laboratorium computer	1	Baik
9.	Toilet Guru	1	Baik
10.	Toilet Siswa	5	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12.	Gudang	1	Baik
13.	Empat Parkir	1	Baik
13.	Ruang Seni	1	Baik

⁷⁵ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

2. Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI Al Azhar di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 –12.50 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 15 orang guru dan 12 orang Tenaga Kependidikan.⁷⁶

Adapun Daftar Nama Guru MI Al Azhar tahun 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 :
Daftar Nama Guru MI Al Azhar

No.	Nama PTK	Pendidikan	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
					Ada	Tidak Ada
1	VIVI TRIANA, S.Pd	S1	Kepala Madrasah	Non PNS		√
2	NIDAUH HASANAH, S.Pd	S1	Guru Kelas I	Non PNS		√
3	SITI MUFLIHATUL HASANAH, S.Pd	S1	Guru Kelas II	Non PNS		√
3	Vina Dwi Rosalina, S.Pd	S1	Guru Kelas III	Non PNS		√
4	ABU A'LA ALMAUDUDI, S.E.I	S1	Guru Kelas IV	Non PNS		√
5	Ifatul Hikmah, S.Pd	S1	Guru Kelas V	Non PNS		√
6	AMITAFAUZIYAH, S.Pd	S1	Guru Kelas VI	Non PNS		√
7	SAIDATULMARDIYAH, S.Th.I	S1	Guru Mapel	Non PNS	√	

⁷⁶ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

	MUH. ZAINUDIN, S.Pd	S1	Guru Mapel	Non PNS		√
8	SAYAMUNSANJAY A	SMA /Sederajat	Guru Mapel	Non PNS		√
9	ZULFA ARIFIATIN NIKMAH, S.Pd.I	S1	Guru Mapel	Non PNS		√
10	MOCH.ABRORI,S.Pd	S1	Guru Mapel/ Bendahara	Non PNS		√
	NANIK TRIANA, S.Pd	S1	Guru Mapel	Non PNS		√
11	SITI HALIMAH, S.AP	S1	TU	Non PNS		√
12	Dra. SYAROFAH	S1	Tenaga Perpustakaan	Non PNS		
13	KHOIRIL ANAM	SMA/Sedera jat	Guru Bantu	Non PNS		√
14	JA'FAR	SMA/Sedera jat	Sapras	Non PNS		√
15	SYAMSURI	SMA/Sedera jat	Keamanan & Kebersihan	Non PNS		√

3. Peserta Didik

Di MI Al Azhar pada tahun pelajaran 2022/2023, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 110 siswa, yang terdiri dari 57 laki-laki dan 53 perempuan.⁷⁷

Tabel 4.3 :
Jumlah Peserta didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	11	10	21
II	6	7	13
III	12	15	27
IV	7	9	16
V	9	3	11
VI	12	9	21
Jumlah	57	53	110

⁷⁷observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

4. ANALISIS KONTEKS

a. Kelebihan

- 1) Madrasah sudah membentuk Tim Pengembang Kurikulum Madrasah.
- 2) Madrasah menyusun KTSP tahun pelajaran 2019/2020 yang sudah disahkan dengan melibatkan Pengawas, Perwakilan Pengurus Yayasan, Komite, Kepala Madrasah, Guru, dan tenaga kependidikan.
- 3) Sebanyak 75% guru menyusun perangkat pembelajaran sesuai kurikulum 2013
- 4) Madrasah memiliki jumlah buku yang sesuai dengan standard minimal 1 anak 1 buku untuk mapel PAI dan tematik.
- 5) Semua guru sudah berpendidikan S1 atau D4.
- 6) Siswa perkelas di madrasah tidak melebihi standar maksimal.
- 7) Madrasah menyusun dan melaksanakan program GERAMM/
- 8) Madrasah memiliki program unggulan yaitu Madrasah Literasi
- 9) Sebanyak 90% guru melaksanakan penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor.
- 10) Dst.⁷⁸

b. Kelemahan

- 1) Sebanyak 25% tidak menyusun perangkat pembelajaran.
- 2) Madrasah memiliki alat peraga IPA, IPA, dan Matematika tapi tidak sesuai dengan standar.

⁷⁸ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

- 3) Hanya 60 % (9 dari 15) sudah memiliki sertifikat pendidik.
- 4) Program unggulan madrasah berupa program Madrasah Literasi” sudah terlaksana tetap jumlah buku non paket masih kurang.
- 5) Masih 60% guru menggunakan media yang sesuai.
- 6) Dalam masa covid 19, pembelajaran dilaksanakan secara luring karena sebagian besar dari wali murid tidak memiliki Hp Android.
- 7) Pada masa Covid 19, program pengembangan diri tidak terlaksana.
- 8) Masih 50% guru mengajar sesuai langkah-langkah yang ada di RPP.
- 9) Hanya 40% guru memiliki laptop.
- 10) Hanya 40% guru bisa menyusun kisi-kisi soal.
- 11) Sebanyak 40 % guru menggunakan lembar observasi yang sesuai dalam melakukan penilaian afektif.
- 12) Dst.⁷⁹

5. VISI MISI DAN TUJUAN MADRASAH

Undang–Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan manusia Indonesia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan mempunyai budi pekerti yang luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, kesehatan rohani, dan jasmani, keterampilan dan pengetahuan, dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk bangsa dan bermasyarakat.⁸⁰

⁷⁹ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

⁸⁰ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

a. Visi Madrasah

Dalam merumuskan visinya, Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar sebagai lembaga pendidikan dasar yang berciri khas Islam perlu mempertimbangkan harapan peserta didik, orang tua peserta didik, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat. Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar juga diharapkan merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi; era informasi dan global yang sangat cepat. Untuk itu Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar ingin mewujudkan harapan tersebut melalui visinya yang mulia, yaitu :

Visi

“MEWUJUDKAN MADRASAH BERGENERASI ISLAMI,
DISIPLIN DAN BERPRESTASI”

Indikator Visi :

Mewujudkan Madrasah Bergenasi Islami

Indikator

- 1) Pengamalan nilai-nilai Ajaran Agama Islam secara benar dan konsekuen sesuai dengan Ahlus Sunnah wal Jama'ah;
- 2) Perilaku yang islami dalam pergaulan di sekolah dan di masyarakat.
- 3) Menjadi teladan yang baik bagi semua warga mdrasah, orang tua, guru dan masyarakat dalam berperilaku dan bertutur kata yang sesuai dengan Ajaran Agama Islam;

- 4) Berhubungan baik kepada Allah Swt (hablum minalloh) maupun kepada sesama manusia (hablum minannas) dan alam;
- 5) Menjalin kerjasama dengan masyarakat dalam berbagai kegiatan yang positif sebagai wujud sikap sosial sesuai dengan syariat Islam.

Disiplin

Indikator

- 1) Disiplin warga madrasah/sekolah sesuai dengan standar yang berlaku;
- 2) Kegiatan pembinaan dan pengembangan minat, bakat dan kemandirian siswa;
- 3) Melaksanakan aturan dan tata tertib yang berlaku untuk semua warga madrasah.

Berprestasi

Indikator

- 1) Unggul dan berprestasi dalam bidang akademis maupun non akademis;
- 2) Mampu melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dan diterima di sekolah favorit;
- 3) Perolehan nilai akademis siswa meningkat dari tahun ke tahun;
- 4) Tenaga pendidik dan kependidikan bekerja secara profesional.

b. Misi Madrasah

- 1) Menumbuhkembangkan lingkungan dan perilaku religius dengan mengamalkan dan menghayati nilai-nilai Ajaran Agama Islam secara nyata;

- 2) Menumbuhkembangkan perilaku terpuji dan menjadi teladan bagi teman dan masyarakat;
- 3) Meningkatkan hubungan kerjasama antara warga madrasah dengan lingkungan masyarakat melalui berbagai kegiatan positif.
- 4) Meningkatkan sikap disiplin untuk semua warga madrasah;
- 5) Melaksanakan tata tertib yang berlaku untuk semua warga madrasah
- 6) Membimbing dan mengembangkan minat serta bakat peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler secara efektif;
- 7) Meningkatkan efektivitas pembelajaran dan bimbingan secara optimal;
- 8) Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan;
- 9) Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh warga sekolah, baik sarana maupun prasarana pendidikan;
- 10) Memotivasi dan menghasilkan siswa yang berprestasi;
- 11) Menumbuhkan semangat keunggulan warga madrasah dalam berkarya dan berdedikasi⁸¹

c. Tujuan Madrasah

Kurikulum MI Al Azhardisusun sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di MI Al Azharyang mencakup pengembangan potensi yang ada di lingkungan MI Al Azhardan untuk meningkatkan kualitas satuan

⁸¹ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

pendidikan, baik dalam bidang akademis maupun nonakademis, memelihara budaya daerah, mengikuti perkembangan iptek yang dilandasi iman dan takwa kepada Allah SWT.

Tujuan MI Al Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Adapun tujuan pendidikan MI Al-Azhar yang merupakan penjabaran dari visi dan misi madrasah agar komunikatif dan bisa diukur adalah sebagai berikut:
- 3) Terlaksananya peningkatan pembinaan nilai-nilai moral dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari;
- 4) Meningkatkan kedisiplinan untuk semua komponen warga madrasah sesuai dengan standar dan ketentuan yang berlaku;
- 5) Terlaksananya kepatuhan terhadap aturan dan tata tertib yang berlaku untuk semua warga madrasah;
- 6) Terciptanya jalinan kerjasama yang harmonis antara sesama warga madrasah, orang tua siswa, masyarakat, dan semua stakeholders madrasah lainnya;
- 7) Terlaksananya tugas pokok dan fungsi (TUPOKSI) masing-masing komponen madrasah;

- 8) Terlaksananya pengembangan kurikulum secara bertahap, melalui pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan;
- 9) Tercapainya optimalisasi kegiatan proses belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kepada penerapan CTL dan pendekatan saintifik;
- 10) Tercapainya perolehan nilai akademis siswa meningkat dari tahun ke tahun;
- 11) Terlaksananya kegiatan pembinaan dan pengembangan minat dan bakat siswa;
- 12) Peningkatan profesionalitas tenaga pendidik dan kependidikan dengan berbagai kegiatan positif yang sesuai dengan tugasnya.
- 13) Tercapainya prestasi dalam berbagai kegiatan, baik akademis maupun non akademis.⁸²

d. Target Madrasah

Jelaskan apa target madrasah pada Tahun Pelajaran 2022/2023 baik dari sisi akademik maupun non akademik, misalnya menjadi juara 1 KSM tingkat provinsi⁸³.

Tabel 4.5 Target Madrasah Tahun Pelajaran 2022/2023

No	TARGET MADRASAH	UPAYA YANG DILAKUKAN
1.	Rata-rata Nilai Kelulusan pada Tahun pelajaran 2022/2023 mencapai predikat memuaskan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendalam materi mapel yang di-UM-kan 2. Pengadaan buku atau soal-soal UAM
2.	Tercapainya prestasi di berbagai bidang Akademik dan Non	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembinaan Siswa Berprestasi; 2. Mendatangkan pembina

⁸² observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

⁸³ observasi, di madrasah ibtidaiyah al-azhar 24 Oktober 2022.

No	TARGET MADRASAH	UPAYA YANG DILAKUKAN
	akademik	kepramukaan yang berprofesional; 3. Terus berpartisipasi dalam kegiatan lomba akademik dan non akademik.
3.	Sebanyak 100% warga madrasah datang dan pulang tepat waktu dan tidak ada pembelajaran kosong	1. Disiplin penggunaan presensi untuk seluruh warga madrasah; 2. Sanksi khusus bagi warga madrasah yang datang terlambat dan pulang tidak sesuai dengan jadwal kepulangan.
4.	Meningkatkan perilaku dan budaya Islami di lingkungan madrasah yang religious	1. Pembiasaan dan pemantauan shalat dhuha berjamaah; 2. Pembiasaan dan pemantauan pelaksanaan akhlakulkarimah di madrasah dan di luar madrasah; 3. Pembiasaan dan pemantauan shalat dhuhur berjamaah; 4. Pembiasaan 3S (senyum, sapa, salam) 5. Pembiasaan istighosah setiap hari jumat sebelum pembelajaran 6. Pembiasaan infaq setiap hari senin dan kamis

B. Penyajian Data Dan Analisis Data

Penelitian ini awal dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 bulan oktober tahun 2022 dengan awal penelitian yaitu yang pertama memberikan surat perizinan penelitian terlebih dahulu yang akan di berikan kepada kepala madrasah ibtdaiyah Al-Azhar setelah memberikan surat perizinan dan setelah kepalah sekolah memberikan izin dan dibolehkan untuk melasanakan penelitian di sekolahan MI Al-Azhar maka peneliti melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu untuk mendapatkan data-data yang akan saya butuhkan nanti saat melaksanakan penelitian ini dan hasil observasi dan wawancara ini didokumentasikan.

Hasil yang diperoleh berdasarkan pengamatan proses pembelajaran serta wawancara terhadap kepala madrasah, guru, dan siswa. Kegiatan ini awal dilaksanakan pada tanggal 24 oktober untuk menemui kepala madrasah, guru kelas dan siswa untuk melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang valid.

Wawancara ini dilaksanakan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dihadapi guru dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi sebagai berikut: jumlah siswa kelas 5 MI Al-Azhar, proses pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran serta masalah yang sering dihadapi guru saat menerapkan metode bermain peran

Selain mewawancarai Kepala sekolah dan guru kelas, peneliti juga mewawancarai siswa dengan pertanyaan wawancara seputar proses pembelajaran bahasa indonesia yang memakai metode bermain peran. Wawancara ini dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode bermain peran di kelas tersebut.

Dari hasil serangkaian penelitian yang telah peneliti laksanakan dilapangan, diperoleh tentang data-data yang berkaitan tentang pembelajaran bahasa indonesia dengan materi pengamatan ekosistem di ling

kungan sekitar dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar

Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MI Al-Azhar Kecamatan Ajung kabupaten jember Tahun pelajaran 2022/2023

Setiap proses pembelajaran pasti ada yang namanya perencanaan. Perencanaan di buat agar suatu proses pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan bahkan sesuai apa yang diinginkan oleh guru. dalam hal ini peneliti ingin membahas dan menguraikan bagaimana proses perencanaan dalam penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 5. Berikut yakni hasil wawancara dengan ibu vivi triana,S.Pd selaku kepala sekolah:

“Ya untuk perencanaan semua mata pelajaran dan semua guru dalam perencanaan wajib membuat dan merancang, RPP. Tujuannya ya untuk membuat kerangka pembelajaran agar sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru tersebut sehingga pembelajaran menjadi terarah mas. Untuk bermain peran ini sering digunakan oleh guru, media yang disiapkan ya tergantung kebutuhan seperti kertas print-print nan atau apapun yang dibutuhkan. Siswa menjadi lebih interaktif di kelas, percaya diri, bagus dalam berkomunikasi, banyak deh manfaatnya.”⁸⁴

Hal tersebut diperkuat juga oleh Ibu Amita Fauziah S.Pd selaku Waka Kurikulum :

“Kalau dalam konteks pembelajaran perencanaan pasti semua hal yang mengenai RPP ya mas. Itu pasti dibuat dan dirancang oleh guru sebelum melakukan pembelajaran agar terarah proses pembelajarannya. Biasanya setiap tahun guru wajib mengumpulkan semua berkas itu ke saya selaku waka

⁸⁴Wawancara, Ibu Vivi triana,s.pd selaku Kepala Sekolah, 25 Oktober 2022.

kurikulum untuk dijadikan sebuah arsip. Dan saya yang mengawasinya langsung. Disini metode yang paling unggul ya role playing ini mas. Karena melatih anak-anak juga metalnya biar PD. Akhirnya sampai sekarang anak-anak jadi terbiasa deh maju kedepan kelas gitu. Untuk metode yang dipersiapkan ya metode yang cocok seperti itu mas. Kemudian untuk media ya tergantung deh . Tergantung apa yang dibutuhkan gitu.”⁸⁵

Diperkuat juga oleh Ibu Ifatul Hikmah selaku wali kelas V :

“Dalam perencanaan biasanya yang saya lakukan ya mempersiapkan semua hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran mas. Dan hal yang paling penting untuk saya persiapkan itu dokumen-dokumen penting seperti RPP. Nanti disetiap akhir semester semua guru wajib untuk mengumpulkan berkas tersebut ke waka kurikulum. Waka kurikulum yang mengawasi langsung. Tujuannya ya agar pembelajarannya berjalan menjadi terarah gitu mas. Selain itu ya saya menyiapkan media atau metode yang cocok untuk saya terapkan di kelas. Seperti ini ya, anak-anak ini sangat bersemangat dalam melakukannya. Awal-awalnya untuk maju kedepan kelas memang canggung ya pasti. Tapi lama-kelamaan mereka sudah terbiasa. ini kan bermain peran. Biasanya saya menyiapkan perlengkapan nyasesuai dengan kebutuhan biasanya saya menyiapkan kertas dalam bentuk print’an intinya apapun yang digunakan dalam penerapan saya persiapkan dengan matang mas.”⁸⁶

Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa pada perencanaan

guru selalu menyiapkan dan membuat RPP dengan tema yang akan diajarkan. Sebelum membuat RPP guru terlebih dahulu membuat perangkat pembelajaran lainnya yakni prota, promes maupun silabus.

Dalam perencanaan juga guru mempersiapkan aneka perlengkapan untuk menggunakan metode bermain peran seperti kertas print-print nan, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan berkas-berkas lengkap yang

⁸⁵Wawancara, Ibu Amita fauziyah,s.pd selaku Waka Kurikulum, 26 Oktober 2022.

⁸⁶Wawancara, Ibu Ifatul hikmah,s.pd selaku Wali Kelas V, 26 Oktober 2022.

berada di ruang waka kurikulum seperti prota, promes, silabus dan RPP di ruang Waka Kurikulum. Namun peneliti hanya berfokus pada RPP saja dalam sebuah perencanaan menggunakan metodebermain peran.⁸⁷

Dari hasil wawancara dan observasi dibuktikan dengan hasil dokumentasi sebagai berikut :

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati bagian-bagian informasi penting dari bacaan dan merumuskan komponen-komponen yang penting dalam sebuah ekosistem cermat dan teliti. (Kegiatan mengamati) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berlatih bekerja berkelompok untuk mengamati dan mengidentifikasi karakteristik benda hidup dan benda mati dari berbagai sumber. (Kegiatan mencari informasi) ▪ Siswa berkelompok untuk bersiap-siap memerankan suatu drama tentang ekosistem ▪ Guru dan Siswa lainnya menjadi penonton dan menyimak apa yang di perankan ▪ Siswa memerankan tokoh sesuai materi 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdoa memunt sama dan 	15 menit

Gambar 4.1
RPP Kelas V

Dari gambar tersebut bisa dibuktikan bahwa memang dalam perencanaan menggunakan metode bermain peran yakni dengan guru menyiapkan komponen penting dalam mengajar agar terarah yakni RPP. (RPP lengkap terlampir)⁸⁸

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi bisa

⁸⁷Observasi, 24 Oktober 2022.

⁸⁸Rpp kelas V 25 oktober 2022

disimpulkan bahwa pada perencanaan penerapan metode bermain peranyakni dengan guru wajib untuk menyiapkan atau bahkan merancang perangkat seperti prota, promes, silabus dan RPP agar pembelajaran menjadi terarah dan diawasi langsung oleh waka kurikulum. Selain itu guru wajib mengumpulkan semua perangkat yang pembelajaran pada akhir semester untuk dijadikan arsip sekolah kepada waka kurikulum.

2. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung kabupaten jember Tahun pelajaran 2022/2023

Pada pelaksanaan peneliti mewawancarai kepala sekolah, waka kurikulum dan guru kelas dilengkapi juga dengan hasil wawancara dengan siswa. Berikut yakni hasil wawancara dengan Ibu Vivi Triana S.Pd selaku Kepala sekolah tentang pelaksanaan metodebermain peran di MI Al-Azhar Ajung.

“Dalam pelaksanaannya metode bermain peran ya kan mas. Ya siswa-siswinya wajib menampilkan sebuah drama yang berkaitan dengan tema yang dipelajari mas.”⁸⁹

Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan dari guru kelas 5

Ibu Ifatul Hikmah S.Pd selaku guru kelas 5 yakni sebagai berikut :

“Untuk pelaksanaannya atau penerapannya ya gini mas, ini kan bermain peran yakni dengan melakukan drama. Kita di Tema 5 membahas ekosistem ya mas. Ya sebisa mungkin anak-anak disuruh untuk mengamati lingkungan dulu yang berkaitan dengan ekosistem. Atau membaca buku wes. Ya disitu siswa membuat percakapan. Kalau misalnya kesulitan

⁸⁹Wawancara, Vivi triana,s.pd selaku kepala sekolah, 25 oktober 2022

ya guru yang membuat percakapannya kemudian diperankan secara berkelompok.”⁹⁰

Kemudian diperkuat juga oleh pendapat Ibu Amita Fauziyah

S.Pd selaku waka kurikulum :

“Pelaksanaannya dengan memerankan apapun tema yang sedang dipelajari mas. Seperti penampilan drama pendek gitu.”⁹¹

Kemudian peneliti juga mewawancarai beberapa siswa sebagai berikut :

“Ya seru, dalam pembelajaran bahasa Indonesia kita biasanya menampilkan drama mas, lihat teman-teman berdrama gitu. Jadi tidak membosankan.”⁹²

“Seru sekali, apalagi gak disuruh baca dan nulis aja seperti pelajaran lain. Bikin bosan.”⁹³

“Seru. Karena terhibur dengan kelucuan teman saat berdrama.”⁹⁴

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peranyakni setiap siswa akan dibagi dalam berkelompok akan memerankan drama dengan tema ekosistem yang saat ini sedang dipelajari. Siswa Nampak antusias dan bersemangat serta termotivasi dalam melakukan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran yang digunakan oleh guru.

⁹⁰Wawancara, ifatul hikmah,s.pd selaku guru kelas, 26 oktober 2022

⁹¹Wawancara, Amita fauziyah,s.pd selaku waka kurikulum, 26 oktober 2022

⁹²Wawancara, ahmad rayfan selaku siswa, 27 oktober 2022

⁹³Wawancara, muhajirin selaku siswa, 27 oktober 2022

⁹⁴Wawancara, siti aisyah selaku siswa, 27 oktober 2022

Dari beberapa hasil wawancara diatas peneliti juga melakukan observasi yangmana menemukan bahwa dalam pelaksanaan seluruh siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok untukmemainkan sebuah peran dalam drama dengan tema yang sedang dipelajari sekarang yakni tentang ekosistem. Siswa terlihat sangat antusias dan termotivasi dalam belajar.⁹⁵

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti juga membuktikan dengan adanya dokumentasi yang diambil saat penelitian.



Gambar 4.2
pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran

Dari foto diatas bisa peneliti lihat bahwa memang dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru menggunakan metode bermain peran⁹⁶

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas bisa

⁹⁵Observasi, 24 oktober 2022

⁹⁶ Penerapan metode bermain peran 24 november 2022

disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan bermain peran yakni guru memerintah siswa untuk memerankan sebuah peran mengenai pembelajaran tema yang dibahas pada hari itu sesuai kelompok yang telah ditentukan oleh guru, siswa merasa antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Evaluasi Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 MI Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Evaluasi merupakan suatu bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar⁹⁷. Melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dalam pembelajaran akan terlihat sangat akurat dan meyakinkan.

Dengan adanya evaluasi dalam proses belajar mengajar, dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam belajar secara terus menerus dan juga dapat mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta dapat mendorong pengelola pendidikan di madrasah untuk lebih meningkatkan fasilitas yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya

⁹⁷ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (jakarta:PT Bumi Aksara,2019) hal 1

fasilitas yang menunjang untuk peserta didik lebih bisa mudah dalam memahami pembelajaran maka peserta didik akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses evaluasi.

Berikut yakni hasil wawancara dengan Ibu Vivi Triana S.Pd selaku

Kepala sekolah sebagai berikut :

“Untuk evaluasi dalam penerapan metode bermain peran ini ya siswa itu lebih interaktif di kelas mas, banyak banget perubahannya. Siswa menjadi lebih percaya diri maju kedepan kelas. Menjadi sebuah kebiasaan kalau setiap pembelajaran siswa maju kedepan kelas untuk memerankan peran.”⁹⁸

Kemudian diperkuat oleh Ibu Amita fauziyahs.pd selaku Waka

Kurikulum :

“Saya lihat memang banyak banget perubahan setelah adanya metode bermain peran ini. Anak-anak kami Alhamdulillah jadi lebih interaktif di kelas. Ya meskipun memang ada beberapa anak yang memang kepribadiannya introvert yang memang agak malu-malu gitu kalau disuruh maju ke depan kelas. Cuman ya masih mau maju dan masih bisa dibina lah.”⁹⁹

Dilanjutkan oleh pendapat Ibu Ifatul Hikmah s.pd selaku wali kelas 5 sebagai berikut :

“Untuk nilai penerapan bermain peran ini saya masukkan dalam nilai keterampilan ya mas. Cuman untuk nilai pengetahuan pastinya mengikuti karena dengan metode ini pemahaman siswa menjadi meningkat karena mereka kan langsung berperan atau menerapkan susatu drama yang saya atur gitu mas. Itu berdampak juga dalam pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Bisa dibuktikan dengan nilai bahasa indonesianya yang selalu lebih tinggi dari nilai lain.”¹⁰⁰

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode role playing yakni

⁹⁸Wawancara, Ibu Vivi selaku kepala sekolah, 25 Oktober 2023.

⁹⁹Wawancara, Ibu Amita fauziyah,s.pd selaku waka kurikulum, 26 Oktober 2022.

¹⁰⁰Wawancara, Ibu Ifatul hikmah,s.pd selaku wali kelas V, 26 Oktober 2022.

siswa Nampak bersemangat dalam melakukan pembelajaran yang berakibat mereka termotivasi dalam belajar yang akan berpengaruh juga terhadap nilai bahasa Indonesia yang didapat oleh siswa. Nilai Bahasa Indonesia yang selalu tinggi yang diperoleh siswa bisa menyimpulkan bahwa mereka sangat senang dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mengasyikkan dan tidak membosankan bagi mereka. Sekalipun ada juga siswa yang introvert yang masih malu-malu dalam memerankan peran mereka. Tetapi lambat laun mereka akan terbiasa.

Dari hasil observasi, peneliti melihat siswa kelas 5 di MI Al-Azhar Ajung yakni dalam penerapan metode bermain peransiswa lebih aktif di kelas dalam memerankan suatu peran dalam pelajaran bahasa Indonesia. Dan melalui rekap nilai peneliti juga melihat nilai siswa yang sangat bagus dalam pelajaran bahasa Indonesia daripada pelajaran lain.¹⁰¹

Dari hasil wawancara dan observasi diatas didukung dengan hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut :

	Uts					Uas				
	TMS1	TMS2	TMS3	TMS4	TMS5	TMS1	TMS2	TMS3	TMS4	TMS5
Ahmad Najjar	80	74	91	86	89	87	89	89	87	87
Al-Rahman	52	71.5	71	71	72	89	89	89	89	89
Al-Rizki A	39	80.5	85	86	84	88	70			
Al-Rizki B	17	84	75	87	85	82				
Al-Rizki C	18	6	87	75	84	82				
Al-Rizki D	39	18.5	87	92	85	88	80			
Al-Rizki E	31.5	71.5	89	87	86	85	86			
Al-Rizki F	36	99.5	89	86	80	84	88			
Al-Rizki G	26	90.5	85	86	83	85	88			
Al-Rizki H	38.5	83.5	90	91	89	87	90			
Al-Rizki I	9	7	70	70	70	70	70			
Al-Rizki J	29	91	92	89	90	92	90			

Gambar 4.3
Rekap Nilai Bahasa Indonesia Kelas V

¹⁰¹Observasi, 24 Oktober 2022.

Dari hasil dokumentasi diatas bisa disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran berhasil meningkatkan nilai keterampilan bahkan pengetahuan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.¹⁰²

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas bisa peneliti simpulkan bahwa penerapan bermain peran di MI Al-Azhar Ajung yakni diterapkan dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam hal ini peneliti juga menggali informasi tentang faktor penghambat dari penerapan metode role playing. Berikut yakni hasil wawancara dengan wali kelas 5 :

“Untuk faktor penghambat ya setiap anak kan karakternya berbeda-beda ya mas. Ada yang introvert ada yang ekstrovert. Untuk yang ekstrovert ini memang perkembangannya pesat sekali. Namun yang introvert pastinya masih butuh proses ya mas. Tapi masih bisa disuruh untuk maju kedepan kok. Cuma ya memang butuh proses.”

Kemudian untuk memperoleh informasi atau data tambahan peneliti juga meneliti beberapa siswa yang bernama ahmad rayfan, berikut yakni tanggapan ahmad rayfan tentang penerapan metode *role playing* :

“Iya pak, saya sangat senang kalau maju-maju itu. Soalnya enak langsung praktek, saya jadi gak bingung. Dan gak usah nulis atau baca banyak.”¹⁰³

¹⁰² Hasil rekap nilai pembelajaran bahasa indonesia menggunakan metode bermain peran 25 november 2022

¹⁰³ Wawancara, ahmad rayfan selaku siswa kelas V, 27 Oktober 2022.

Kemudian dilanjutkan oleh muhajirin :

“Iya saya suka kalau disuruh main drama. Terus lihat-teman-teman main drama maju kedepan itu pak. Seru banget.”¹⁰⁴

Kemudian dilanjutkan oleh pendapat siti aisyah :

“Saya kurang suka maju-maju kedepan pak. Saya malu, enak menulis saya.”¹⁰⁵

Dari hasil wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa siswa sangat senang dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru termasuk strategibermain peran yang diajarkan. Mereka sangat antusias dalam bermain peran dengan materi yang telah disediakan oleh guru dansenang melihat penampilan-penampilan dari temannya. Meskipun ada juga siswa yang kurang suka karena memiliki sifat pemalu atau bisa disebut *introvert*, tetapi dengan penerapan strategi ini mereka jadi terpaksa dan terbiasa dan akhirnya bisa memerankan peran sebaik mungkin.

Dari hasil observasi memang ditemukan ada beberapa anak yang memiliki karakter introvert yang masih malu-malu untuk memerankan perannya di depan kelas. Meski begitu mereka sudah berusaha semaksimal mungkin dan mau untuk maju di depan kelas menjalankan tugasnya.¹⁰⁶

Jadi bisa disimpulkan bahwa dalam evaluasi penerapanbermain peran di MI Al-Azhar Ajung yakni diterapkan dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan

¹⁰⁴Wawancara, muhajirin selaku siswa kelas V, 27 Oktober 2022.

¹⁰⁵Wawancara, siti aisyah selaku siswa kelas V, 27 Oktober 2022.

¹⁰⁶Observasi, 24 Oktober 2022.

siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meski ada beberapa hal yang menjadi sebuah penghambat yakni pada karakter siswa yang memiliki karakter introvert yang perlu beberapa proses pendampingan oleh guru.

C. Pembahasan Temuan

Adapun pembahasan temuan dari skripsi ini berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dari objek penelitian selama peneliti melakukan penelitian di lembaga tersebut pembahasan temuan ini merupakan gagasan penulis, keterkaitan antara kategori-kategori dan dimensi, posisi temuan dengan temuan-temuan sebelumnya serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari sebagai berikut:

Tabel 4.6
Pembahasan Temuan

No.	Fokus	Hasil
1.	Perencanaan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5	Pada perencanaan penerapan metode bermain peran yakni dengan guru wajib untuk menyiapkan atau bahkan merancang perangkat seperti prota, promes, silabus dan RPP agar pembelajaran menjadi terarah dan diawasi langsung oleh waka kurikulum. Selain itu guru wajib mengumpulkan semua perangkat yang pembelajaran pada akhir semester untuk dijadikan arsip sekolah kepada waka kurikulum.
2.	Pelaksanaan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5	Pelaksanaan bermain peran yakni guru memerintah siswa untuk memerankan sebuah peran mengenai pembelajaran tema yang dibahas pada hari itu sesuai kelompok yang telah ditentukan oleh guru, siswa merasa antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

3.	Evaluasi Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5	Pada evaluasi penerapan bermain peran di MI Al-Azhar Ajung yakni diterapkan dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meski ada beberapa hal yang menjadi sebuah penghambat yakni pada karakter siswa yang memiliki karakter introvert yang perlu beberapa proses pendampingan oleh guru.
----	---	--

1. Perencanaan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata perencanaan berasal dari kata “rencana” yang mempunyai arti rancangan atau rangka dari sesuatu yang akan dilakukan atau dikerjakan pada masa yang akan datang.¹⁰⁷ Bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Perencanaan menurut Barnawi dan Arifin berasal dari kata rencana, yang memiliki arti rancangan atau kerangka dari suatu yang akan dilakukan pada masa depan. Sedangkan menurut Minarti berpendapat perencanaan merupakan suatu proses kegiatan menggambarkan sebelumnya hal-hal yang akan dikerjakan kemudian dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.¹⁰⁸ Bisa disimpulkan

¹⁰⁷ Yusri A. Boko, “Perencanaan Sarana dan Prasarana (SARPRAS) Sekolah,” *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* Vol. 1, No. 1 (Juli 2020): 44.

¹⁰⁸ Rusydi Ananda dan Oda Kinata Banurea, *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan* (Medan: CV. Widya Puspita, 2017), 19-20

bahwa hal-hal yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Menurut Conyers dan Hills, perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan yang mencakup keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan berbagai alternatif penggunaan sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pada masa yang akan datang.¹⁰⁹ Jadi bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan yang mencakup keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan berbagai alternatif penggunaan sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Dari beberapa pemikiran ahli tentang perencanaan yakni bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah sebuah proses dimana bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru.

Dari teori diatas bisa disimpulkan bahwa perencanaan adalah sebuah proses melakukan rancangan atau kerangka dari suatu yang akan dilakukan pada masa depan untuk mencapai kesuksesan suatu tujuan pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas perencanaan dalam penerapan metode bermain peran dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 5MI Al- Azharkecamatan Ajung.

Dari hasil temuan dikesimpulkan bahwa berkas-berkas lengkap yang berada di ruang waka kurikulum seperti prota, promes, silabus dan RPP di

¹⁰⁹Conyers dan Hills. SIMRENAS: *Panduan Pemahaman dan Pengisian Data Dasar Perencanaan Pembangunan* 3. Diambil 22 Desember 2022 dari [http://www:. Bappenas.Go.id/...et-file-server/node/733/Arsyad](http://www.Bappenas.Go.id/...et-file-server/node/733/Arsyad), Lincoln. (1999). *Pengantar perencanaan dan pembangunan ekonomi daerah*. BPFE Yogyakarta. Glasson, Jhon. "An introduction to regional planning", Huchthinson and Co Publisher Ltd, London, 1974.

ruang Waka Kurikulum. Namun peneliti hanya berfokus pada RPP saja dalam sebuah perencanaan menggunakan metode bermain peran.

Dari teori diatas dan hasil temuan bisa disimpulkan bahwa pada perencanaan penerapan metodebermain peran y¹¹⁰akni dengan guru wajib untuk menyiapkan atau bahkan merancang perangkat seperti prota, promes, silabus dan RPP agar pembelajaran menjadi terarah dan diawasi langsung oleh waka kurikulum. Selain itu guru wajib mengumpulkan semua perangkat yang pembelajaran pada akhir semester untuk dijadikan arsip sekolah kepada waka kurikulum. Maka teori dan hasil temuan yakni sejalan.

2. Pelaksanaan Metode Bermain Peranpada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5

Pengertian Pelaksanaan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan melaksanakan suatu rancangan, keputusan dan sebagainya. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap.¹¹¹ Bisa disimpulkan yakni pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

Secara sederhana pelaksanaan bisa diartikan penerapan.

Pelaksanaan merupakan aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan

¹¹¹<http://id.shvoong.com/social-sciences/sociology/2205936-pengertian-pelaksanaan-actuating/>, diakses pada 15 Mei 2023.

untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan, suatu proses rangkaian kegiatan tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan yang terdiri atas pengambilan keputusan, langkah yang strategis maupun operasional atau kebijaksanaan menjadi kenyataan guna mencapai sasaran dari program yang ditetapkan semula.

Menurut Westra pelaksanaan adalah sebagai usaha-usaha yang dilakukan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya dan kapan waktu dimulainya.¹¹²

Menurut Bintoro Tjokroadmudjoyo, Pengertian Pelaksanaan ialah sebagai proses dalam bentuk rangkaian kegiatan, yaitu berawal dari kebijakan guna mencapai suatu tujuan maka kebijakan itu diturunkan dalam suatu program dan proyek.¹¹³

Siagian S.P mengemukakan bahwa Pengertian Pelaksanaan merupakan keseluruhan proses pemberian motivasi bekerja kepada para bawahan sedemikian rupa, sehingga pada akhirnya mereka mau bekerja

¹¹²Rahardjo Adisasmita,2011. *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah. Graha Ilmu*:Yogyakarta, h.54.

¹¹³Ibid

secara ikhlas agar tercapai tujuan organisasi dengan efisien dan ekonomis.¹¹⁴

Jadi bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan adalah tindakan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya dalam rangka agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil temuan ditemukan bahwa dalam pelaksanaan seluruh siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok untuk memainkan sebuah peran dalam drama dengan tema yang sedang dipelajari sekarang yakni tentang ekosistem. Siswa terlihat sangat antusias dan termotivasi dalam belajar.

Dari teori dan hasil temuan bisa disimpulkan bahwa teori dengan hasil temuan yakni sejalan penerapan pelaksanaan bermain peran yakni tak lain untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif. Pelaksanaan bermain peran yakni guru memerintah siswa untuk memerankan sebuah peran mengenai pembelajaran tema yang dibahas pada hari itu sesuai kelompok yang telah ditentukan oleh guru, siswa merasa antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Evaluasi Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5

Evaluasi adalah proses mengarahkan seperangkat variable/unsur (manusia, peralatan, mesin, organisasi) kearah tercapainya suatu tujuan

¹¹⁴Ibid

atau sasaran manajemen. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui apakah melaksanakan suatu kegiatan dalam organisasi sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah digariskan atau ditetapkan. Evaluasi merupakan fungsi manajemen yang tidak kalah pentingnya dalam suatu organisasi.¹¹⁵

Proses evaluasi pembelajaran yaitu dilakukan oleh pihak sekolah dan kegiatan pengawasan berlangsung pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari proses evaluasi pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa dapat terlaksana dan terkendali dengan baik, serta jika ada kekurangan atau penyimpangan, maka akan segera dibenahi dan dicari jalan keluarnya.

Evaluasi yakni bisa diartikan sebagai penilaian. Dari penilaian bisa mengetahui apa saja hal yang harus diperbaiki. Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dengan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa kualitatif dan kuantitatif.¹¹⁶ Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalahkan bagaimana guru dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Guru harus mengetahui sejauh mana pelajar telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan atau kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat tercapai. Tingkat pencapaian

¹¹⁵ Sawaluddin, *Konsep Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, Jurnal I-Thariq Vol. 3, No. 1 (Januari – Juni 2018), 42

¹¹⁶ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik*, 61

kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang dtelah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

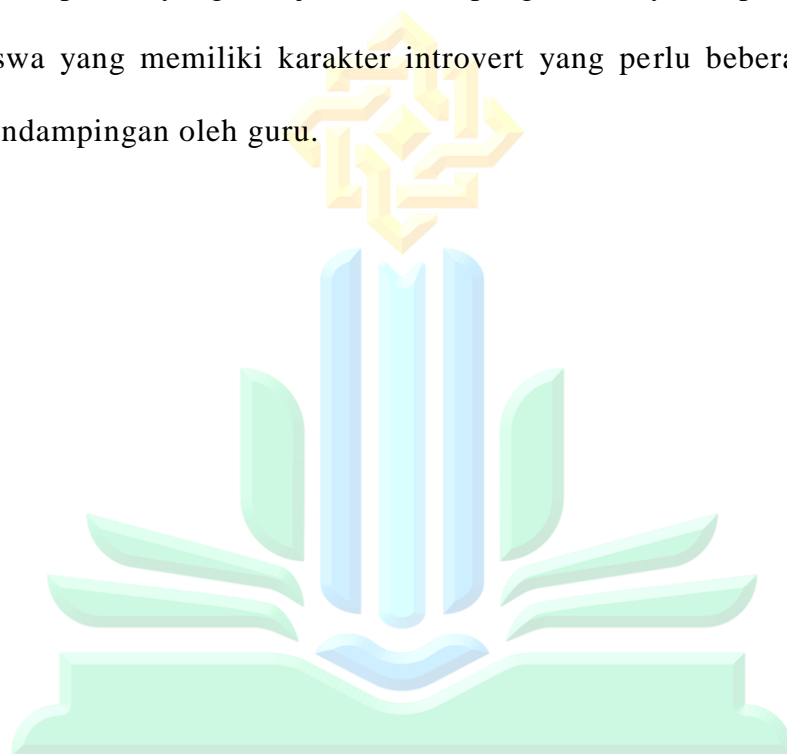
Evaluasi merupakan suatu bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar¹¹⁷. Melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dalam pembelajaran akan terlihat sangat akurat dan meyakinkan.

Bisa disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan. Untuk mengukurnya diperlukan penilaian dan jika penilaian masih belum maksimal maka guru akan mengidentifikasinya dengan mencari penyebab dengan melihat faktor penghambat dan pendukungnya.

Dari hasil temuan, ditemukan bahwa memang ditemukan ada beberapa anak yang memiliki karakter introvert yang masih malu-malu untuk memerankan perannya di depan kelas. Meski begitu mereka sudah berusaha semaksimal mungkin dan mau untuk maju di depan kelas menjalankan tugasnya.

¹¹⁷ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (jakarta:PT Bumi Aksara,2019) hal 1

Dari hasil teori dan temuan disimpulkan bahwa dalam evaluasi penerapan bermain peran di MI Al-Azhar Ajung yakni diterapkan dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meski ada beberapa hal yang menjadi sebuah penghambat yakni pada karakter siswa yang memiliki karakter introvert yang perlu beberapa proses pendampingan oleh guru.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar Ajung Jember, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar Ajung, Jember: Pada perencanaan penerapan metode bermain peran yakni dengan guru menyiapkan atau bahkan merancang perangkat seperti RPP agar pembelajaran menjadi terarah dan diawasi langsung oleh waka kurikulum. Selain itu guru mengumpulkan semua perangkat yang pembelajaran pada akhir semester untuk dijadikan arsip sekolah kepada waka kurikulum.
2. Pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar Ajung, Jember: Pada pelaksanaan guru memerintah siswa untuk memerankan sebuah peran mengenai pembelajaran tema yang dibahas pada hari itu sesuai kelompok yang telah ditentukan oleh guru, siswa merasa antusias dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Evaluasi metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar Ajung, Jember: Pada evaluasi penerapan bermain peran di MI Al-Azhar Ajung yakni diterapkan dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan

siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meski ada beberapa hal yang menjadi sebuah penghambat yakni pada karakter siswa yang memiliki karakter introvert yang perlu beberapa proses pendampingan oleh guru.

B. Saran-saran

Ada beberapa saran yang membangun yang dapat peneliti sampaikan.

1. Bagi sekolah, hendaknya manambah jumlah media media pembelajaran yang tersedia sehingga guru lebih mudah dalam memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran
2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia yang sifatnya membaca dan agar siswa lebih aktif dan kreatif
3. Bagi peserta didik. Disarankan untuk lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran
4. Bagi peneliti lain, diharapkan untuk meneliti lebih lanjut mengenai metode pembelajaran bermain peran agar lebih banyak ditemui hal-hal baru mengenai metode pembelajaran bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, dan Beni, *“Metode Penelitian Kualitatif”*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2018
- Ali, M. *“Guru Dalam Proses Belajar Mengajar”*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offse. 2002
- Ali, M. *“Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar”*. Pernik Jurnal Paud. 3. 2020.
- Assjari, dan Permanarian S. *“Desain Penelitian Naratif”*. JASSI Anaku. 2010
- Dayat. M. *“Peran Ulama’ Dan Intelektual Dalam Membentuk Masyarakat Multikultural. Jurnal Muticultural.”* 2018
- Dimiyati. *“Belajar dan Pembelajaran”*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Djamarah. S. B. *“Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif”*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2005
- Djamarah. S. B., dan A. Zain. *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002
- Djamarah. S. B., dan A. Zain. *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006
- Ermawati. D. A. *“Peningkatan Pemahaman Materi Drama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Lemahjaya”*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 2015
- Fauzatul. M. R. *“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar”*. 2017.
- Hamalik. O. *“Proses Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2007
- Hamzah,uno. *“Buku Model Pembelajaran metode bermain peran (role playing)”*. Jakarta: Bumi Aksara 2008
- Hamdani. *“Strategi Belajar Mengajar”*. Bandung: CV Pustaka Setia 2011
- Hamdayama. J. *“Model dan Motode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter”*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2014

- Husada, A., M. A. Untari, A. N. Tsalatsa. *“Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa”*. Universitas PGRI Semarang. 2019
- Kadir. A., dkk. *“Pembelajaran Tematik. Jakarta”* : PT RajaGrafindo Persada. 2014
- Kemendikbud. *“Panduan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”*. Jakarta: Kementerian. . 2016
- Lestari. P. *“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Xii Tkj 2 Smk Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019”*. Jurnal Ilmiah Rinjani. 2019.
- Majid. A. *“Pembelajaran Tematik Terpadu”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014
- Makarao.N. R. *“Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan”*. Bandung: Alfabeta 2009.
- Mirdiyanto. A., Joharman., dan K. Chrysty. S. *“Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Gesikan Tahun Ajaran 2013/2014”*, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2014
- Moedjiono.,dan M. Dimiyati. *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1992
- Mulyatiningsih. E. *“Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik”*. Yogyakarta UNY. 2011
- Mulyono. *“Strategi Pembelajaran”*. Malang: UIN Maliki Press. 2012
- Munir. A., dkk. *“Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik”*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. 2002
- Muyasari. U. *“Pembelajaran Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta”*.Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2017
- Nurhasnah. *“Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Lihat Ucap Di Kelas 1 Sdn 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Ray”*.Jurnal Pajar Universitas Riau. 2018
- Oktafikrani. D. *“Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas II Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”*. Jurnal Buana Pendidikan. 2020

- Rusman,. *“Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru”*, Jakarta: Rajawali 2011
- Salim dan Haidir. *“Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis”*, Jakarta: Kencana. 2019
- Siberman M. *“Aktive Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif”*. Yogyakarta: Puskata InsanMadan. 2002
- Silberman. M., A. Learning. *“Strategi Pembelajaran Aktif”*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2007
- Solchan. *“Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia SD”*. Malang: IKIP. 1996
- Sudijono. A. *“Pengantar Evaluasi Pendidikan.”* Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013
- Sugihartono., dkk. *“Psikologi Pendidikan”*. Yogyakarta: UNY Press. 2007.
- Sumiati., dan Asra. *“Metode Pembelajaran”*. Bandung: CV Wacana Prima. 2009.
- Tarigan. H. G. *“Pengajaran Kompetensi Bahasa”*. Bandung: Angkasa. 2009.
- Thohir. M. F. *“Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran Pkn”*. Jurnal Pendidikan Berkarakter. 2019.
- Penyusun, Tim *“Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Institute Agama Islam Negeri Jember”*. Jember: IAIN Jember. 2017.
- Trianto. *“Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik”*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2009.
- Triana, Vivi, S.Pd. *“selaku kepala sekolah MI Al-Azhar”*. Jember 24 Oktober 2022.

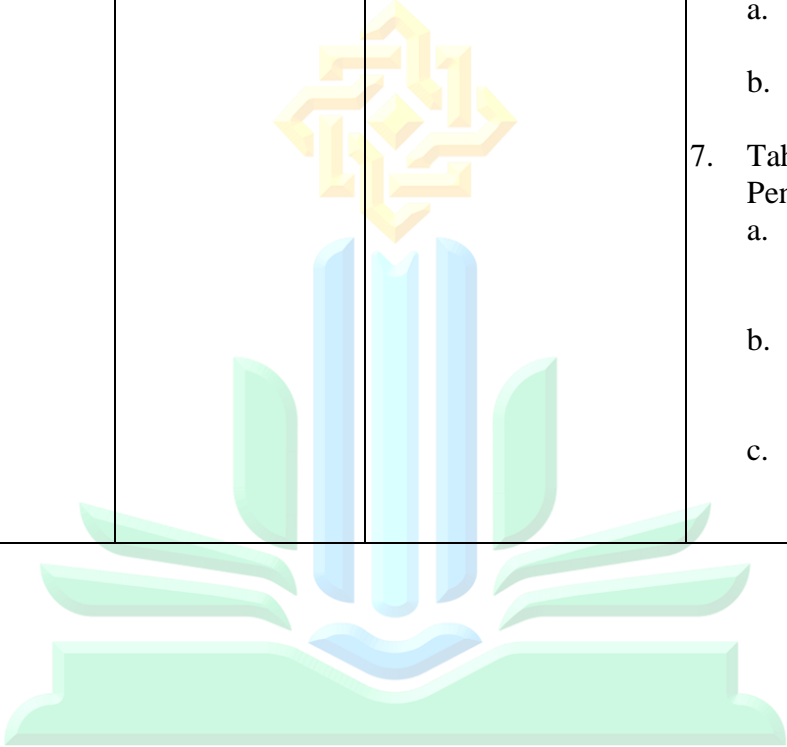
Lampiran-Lampiran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran Matriks

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V MI Al-Azhar Ajung,Jember	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> mampu membuat susunaanasa kelas jadi lebih aktif bisa membuat lebih percaya diri dengan maju di depan kelas 	<ol style="list-style-type: none"> Pelaksanaan penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) Diskusi kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> Primer: <ol style="list-style-type: none"> Kepala sekolah Guru kelas Siswa Sekunder: <ol style="list-style-type: none"> buku jurnal kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan Penelitian: Kualitatif Lokasi Penelitian: MI Al- Azhar Ajung Jember Teknik Penentuan Subyek Penelitian : <i>Purposive</i> Pengumpulan Data : <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Analisis Data : <ol style="list-style-type: none"> pengolahan Data Penyajian Data Penarikan Kesimpulan Keabsahan Data: 	<ol style="list-style-type: none"> bagaimana perencanaan metode bermain peran (<i>role playing</i>) pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V MI Al-Azhar Ajung,Jember? bagaimana pelaksanaan metode bermain peran (<i>role playing</i>) pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V MI Al-Azhar Ajung, Jember? bagaimana evaluasi penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) pada mata

					<ul style="list-style-type: none"> a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Teknik <p>7. Tahap – Tahap Penelitian :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Tahap Pra-penelitian Lapangan b. Tahap Pelaksanaan Penelitian c. Tahap Akhir penelitian 	<p>pelajaran bahasa indonesia di kelas V MI Al-Azhar Ajung,Jember?</p>
--	--	--	--	---	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Al-Azhar
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menceritakan informasi dari teks bacaan tentang komponen di dalam sebuah ekosistem.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri

dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang komponen di dalam sebuah ekosistem

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa mampu mengidentifikasi komponen di dalam sebuah ekosistem.
- Dengan melakukan tanya jawab, siswa mengetahui komponen dalam sebuah ekosistem.
- Dengan bekerja sama dengan kelompok dalam mengamati lingkungan sekitar, siswa mampu membedakan benda hidup dan benda tidak hidup.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mencari informasi tentang komponen di dalam sebuah ekosistem melalui bacaan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan
- Menyimak teks percakapan, dan mengidentifikasi ciri-ciri benda hidup dan benda mati yang merupakan komponen ekosistem dengan teliti

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Komponen Ekosistem". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mulai kegiatan dengan membaca percakapan sederhana tentang berbagai ekosistem di berbagai belahan dunia dan sosialisasikan tujuan pembelajaran 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang akan dicapai. (<i>Kegiatan mengamati</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: Apa yang kamu ketahui tentang ekosistem? Menurutmu apa komponen yang penting dalam sebuah ekosistem? ▪ Padukan kegiatan ini dengan pembahasan tentang pembelajaran ekosistem (tema sub1) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks bacaan Ekosistem secara saksama. ▪ Siswa mengamati bagian-bagian informasi penting dari bacaan dan merumuskan komponen-komponen yang penting dalam sebuah ekosistem cermat dan teliti. (<i>Kegiatan mengamati</i>) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berlatih bekerja berkelompok untuk mengamati dan mengidentifikasi karakteristik benda hidup dan benda mati dari berbagai sumber. (<i>Kegiatan mencari informasi</i>) ▪ Siswa berkelompok untuk bersiap-siap memerankan suatu drama tentang ekosistem ▪ Guru dan Siswa lainnya menjadi penonton dan menyimak apa yang di perankan ▪ Siswa memerankan tokoh sesuai materi 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Ekosistem* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Rubrik Keterampilan Memerankan Drama

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan siswa tentang informasi bacaan dengan topik Ekosistem
- Keterampilan siswa dalam mencari informasi
- Sikap ketelitian dan kecermatan siswa dalam membaca

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan:	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan sangat baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang sangat lengkap	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang lengkap	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan cukup baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang cukup lengkap	Siswa masih perlu membaca lebih saksama dan memahami keseluruhan bacaan dengan baik, serta perlu meningkatkan kemampuan untuk dapat memberikan informasi singkat yang lengkap
Sikap: Sikap ketika membaca saksama	Siswa menunjukkan kecermatan dan ketelitian yang sangat baik ketika membaca serta menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji ketika membaca saksama	Siswa menunjukkan kecermatan dan ketelitian yang baik ketika membaca serta menunjukkan kualitas sikap yang baik dan terpuji ketika membaca saksama	Siswa menunjukkan kecermatan dan ketelitian yang cukup baik ketika membaca serta menunjukkan kualitas sikap yang cukup baik dan terpuji ketika membaca saksama	Siswa masih harus menunjukkan peningkatan dalam kecermatan dan ketelitian ketika membaca serta masih harus meningkatkan kualitas sikap yang baik dan terpuji ketika membaca saksama

Mengetahui
Kepala Sekolah,



(Vivi Triana, S.Pd)

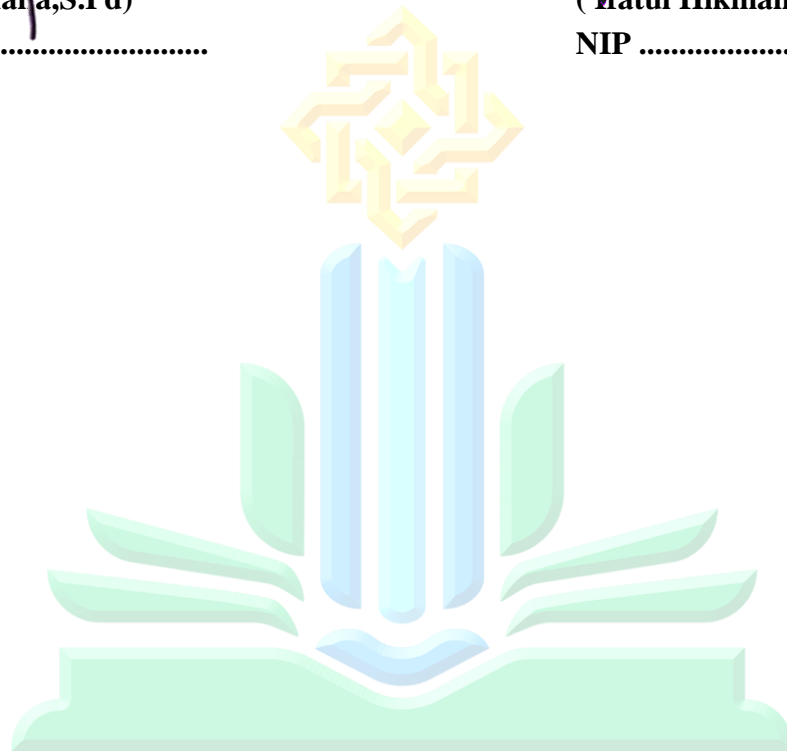
NIP

Guru Kelas V



(Fatul Hikmah, S.Pd)

NIP



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Al-Azhar
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 2
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Mencari informasi dari teks bacaan tentang jenis ekosistem

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri

dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menyajikan informasi dari teks laporan buku tentang jenis ekosistem

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Mengetahui jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.

Indikator:

- Mengidentifikasi komponen di dalam sebuah ekosistem
- Menjelaskan beberapa jenis ekosistem

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6a. Menyajikan hasil pengamatan untuk membentuk rantai makanan dan jejaring makanan dari makhluk hidup di lingkungan sekitar yang terdiri dari karnivora, herbivora, dan omnivora.

Indikator:

- Melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi komponen di dalam sebuah ekosistem
- Membuat laporan singkat tentang jenis-jenis ekosistem dan cirinya

PJOK

Kompetensi Dasar (KD) :

3.5 Memahami konsep aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Menjelaskan jenis aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru
- Menjelaskan pengaruh aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru terhadap kebugaran jasmani

Kompetensi Dasar (KD) :

4.5 Mempraktikkan aktivitas jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Menjaga irama lari dalam lari jarak menengah
- Melakukan beberapa jenis latihan untuk menguatkan daya tahan jantung dan paru

SBdP**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.

Indikator:

- Memahami harmoni musik

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Memainkan alat musik ritmis secara berkelompok dengan iringan vokal lagu anak-anak dua suara

Indikator:

- Menyebutkan berbagai macam alat musik ritmis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa mampu menjelaskan aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru dan pengaruhnya terhadap kebugaran jasmani dengan cermat
- Dengan berlatih dan bermain permainan Lari Bregu, siswa mampu menjaga irama lari dalam lari jarak menengah sebagai bentuk latihan menguatkan daya tahan jantung dan paru dengan percaya diri
- Dengan melakukan riset sederhana, siswa mampu mengidentifikasi komponen di dalam sebuah ekosistem dengan teliti
- Dengan melakukan riset sederhana, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri beberapa jenis ekosistem dengan percaya diri
- Dengan menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu menjelaskan tentang jenis ekosistem dengan mandiri
- Dengan mengolah informasi dari bacaan, siswa mampu menyajikan informasi dalam bentuk peta pikiran dengan teliti
- Dengan menyanyikan lagu daerah, siswa mampu memberikan pendapat tentang manfaat harmonisasi musik dengan percaya diri
- Dengan berdiskusi bersama temannya, siswa mampu menyebutkan berbagai macam alat musik ritmis dengan mandiri

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi dari bacaan, dan menjelaskan aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru dan pengaruhnya terhadap kebugaran jasmani
- Berlatih dan bermain permainan Gobag Sodor, dan menjaga irama lari dalam lari jarak menengah sebagai bentuk latihan menguatkan daya tahan jantung dan paru
- Melakukan riset sederhana, dan mengidentifikasi komponen di dalam sebuah ekosistem

- Melakukan riset sederhana, dan menjelaskan ciri-ciri beberapa jenis ekosistem dengan percaya diri
- Menggali informasi dari teks bacaan, dan menjelaskan tentang jenis ekosistem
- Mengolah informasi dari bacaan, dan menyajikan informasi dalam bentuk peta pikiran
- Menyanyikan lagu daerah, dan memberikan pendapat tentang manfaat harmonisasi musik
- Berdiskusi bersama temannya, dan menyebutkan berbagai macam alat musik ritmis

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Komponen Ekosistem". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui serangkaian kegiatan hari ini. ▪ Mulai kegiatan dengan membaca dan berdiskusi tentang permainan dalam kegiatan olahraga yang dapat meningkatkan daya tahan jantung dan paru. ▪ Siswa mempelajari aturan dalam menjaga irama lari dalam lari jarak menengah dalam permainan lari beregu. (<i>Kegiatan mengamati</i>) ▪ Siswa mempelajari hal-hal yang diperlukan, aturan 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam bermain Lari Beregu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mempraktikkan teknik berlari dan mengambil bendera untuk menambah angka. ▪ Siswa membentuk kelompok, kemudian mempraktikkan pengetahuan, aturan atau langkah-langkah permainan yang sudah diberikan melalui instruksi. ▪ Siswa mendiskusikan nilai positif yang dapat mereka dapatkan dalam permainan tim Lari Beregu, diantaranya nilai kerja sama dalam tim dan sikap sportivitas dalam bermain. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks bacaan tentang Jenis-Jenis Ekosistem secara saksama. ▪ Siswa mengamati dan mencari informasi penting dari bacaan dan mengidentifikasi komponen-komponen sebuah ekosistem, jenis-jenis ekosistem yang ada di dunia beserta ciri-ciri dan karakteristiknya dengan cermat dan teliti. (<i>Kegiatan mengamati</i>) ▪ Siswa mendiskusikan pemahaman mereka dari kegiatan membaca tentang ekosistem, jenis, ciri-ciri dan karakteristiknya. ▪ Siswa merumuskan hal-hal yang mereka ingin ketahui lebih dalam dalam topik ekosistem dan menuliskan daftar pertanyaan mereka di Kartu Tanya. (<i>Kegiatan Menanya</i>) ▪ Siswa kemudian memetakan pemahaman mereka tentang jenis-jenis ekosistem, ciri khusus dan karakteristiknya dalam sebuah peta pikiran. (<i>Kegiatan Mencoba</i>) ▪ Siswa membuat target pencapaian peta pikiran mereka secara menarik dan kreatif sesuai dengan kriteria penilaian pembuatan peta pikiran. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membentuk kelompok dan berkolaborasi dengan teman dalam kegiatan riset sederhana untuk membuat album ekosistem. (<i>Kegiatan Mencoba</i>) ▪ Siswa mendengarkan instruksi/urutan kegiatan serta hal-hal yang harus dicapai dalam kegiatan riset sederhana. ▪ Siswa memilih salah satu ekosistem yang telah mereka 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>ketahui berdasarkan kesepakatan kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama teman sekelompok mencari informasi dari berbagai sumber untuk melengkapi informasi tentang jenis ekosistem yang mereka pilih serta mencari atau membuat gambar secara mandiri tentang ekosistem, ciri dan karakteristik, dan unsur-unsur pendukungnya. ▪ Siswa membuat album ekosistem mereka di media kertas A4 serta mendekorasinya dengan menarik dan kreatif. ▪ Siswa membuat dan bekerja sesuai dengan target pencapaian dan kriteria penilaian dalam pembuatan Album Ekosistem secara berkelompok. ▪ Siswa kemudian berkelompok mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas secara bergantian dan mendiskusikan pertanyaan yang akan timbul berkaitan dengan hasil karya mereka. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencerna teks lagu tradisional Kampuang Nan Jauh Dimato. (<i>Kegiatan Mengasosiasikan dan Mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa mendiskusikan dan memahami arti harmoni dalam kegiatan bermusik dan bernyanyi dengan bantuan guru. ▪ Siswa menyanyikan lagu daerah Kampuang Nan Jauh Di Mato dengan memperhatikan harmoni sesuai dengan pemahaman mereka. ▪ Siswa menyampaikan pendapat mereka tentang penting atau tidaknya harmonisasi dalam lagu. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah berdiskusi untuk memahami harmonisasi dalam lagu. ▪ Siswa bersama teman mengidentifikasi arti dan cara memainkan alat musik ritmis. ▪ Siswa melakukan riset sederhana tentang berbagai macam alat musik sederhana beserta gambarnya dari berbagai sumber atau media. Siswa juga menuliskan informasi alat musik ritmis yang mereka temukan secara rinci diantaranya nama alat musik ritmis, cara memainkannya dan materi yang digunakan untuk alat musik ritmis tersebut dalam sebuah tabel. (<i>Kegiatan Mengasosiasikan dan Mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa juga dapat menggambar alat musik tersebut 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	secara mandiri	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Ekosistem* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Kartu tanya.

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Rubrik Membuat Peta Pikiran (mind map)

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan siswa tentang jenis-jenis ekosistem
- Keterampilan siswa dalam mencari informasi dari bacaan dan menyajikannya dalam bentuk peta pikiran
- Sikap -kemandirian, ketelitian dan kecermatan

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan:	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian

	materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca	materi.	materi.	dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari mind map
Sikap: (kemandirian, ketelitian dan kecermatan)	Mind map dibuat dengan lengkap, mandiri, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu, dengan penambahan Kreativitas untuk menjelaskan materi	Keseluruhan mind map dibuat dengan mandiri lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan	Sebagian besar mind map dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan	Hanya beberapa bagian mind map dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan
Keterampilan Penulisan:	Keseluruhan mind map yang sangat menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat mind map yang tinggi dari pembuatnya	Keseluruhan mind map yang menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat mind map yang baik dari pembuatnya	Sebagian besar mind map yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat mind map yang terus berkembang dari pembuatnya	Bagian-bagian mind map yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat mind map yang dapat terus ditingkatkan

Rubrik Keterampilan Proyek Album Ekosistem

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan siswa tentang ekosistem (jenis dan ciri tumbuhan yang tinggal pada ekosistem tertentu)
- Keterampilan siswa dalam mencari informasi (melakukan riset sederhana) dan menyajikannya
- Keterampilan siswa dalam menggunakan proporsi dan komposisi untuk menggambar
- Sikap kerjasama dalam kelompok

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan isi Pengetahuan dalam Album	Keseluruhan gambar dan informasi pengetahuan dalam album sangat sesuai dengan topik dan tujuan pembuatan album serta ditulis dengan sangat lengkap dan jelas	Sebagian besar gambar dan informasi pengetahuan dalam album sesuai dengan topik dan tujuan pembuatan album serta ditulis dengan lengkap dan jelas	Hanya sebagian dari gambar dan informasi pengetahuan dalam album cukup sesuai dengan topik dan tujuan pembuatan album serta ditulis dengan cukup lengkap dan jelas	Keseluruhan gambar dan informasi pengetahuan dalam album masih belum sesuai dengan topik dan tujuan pembuatan album serta belum ditulis secara lengkap dan jelas
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kreatif dan sangat efektif digunakan dalam proyek album yang dibuat	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam proyek album yang Dibuat	Hampir keseluruhan kalimat dalam proyek album yang dibuat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Hanya sebagian kalimat dalam proyek album yang dibuat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar
Sikap Kerjasama Kelompok	Poster dibuat serta Proyek Album dibuat dengan sangat mandiri dan kerja sama yang sangat baik dari seluruh anggota kelompok dengan	Poster dibuat Proyek Proyek Album dibuat dengan cukup mandiri dan kerja sama yang baik dari sebagian besar anggota kelompok serta	Poster dibuat secara Proyek Album dibuat dengan kerja sama yang cukup baik dari beberapa anggota (Terdapat 1-2 anggota	Poster dibuat secara Proyek Album dibuat secara kurang mandiri, dan masih perlu peningkatan kerja sama antar anggota

	penuh tanggung jawab atas pemenuhan tugas yang diberikan	bertanggung jawab atas pemenuhan tugas yang diberikan	kelompok yang tidak memberikan kontribusi) kelompok dan masih perlu pengawasan dalam memenuhi tugas yang diberikan	kelompok serta masih perlu sering diingatkan dan diawasi penuh dalam memenuhi tugas yang diberikan
Keterampilan membuat Proyek Album	Komposisi bentuk, pilihan gambar dan warna secara keseluruhan sangat tepat, kreatif dan menarik sesuai dengan tujuan pembuatan proyek album	Komposisi bentuk, pilihan gambar, warna sebagian besar sudah tepat, kreatif dan menarik sesuai dengan tujuan pembuatan proyek album	Komposisi bentuk, pilihan gambar dan warna hanya sebagian yang sudah tepat, kreatif dan menarik sesuai dengan tujuan pembuatan proyek album	Komposisi bentuk, pilihan gambar dan warna masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan agar sesuai dengan tujuan pembuatan proyek album

Rubrik Presentasi Kelompok

Kriteria	Skala				Skor Perolehan
	4	3	2	1	
1. Kejelasan Presentasi, mencakup: » Sistematika dan organisasi » Bahasa yang digunakan » Kualitas Suara					
2. Pengetahuan, mencakup: » Penguasaan materi presentasi » Menerangkan informasi yang relevan » Dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi					
3. Penampilan, mencakup: » Presentasi menarik, menggunakan media atau alat bantu presentasi yang sesuai » Kerapian, kesopanan dan rasa percaya diri					
4. Kerjasama Kelompok, mencakup: » Menunjukkan kekompakan dan saling bekerjasama » Semua anggota terlibat aktif dan bekerja sesuai pembagian tugas yang telah					

disepakati				
Total Kriteria Penilaian = 4	Total Skor Perolehan = $4 \times 4 = 16$			Skor akhir = Jumlah skor yang diperoleh (bobot skor 1+2+3+4) 16

Standar bobot Penilaian skor:

Skor 4 = Sangat baik atau sangat menguasai

Skor 3 = Baik dan menguasai

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Masih perlu perbaikan

Rubrik Menyanyi lagu daerah dengan Harmonisasi

Kriteria	Skala				Skor Perolehan
	4	3	2	1	
Sikap tubuh ketika menyanyi					
Teknik pernafasan ketika bernyanyi					
Artikulasi atau pengucapan syair lagu daerah					
Intonasi dan variasi nada suara					
Harmonisasi (pengaturan dan pembagian nada suara)					
Ekspresi dan sikap percaya diri					
Total Kriteria Penilaian = 6	Total Skor Perolehan = $6 \times 4 = 24$			Skor akhir = Jumlah skor yang diperoleh (bobot skor 1+2+3+4+5+6) 24	

Standar bobot Penilaian skor:

Skor 4 = Sangat baik atau sangat menguasai

Skor 3 = Baik dan menguasai

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Masih perlu perbaikan

Mengetahui

Kepala Sekolah,

(Viki Tyiana, S.Pd)

NIP.....

Guru Kelas V

(Ifatul Hikmah, S.Pd)

NIP

Nama siswa	PENILAIAN												Skor
	Mendengar kan				Komuni- kasi non verbal				partisipasi				
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
Ahmad rayfan	√				√				√				100
Firli	√					√			√				91
Muhadits rifa'i attijani	√					√				√			83
Muhajirin	√				√				√				100
Muhammad ferdiansah	√					√				√			83
Muhammad indra		√				√				√			75
Muhammad rafif ken a.w		√				√				√			75
Muhammad rizqi abdillah						√				√			75
Muhammad zulfa khairul h.	√					√				√			83
Nur muhammad alfi rizqi s.	√				√				√				100
Siti aisyah	√					√				√			83
Ubaidillah		√				√				√			100
Zazkia eka ramadhani		√				√				√			75

Indikator :

- 4 : Baik sekali
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

SOAL EVALUASI

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut ?
2. Apakah amanat dari cerita yang kamu baca ?
3. Apa ide pokok/ gagasan pokok dari bacaan yang kamu dapat ?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH

AL-AZHAR AJUNG JEMBER

NO	NAMA
1	Ahmad rayfan
2	Firli
3	Muhadits rifa'i attijani
4	Muhajirin
5	Muhammad ferdiansah
6	Muhammad indra
7	Muhammad rafif ken a.w
8	Muhammad rizqi abdillah
9	Muhammad zulfa khairul h.
10	Nur muhammad alfi rizqi s.
11	Siti aisyah
12	Ubaidillah
13	Zazkia eka ramadhani



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

HASIL EVALUASI
Penerapan metode bermain peran (*role playing*)

NO	NAMA	NILAI				
1.	AHMAD RAYFAN	77				
2	FIRLI	92				
3	MUHADITS RIFA'I ATTIJANI	80				
4	MUHAJIRIN	85				
5	MUHAMMAD FERDIANSAH	83				
6	MUHAMMAD INDRA	80				
7	MUHAMMAD RAFIF KEN A.W.	85				
8	MUHAMMAD RIZQI ABDILLAH	82				
9	MUHAMMAD ZULFA KHAIRUL H.	80				
10	NUR MUHAMMAD ALFI RIZQI S.	95				
11	SITI AISYAH	92				
12	UBAIDILLAH	85				
13	ZAZKIA EKA RAMADHANI	80				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R A

Ajung, 25 november 2022

Wali kelas 5



IfatulHikmah,S.Pd

SILABUS

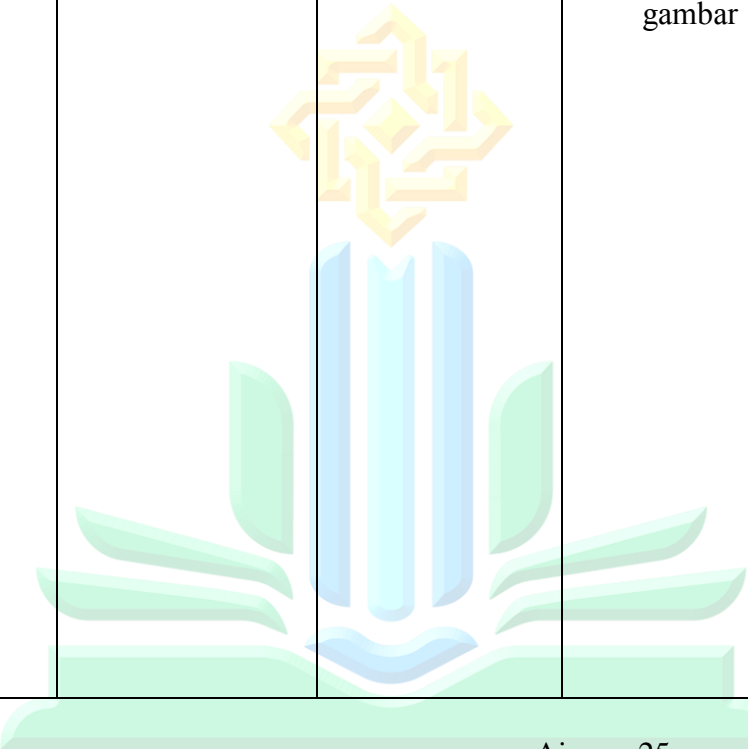
Satuan Pendidikan : MI Al-Azhar
 Kelas : V (Lima)
 Semester : 1
 Tema : 5. Ekosistem
 Subtema : 1. Komponen ekosistem
 Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPA

KOMPETENSI INTI

- KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator	Tujuan Pembelajaran
1	Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	Informasi dari bacaan nonfiksi	3.7.1 Membuat beberapa pertanyaan dengan menggunakan kata tanya yang berbeda dari sebuah bacaan nonfiksi yang dibaca 4.7.1 Menulis	✦ Setelah mengamati teks bacaan peserta didik mampu membuat beberapa pertanyaan dengan menggunakan kata tanya yang berbeda secara baik dan benar ✦ Setelah menganalisis isi teks

				informasi penting dari teks nonfiksi yang dibaca ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	nonfiksi yang berjudul "Hubungan Antara Makhluk Hidup" melalui tayangan PPT, peserta didik dapat menulis informasi penting dari teks nonfiksi yang dibaca ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
2	IPA	<p>3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar</p> <p>4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem</p>	Simbiosis	<p>3.5.1 Mengelompokkan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui gambar</p> <p>4.5.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan pengumpulan informasi tentang</p>	<p>✦ Setelah mengamati tayangan powerpoint tentang simbiosis peserta didik mampu mengelompokkan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui gambar dengan benar</p>

				<p>pengelompokan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui gambar</p>	<p>✦ Setelah melakukan diskusi kelompok peserta didik mampu menyajikan laporan hasil pengamatan dan pengumpulan informasi tentang pengelompokan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui gambar</p>
--	--	--	---	--	---

Ajung, 25 november 2022

Wali kelas 5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


Ifatu Hikmah, S.Pd

Lampiran Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68138
 Website [www.http://tik.uinahas-jember.ac.id](http://tik.uinahas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3096/In.20/3.a/PP.009/06/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Azhar
 Kecamatan ajung jember


Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20184090
 Nama : MOCH RIYAN FIRDAUS
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan metode bermain peran role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 MI Al-Azhar ajung Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Vivi triana S. Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Oktober 2022
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,


 MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran Pedoman Wawancara

1) Kepala Madrasah

- a) Bagaimana sejarah berdirinya MI Al-Azhar Ajung Jember?
- b) Bagaimana kemampuan belajar siswa dan menggunakan metode-metode apa saja yang digunakan di MI Al-Azhar Ajung Jember?

2) Wali kelas 5

- a) Bagaimana kemampuan belajar siswa dan menggunakan metode-metode apa saja yang digunakan di MI Al-Azhar Ajung Jember?
- b) Bagaimana penerapan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- c) Bagaimana perencanaan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- d) Bagaimana pelaksanaan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- e) Bagaimana evaluasi menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- f) Bagaimana peningkatan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- g) Apa kendala yang dihadapi saat menerapkan metode bermain peran (*role playing*) ini?

3) Siswa siswi

- a) Bagaimana rasanya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- b) Apa kamu suka dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?
- c) Apa kendala yang kamu hadapi saat pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini?

Lampiran Pedoman Observasi

- a) Mengobservasi kemampuan belajar siswa
- b) Mengobservasi jalannya perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode bermain peran (*role playing*)
- c) Mengobservasi peningkatan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)
- d) Mengobservasi kendala yang dihadapi saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*)

Lampiran Pedoman Dokumentasi

1. Profil dan sejarah MI Al-Azhar Ajung Jember.
2. Visi Misi MI Al-Azhar Ajung Jember.
3. Data Guru dan Siswa-siswi MI Al-Azhar Ajung Jember.
4. Sarana dan prasarana pembelajaran MI Al-Azhar Ajung Jember.
5. Foto kegiatan pembelajaran metode bermain peran (*role playing*)

Foto dokumentasi wawancara bersama kepala sekolah



Foto dokumentasi wawancara bersama wali kelas 5



NEGERI
D SIDDIQ
R

Foto dokumentasi wawancara bersama siswa-siswi

Foto dokumentasi penerapan metode bermain peran (*role playing*)



foto buku tematik kelas 5 tema 5 :ekosistem



Foto meteri penerapan metode bermain peran

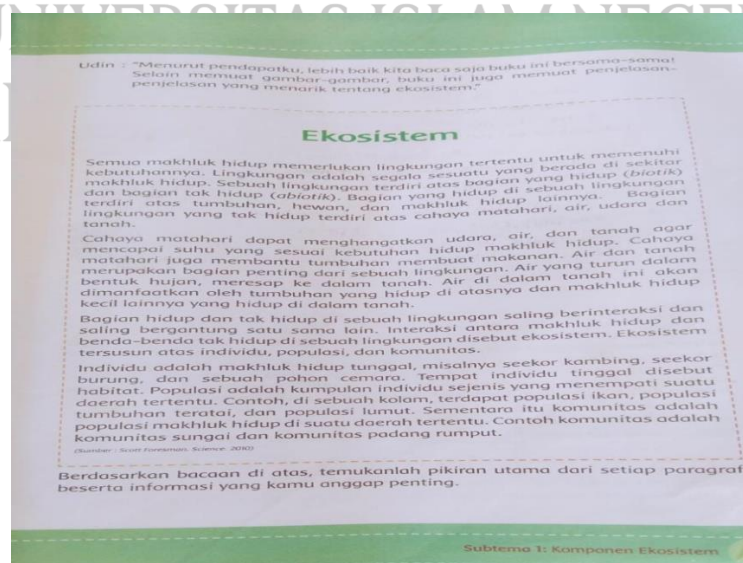
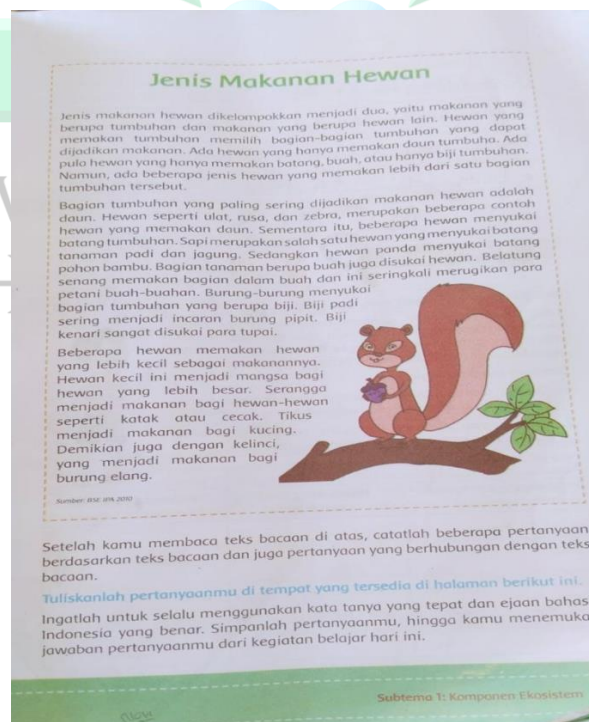
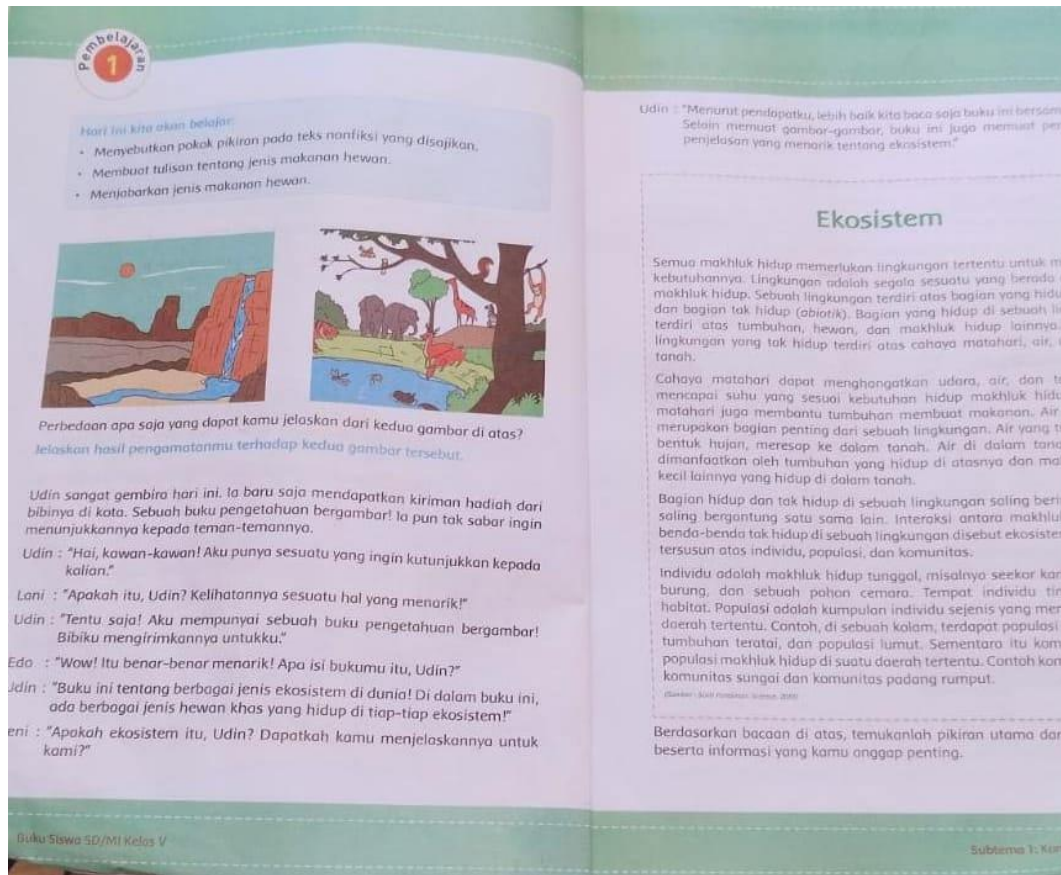









Foto buku meteri yang digunakan






Lampiran Jurnal Penelitian


JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MI Al-Azhar Ajung Jember

Jl. Raung GG. Al-Azhar Gumuk Kerang, Ajung, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur
Telp. 082334137466, Email mia.alazhar@miaini.com

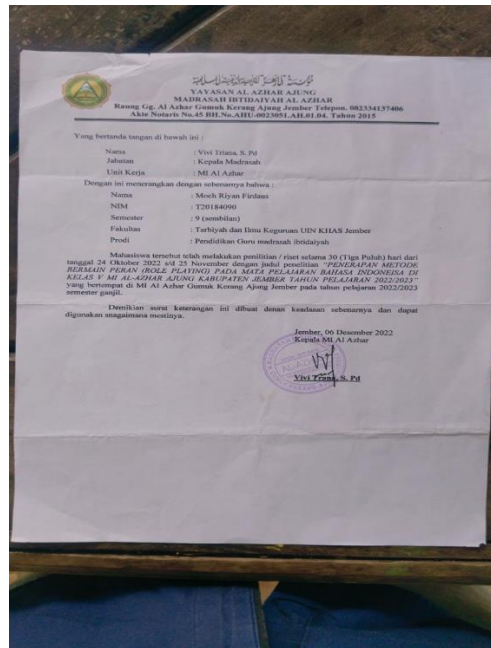
No	Hari/Tanggal	Kegiatan	TTD
1	Senin/ 24 Oktober 2022	Penyerahan surat penelitian kepada kepala madrasah	
2	Selasa/ 25 Oktober 2022	Observasi awal ke MI Al-Azhar Ajung Jember	
3	Selasa/ 25 Oktober 2022	Wawancara dan berdiskusi bersama kepala madrasah mengenai proses penerapan metode bermain peran	
4	Rabu/ 26 Oktober 2022	Wawancara dan berdiskusi bersama guru kelas V mengenai proses penerapan metode bermain peran	
5	Kamis/ 27 Oktober 2022	wawancara dan berdiskusi bersama siswa kelas V mengenai proses penerapan metode bermain peran	
6	Kamis/ 03 November 2022	meminta Data-data proses pembelajaran kelas V MI Al-Azhar Ajung Jember	
7	Jum'at/ 04 November 2022	perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran	

8	Senin/ 14 November 2022	Pelaksanaan penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia	
9	Selasa/ 15 November 2022	Siswa mengerjakan soal tes yang di berikan oleh guru	
10	Senin/ 05 Desember 2022	Evaluasi penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia	

Jember, 25 November 2022
Kepala Madrasah


Vita Triana, S.Pd

Lampiran Surat Telah Melakukan Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran Surat Pernyataan Keaslian Penelitian**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moch Riyan Firdaus

NIM : T20184090

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS)

Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Azhar Ajung, Jember”** adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Jember, 03 Juli 2023

Saya menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MOCH RIYAN FIRDAUS
NIM.T20184090

Lampiran Biodata Penulis

BIODATA



Nama : Moch Riyan Firdaus
 NIM : T20184090
 Tempat,tanggal lahir : Banyuwangi, 15Februari2000
 Alamat : Dsn. Bulurejo desa Bulurejo RT 02 RW 01 kec.
 Purwoharjo kab. Banyuwangi
 Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Angkatan : 2018
 No. HP : 089520145437
 E-mail : ryanfirdaus199@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. MI NU Bulurejo (2007-2012)
2. MTs NU 2 Purwoharjo (2013-2015)
3. MA Roudlotul Muttaalimin (2016-2017)
4. UIN KHAS Jember (2018-Sekarang)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R