

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Metode Role Playing

##### 1. Pengertian Metode Role Playing

Metode Role Playing yaitu cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah-masalah social dengan tujuan agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar membagi tanggungjawab, dan dapat mengambil keputusan secara spontan. <sup>1</sup>

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Juhji, *model pembelajaran IPA untuk calon guru SD/MI*,(Serang : CV.Media madani,2018), 13.

<sup>2</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di abad global*, (Malang:UIN maliki press, 2012), 44.

Dengan demikian pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (intrapersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.<sup>3</sup>

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi : kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan – hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>4</sup>

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana

---

<sup>3</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di abad global*, 46.

<sup>4</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di abad global*, 47.

menggugah masyarakat untuk menjaga keberhasilan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.<sup>5</sup>

Role playing adalah model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan siswa.<sup>6</sup>

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Langkah-langkah simulasi :

- 1) Persiapan simulasi
  - a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
  - b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
  - c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.

---

<sup>5</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di abad global*, (Malang:UIN maliki press, 2012), 48.

<sup>6</sup> Wahyudin Zarkasyi, *penelitian pendidikan matematika*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2017), 72.

d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan simulasi

a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran

b. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.<sup>7</sup>

Penerapan berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu social dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermain kelas, guru menerima pesan non interpersonal didalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu-situasi yang khusus.

Ada beberapa keuntungan penggunaan strategi instruksional didalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengeskperisikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta : Prenada media Gruop, 2016), 513.

<sup>8</sup> Joko Widaghdho, *Bahasa Indonesia pengantar kemahiran di perguruan tinggi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada,1997), 214.

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, make-believe, imajinasi. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia dini 2,5-7 tahun (erikson,1973). Bermain peran, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu.<sup>9</sup>

Jenis bermain peran meliputi:

1. Bermain peran makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak keterampilan pra-akademis, seperti ; mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.<sup>10</sup>

2. Bermain peran mikro.

Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan . saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta : Kencana, 2017), 156.

<sup>10</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 156.

<sup>11</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 156.

Saat bermain peran, anak seakan-akan masuk ke dalam dunianya sendiri yang penuh keajaiban dan petualangan seperti yang dialami oleh karakter favoritnya di TV, tidak jarang orang tua diajak ikut masuk dan larut didalamnya. Jika anak mengajak bermain, jangan buru-buru malas dan menolaknya. Bermain peran bukanlah suatu permainan tanpa makna, namun sangat penting bagi perkembangan emosional, mental, intelektual, bahkan fisik anak. Beberapa manfaat dari bermain peran, yaitu:

1. Membangun kepercayaan diri pada anak

Dengan berpura-pura menjadi apa pun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter – karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

2. Mengembangkan kemampuan berbahasa

Saat bermain peran, tentunya anak berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosakata anak. Anak sering mengulangi dialog yang pernah dia dengar dari sebuah adegan dapat membuat anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

3. Meningkatkan kreativitas dan akal.

Pada saat bermain peran, kreativitas anak akan terbawa keluar, sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannya. Misalnya, kardus-kardus dibuat menjadi istana, bayangan dari jari-jarinya yang bermain menjadi hewan, dan sebagainya.<sup>12</sup>

#### 4. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah.

Pada situasi saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi. Sebagai contoh, ketika boneka bayinya ditidurkan, anak akan menyadari bahwa bayi memerlukan selimut agar hangat. Dengan memecahkan masalah saat bermain dapat membantu anak mengatasi masalah di kehidupan nyata kemudian hari.<sup>13</sup>

#### 5. Membangun kemampuan sosial dan Empati

Anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya. Bermain peran akan lebih menyenangkan dilakukan bersama teman, karenanya anak dapat belajar

---

<sup>12</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 156.

<sup>13</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 157.

berkomunikas, bergiliran berbagi peralatan atau mainan bersama temannya.<sup>14</sup>

#### 6. Memberi anak pandangan positif

Anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas.

Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.<sup>15</sup>

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu social dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermainan, peran guru menerima pesan noninterpersonal didalam teks kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.

Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini didalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat menusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia

---

<sup>14</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 158.

<sup>15</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, , 159.



nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/ individu-individu.

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a. Guru memiliki situasi dilema bermaian peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjawab “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi dekskripsi tentang keadaan peristiwa, individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pameran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- b. Sebelum pelaksanaan bemain peran, siswa hars mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti ole semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk

membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomime.

- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dalam melalui tulisan atau penjelasan lisa. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman dalam briefing, kepada pemeran diberikan deksripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan , dan keyakinan dari para karakter, hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- d. Guna memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok

pengamat dan kelompok spekulator masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok 1 bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati, (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

- e. Tindakan dramatik dan diskusi
  - a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
  - b. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
  - c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi

dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

f. Evaluasi bermain peran

a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.

- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalua ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.<sup>16</sup>

Jadi secara singkat metode bermain peran adalah suatu cara atau jalan untuk mengekspresikan tingkah laku karakter orang-orang tertentu. Metode role playing ini suatu metode yang cocok untuk tingkat kelas tinggi, karena dalam penerapannya itu membutuhkan tingkah laku anak yang memperagakan sesuai peran yang telah ditentukan oleh guru. Jadi siswa benar-benar harus serius tidak boleh bercanda ketika bermain peran dimulai. Oleh karena itu, pendidik harus selalu mengawasi, dan mengontrol siswa yang sedang memperagakan perannya didalam kelas maupun di luar kelas, karena tugas pendidik adalah bertanggung jawab atas apa yang dilakukan oleh siswa didalam kelas maupun diluar kelas serta sebagai pembimbing. Peter sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana yang mengemukakan bahwa:

“ada tiga tugas dan tanggung jawab seorang guru (pendidik), yaitu: guru sebagai pengajar, guru pembimbing, dan guru sebagai administrator kelas.”<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Omer Hamalik, *proses belajar mengajar*,( Jakarta : PT Bumi aksara, 2013), 214-217.

<sup>17</sup> Juhji, *Profesi Pendidik dan tenaga kependidikan*, (pusat penelitian dan penerbitan (Puslitpen) lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

## 2. Tujuan metode role playing

Tujuan metode pembelajaran bermain peran agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau memanggil gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu agar siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam interaksi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Saefuddin dan Berdiati, tujuan metode pembelajaran bermain peran yaitu:

- a. Diharapkan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- e. Menyediakan sarana untuk membangkitkan perasaan yang tersembunyi dibalik keinginan.

Menurut santoso , tujuan bermain peran diantaranya yatu:

- a. Agar siswa dapat memahami perasaan orang lain
- b. Agar siswa dapat menempatkan diri dari situasi orang lain

- c. Agar siswa dapat mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.<sup>18</sup>

### **3. Kelebihan dan kekurangan**

Sebuah metode pasti ada kelebihan dan kekurangannya masing-masing, berikut kelebihan dan kekurangan pada metode Role Playing:

#### **1. Kelebihan Metode *Role-Playing*:**

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

---

<sup>18</sup> *Pengertian, aspek, tujuan, langkah, kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran bermain peran (role playing) (mei 4, 2019).*

- h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

## **2. Kekurangan Metode *Role-playing***

Berikut ini adalah kekurangan dari metode role playing:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini



#### **4. Strategi Penerapan Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran menentukan pendekatan yang dipilih guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>19</sup> Berikut strategi penerapan metode role playing.

Model pembelajaran bermain peran:

Sintaks:

Fase 1 : Hangatkan suasana

Identifikasi atau berikan permasalahan

Nyatakan atau berikan secara eksplisit

Interprestasi cerita permasalahan

Jelaskan tentang permainan peran

Fase 2 : pilih peserta yang akan berpartisipasi

Analisis peran yang akan dimainkan

Pilih pemain peran

Fase 3 : Atur suasana dan tempat permainan peran

Atur jalannya cerita dan tindakan yang akan dilakukan

Atur situasi permasalahan yang akan dimainkan

Fase 4 : Siapkan pengamat

---

<sup>19</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta:PT bumi Aksara, cet.3 2015), 89.

Tentukan apa yang akan diamati

Berikan tugas pengamatan

Fase 5 : Lakukan permainan

Mulai bermain peran

Lakukan permainan

Berhenti sementara

Fase 6 : Diskusi dan evaluasi

Telaah tindakan peran selanjutnya

Berikan saran untuk tahap selanjutnya

Fase 7 : Beraksi kembali

Lakukan peran yang telah direvisi

Berikan saran untuk tahap selanjutnya

Fase 8 : Diskusi dan evaluasi seperti pada fase 6

Fase 9 : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi

Hubungkan situasi permainan dengan permasalahan

Yang dibahas atau permasalahan nyata.

Eksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

### **Sistem sosial:**

Guru bertanggung jawab memulai pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam setiap fase. Isi diskusi dan permainan peran sebagian besar ditentukan oleh peserta didik.

### **Prinsip reaksi:**

Guru menerima respons semua peserta didik tanpa melakukan penilaian, menolong siswa melakukan eksplorasi permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan membandingkan beberapa pandangan.

Tingkatkan kesadaran peserta didik akan pandangan dan perasannya dengan melakukan refleksi, menerangkan, dan merangkum respon peserta didik. Tekankan bahwa ada beberapa alternatif untuk menyelesaikan permasalahan.

**Sistem pendukung:**

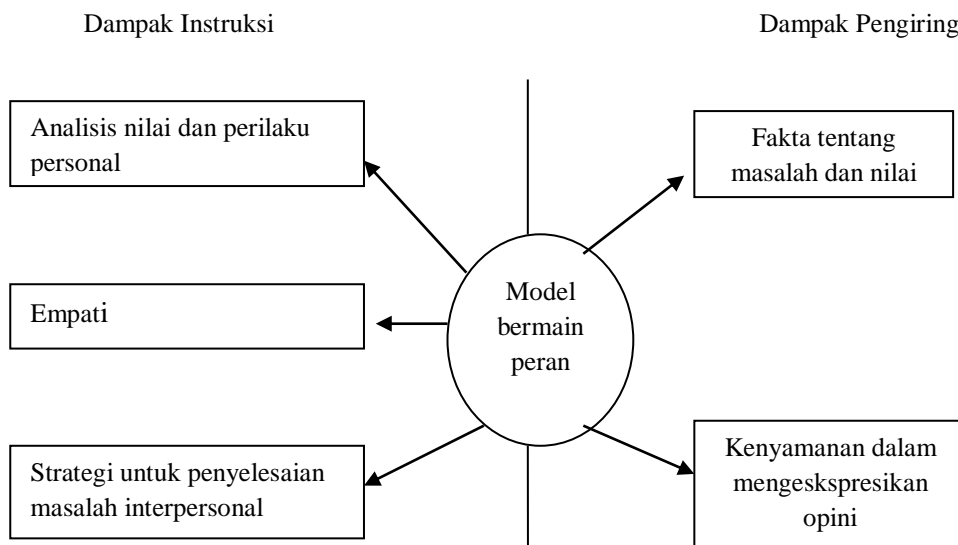
Pembelajaran ini membutuhkan dukungan bahan dan alat yang diperlukan untuk menyajikan permasalahan dan jalan cerita permainan.

**Dampak:**

Dampak instruksional dan pendamping model pembelajaran bermain peran dideskripsikan dalam bagan berikut.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), 106-108.



**Gambar 2.1**  
Dampak Model Pembelajaran Bermain Peran

Sedangkan langkah-langkah dalam penerapan metode role playing adalah sebagai berikut:

### 1. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Role Playing (Bermain Peran)

Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai - nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. langkah-langkah pokok role playing antara lain;

1. Memilih situasi bermain peran
2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran

3. Memilih peserta/pemain peran
4. Mempersiapkan penonton
5. Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)
6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran

Untuk implementasi role-playing, yang harus dilakukan guru antara lain:

- a. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat
- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak “seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- c. Mengola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- d. Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

**Langkah-langkah:**

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sudah diperagakan
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup.<sup>21</sup>

Menurut Mulyana terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut :

- a. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini” . model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan anaogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy

---

<sup>21</sup>Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA,2014),161-163.

yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

### **3. Tahap Pembelajaran Role Playing**

Menurut Shaftel dan Shaftel sebagaimana dikutip oleh E.

Mulyasa mengemukakan:

sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu :

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih partisipan/peran
3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pemeranan ulang
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua

9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.<sup>22</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode role playing dapat memberikan pembelajaran yang tidak membosankan oleh siswa, tergantung bagaimana cara untuk mengaplikasikan metode tersebut. Guru harus kreatif dan aktif dalam memberikan metode ini, sehingga siswa pun dapat memahami apa yang ditugaskan oleh guru terhadap masing-masing peran yang telah ditentukan.

## **B. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **1. Hakikat Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran secara umum berdasarkan teori tertentu, yang mendasari pemilihan strategi dan metode pembelajaran.<sup>23</sup>

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. “menurut Jihad pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tetuju kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu

---

<sup>22</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di abad global*, (Malang : UIN Maliki Press.,2012), 44-48.

<sup>23</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2015), 91.



menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.<sup>24</sup>

Belajar Bahasa Indonesia disekolah merupakan pokok dari proses pendidikan disekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan disekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam badan standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa negara
3. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social.

---

<sup>24</sup> Oman Fahrohman, "*Implementasi Bahasa Indonesia di SD/MI,*" <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412/360>

5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>25</sup>

Kimble. Mengemukakan bahwa perbuatan tingkah laku siswa telah melaksanakan pelajaran adalah tingkah laku yang relative permanen, tingkah laku yang diakibatkan oleh adanya penguatan (reinforcement) praktis. Beberapa detail hakikat pembelajaran tersebut dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menyebabkan tingkah laku, dengan kata lain, proses belajar dapat diamati, bahwa setelah mengikuti pembelajaran, seseorang dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya.
2. Perubahan tingkah laku tersebut relatif permanen.
3. Perubahan tingkah laku tidak dapat begitu saja dirubah menjadi pengalaman walaupun potensi untuk itu telah dimiliki.
4. Perubahan tingkah laku disebabkan pengalaman/latihan praktis.

---

<sup>25</sup> Oman Fahrohman, "Implementasi Bahasa Indonesia di SD/MI," <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412/360>.

5. Pengalaman/latihan harus selalu ditajamkan, terutama pada tanggapan yang memerlukan adanya penghargaan (reward).<sup>26</sup>

## 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD

Bahasa Indonesia bagi sebagian besar masyarakat Indonesia diperoleh dengan dua cara yaitu pemerolehan secara formal dan nonformal. Secara formal, B1 diperoleh melalui lembaga formal, yakni lembaga pendidikan, sedangkan secara nonformal diperoleh melalui membaca buku, koran, majalah, menonton tv, mendengarkan siaran radio, bergaul dengan masyarakat pemakai B1, dan sebagainya. Pembelajaran yang dimaksud dalam uraian berikut ini adalah pembelajaran dalam situasi formal. Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah aktivitas yang sistematis, sistematis, dan terencana. Dikatakan sistematis karena didalamnya terdapat seperangkat subsistem yang saling berkaitan dan berinteraksi secara fungsional untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dikatakan sistemik karena dalam pelaksanaannya terdapat tatanan dan tahapan yang bersifat prosedural dan berhubungan secara kronologis kausatif. Dikatakan

---

<sup>26</sup> Uyu Mu'awawanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (serang :Media Madani, 2018), 41.

terencana karena dalam pembelajaran terlihat jelas dan tegas adanya dasar, arah/tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai.<sup>27</sup>

### 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) saat ini, pembelajaran bahasa indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan beserta meliputi 4 aspek ;

1. Mendengarkan (menyimak)
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis

Kemampuan besastra untuk sekolah dasar bersifat *apresiatif*. Karena dengan sastra dapat menanamkan rasa peka terhadap kehidupan, mengajarkan siswa bagaimana menghargai orang lain, mengerti hidup, dan belajar bagaimana menghadapi berbagai persoalan. Selain sebagai hiburan dan kesenangan juga siswa dapat belajar mempertimbangkan makna yang terkandung didalamnya. Pembelajaran apresiasi sastra SD dilaksanakan melalui 4 keterampilan berbahasa (mendengarkan karya sastra, membicarakan unsur yang terkandung di dalam karya itu, membaca aneka ragam karya sastra kemudian menulis apa-apa yang terkandung dalam

---

<sup>27</sup> Uyu Mu'awawanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (serang :Media Madani, 2018), 42.

pikiran, perasaan dan sebagainya). Namun untuk lebih khususnya pembahasan tentang apresiasi sastra akan dibahas secara khusus dalam satu buku.<sup>28</sup>

#### **4. Srtategi Umum Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**

Sebagaimana yang diuraikan diatas, pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi 4 aspek keterampilan (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) yang harus dikembangkan di SD/MI. dalam proses pembelajarannya, pembelajaran apresiasi sastra SD diintegrasikan melalui 4 keterampilan berbahasa. Dalam SKKD yang terdapat dalam kurikulum SD/MI maka guru sebagai pelaksana, perencana dan pengevaluasi pembelajaran, maka sebelum tatap muka, guru harus melakukan langkah-langkah berikut.<sup>29</sup>

##### **Berdasarkan SKKD yang akan diberikan**

Tentukan/pilih fokus (penekanan) pembelajaran, yakni setiap pertemuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus jelas fokusnya, agar pelaksanaan pembelajaran jelas, terarah, efisien dan efektif sesuai tujuan. Adapun fokus-fokus pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan aspeknya adalah sebagai berikut;<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 6.

<sup>29</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 7.

<sup>30</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 7

## 2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Aspek	Fokus/jenis pelajaran dikelas	Bentuk penilaian
Mendengarkan (menyimak)	<p>A. Kelas rendah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan cerita guru</li> <li>2. Meedengarkan dongeng, drama, puisi anak dari kaset, VCD,dll</li> </ol> <p>B. Kelas tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan cerita,drama,puisi dari kaset,VCD,dll</li> <li>2. Mendengarkan berita,diskusi,wawancara dll,dari TV,radio dll.</li> </ol>	<p>Siswa dibimbing/disuruh menceritakan kembali dengan bahasa yang sederhana. Siswa ditugaskan</p> <p>Siswa ditugaskan memberi tanggapan, menceritakan kembali dengan bahasa jelas dan mudah dipahami. Siswa ditugaskan menjelaskan informasi yang diperoleh dari apa yang didengar tsb</p> <p>Siswa ditugaskan memberi penilaian/apresiasi dll. Unsur yang dinilai;bahasa, isi, keberanian,suara dll. Sesuaikan dengan karakteristik siswa dan kedalaman dan keluasan materi.pelaksanaan penilain dapa secara lisan atau tertulis.</p>
Berbicara	<p>A. Kelas rendah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperkenalkan diri sendiri(dengan bimbingan dan contoh)</li> <li>2. Bercerita tentang pengalaman sesuaikan dengan</li> </ol>	<p>Pengamatan: keberanian, suara, bahasa, (diberi bimbingan)</p> <p>Menggunakan matrik penilaian; aspek kebahasa, lafal, inonasi, bahasa (pil.kata struktur kalimat), isi</p>

	<p>tema;keluarga,peristiwa,kegiatan sehari-hari, lingkungan dll. Mulai dari yang sederhana sampai kompleks.</p> <p>B. Kelas tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bercerita;pengalaman, hobi,cita-cita lingkungan dll.</li> <li>2. Berpidato;pidato ultah teman,perpisahan sekolah, hari-hari besar, karangtaruna dll,ceramah;tentang penggunaan produk cara membuat sesuatu, kiet-kiet tentang sesuatu dll.</li> <li>3. Memberi tanggapan.</li> <li>4. Diskusi, talk show, wawancara, rapat sederhana, drama dll.</li> </ol>	<p>pembicaraan. Nonkebahasaan;suara, keberanian, sikap/ekspresi, pantomimik.</p>
Membaca	<p>A. Kelas rendah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca permulaan;pengenalan lambang-lambang bunyi dalam berbagai variasi;kalimat, kata, suku kata, metode yang dipakai a.l. metode SAS, global, kata lembaga, bunyi, eja dl</li> </ol> <p>B. Kelas tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca lanjutan</li> <li>2. Membaca nyaring/bersuara</li> <li>3. Membaca teknik</li> <li>4. Membaca lancar</li> <li>5. Membaca indah</li> <li>6. Membaca dalam hati</li> <li>7. Membaca</li> </ol>	<p>Pengamatan atau pencatatan tentang lambang-lambang bunyi yang belum dikenal siswa untuk ditindaklanjuti,</p> <p>Menilai ketepatan bunyi/suara dalam mengucapkan lambang-lambang bunyi</p> <p>Menilai lafal, intonasi, mimik, pantomimik</p> <p>Menilai kelancaran ucapan lambang-lambang bunyi</p> <p>Menilai lafal intonasi, penjiwaan, ekspresi/mimik, pantomimik.</p>

	<p>pemahaman</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Membaca bahasa</li> <li>9. Membaca kritis</li> <li>10. Membaca cepat</li> <li>11. Membaca pustaka</li> <li>12. Membaca memindai</li> </ol>	<p>Menilai dengan tes pemahaman terhadap isi teks. Menilai pemahaman terhadap aspek kebahasaan, seperti; kata jadjilah, struktur kalimat dll.</p> <p>Menilai kekeritisan terhadap isi teks, misalnya, mengapa pintu rumah tidak pernah dibuka (dalam teks)</p> <p>Menilai pemahaman terhadap isi teks dalam waktu yang sangat terbatas.</p>
Menulis	<p>A. Kelas rendah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis permulaan</li> <li>2. Menulis huruf pisah</li> <li>3. Menulis tegak bersambung</li> <li>4. Menulis huruf cetak</li> </ol> <p>B. Kelas tinggi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis lanjutan</li> <li>2. Menulis gambar</li> <li>3. Menulis paragraf</li> <li>4. Menulis karangan sederhana (narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, persuasi)</li> <li>5. Menulis surat</li> <li>6. Menulis formulir</li> <li>7. Menulis naskah pidato</li> <li>8. Menulis ceramah</li> <li>9. Menulis berita dll</li> </ol> <p>C. Menulis lanjutan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis dengan bantuan gambar</li> <li>2. Menulis paragraf</li> <li>3. Menulis karangan</li> </ol>	<p>Penilaian berfokus pada bentuk dan ukuran tulisan dalam berbagai konteks. Materi tulisan, disesuaikan dengan pembelajaran membaca.</p> <p>Penilaian hasil: isi; (ketepatan pengembangan tulisan/karangan dengan tugas yang diminta) bahasa; (struktur kata, diksi, struktur kalimat) ejaan, meliputi tulisan penggunaan tanda baca, huruf kapital dll.</p> <p>Penilaian hasil; isi; (ketepatan pengembangan tulisan /karangan dengan tugas yang diminta) bahasa; (struktur kata, diksi, struktur kalimat) ejaan, meliputi</p>



	<p>sederhana (narasi, deskripsi,eksposisi, argumentasi, persuasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menulis surat</li> <li>5. Menulis formulir'</li> <li>6. Menulis naskah pidato</li> <li>7. Menulis ceramah</li> <li>8. Menulis berita dll</li> </ol>	<p>tulisan penggunaan tanda baca, huruf kapital dll.<sup>31</sup></p>
--	---	---

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, apalagi seorang pendidik yang kurang dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan kurang aktif dikelas. Pasti siswa akan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga belajar pun kurang maksimal. Mayoritas siswa dapat membaca, menulis dan mendengarkan akan tetapi minimnya pemahaman dari apa yang mereka baca tersebut.

Tujuan utama pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak,terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis.<sup>32</sup>

Linguis berkata bahwa "speaking is language". Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada

---

<sup>31</sup>Uyu Mu'awwanah, *pembelajaran bahasa Indonesia SD/MI*,(Banten:pusat penelitian dan penerbitan lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LP2M) IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Bnaten,2016), 8-16.

<sup>32</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*,(Bandung : Percetakan Angkasa, 2014), 64.

kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berjar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangannya kosa kata yang diperoleh oleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Perlu kita sadari juga bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak bacaan siswa, maka sang guru hendaknya , mendiskusikannya dengan siswa agar mereka memahami maknanya sebelum mereka mulai membacanya.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas, berikut ini akan kita tinjau secara lebih terperinci hubungan antara;

- a) Berbicara dan menyimak,
- b) Berbicara dan membaca,
- c) Ekspresi lisan dan ekspresi tulis.<sup>33</sup>

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa seperti yang telah diutarakan pada Subbab A. Berikut ini akan dijelaskan apa sebenarnya pengertian istilah membaca, tujuan yang terkandung dalam kegiatan membaca, serta jenis-jenisnya.

## 1. Pengertian Batasan Membaca

---

<sup>33</sup> Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Percetakan Angkasa, 2008), 3-4.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

## 2. Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Berikut ini, kita kemukakan beberapa yang penting:

- a) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh; apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh; apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini di sebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (reading for details or facts).
- b) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (reading for main idea)
- c) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula

untuk pertama, kedua, dan ketiga/seterusnya – setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan – adegan dan kejadian. Kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (reading for sequence or organization).

- d) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (reading for inference).
- e) Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita ,atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (Reading to classify).
- f) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita ini.

Seorang guru, seringkali memahami bahwa dirinya sumber dari pembelajaran para siswa didik (teacher centered). Dalam strategi belajar mengajar merupakan suatu cara atau system penyampaian dan penguasaan bahan dengan pendekatan model dan metode-metode mengajar tertentu. Suatu strategi belajar mengajar berkembang dari suatu konsep pendidikan yang memiliki pandangan-pandangan dasar tertentu.<sup>34</sup>

Sebaik apa pun hasil perancangan/desain/rencana pembelajaran dan pengembangan kurikulum yang berbasis pada kompetensi siswa, keberhasilan pelaksanaan dalam mencapai tujuan kurikuler sangat bergantung pada beberapa factor, diantaranya adalah factor guru, ketersediaan sarana dan prasarana, system penilaian yang digunakan, buku sebagai sumber belajar, perangkat pembelajaran berupa silabus, dan pemberdayaan peran serta masyarakat dalam keseluruhan kegiatan pendidikan. Karena itu, pada bagian ini akan dipaparkan factor-faktor tersebut untuk dapat dipantau, sehingga diperoleh pemahaman yang memadai tentang bagaimana seharusnya mengembangkan kurikulum tersebut sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan utama yang harus dipantau adalah aktivitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sehebat apa pun

---

<sup>34</sup> Engkoswara, *Administrasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2012), 260.

kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang, keberhasilannya sangat tergantung pada implementasi rancangan tersebut oleh guru di kelas, karena gurulah yang berinteraksi langsung dengan siswa.<sup>35</sup>

#### **D. Kerangka berpikir**

Selain siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia, Sebelum siswa memahami dengan apa yang guru sampaikan, bahwa guru pun terlebih dahulu merencanakan dan memahami secara rinci apa yang akan diberikan materi tersebut terhadap siswa.

1. Adanya kebutuhan konteks materi pembelajaran yang relevan.
2. Perlunya wawasan tentang guru konsep metode role playing
3. Ditemukannya metode pembelajaran yang sesuai materi dan perkembangan peserta didik.

#### **E. Pengajuan**

Pengetahuan dan Pemahaman Guru Tentang Konsep Metode Role Playing Di Pengaruhi Oleh Internal dan Eksternal.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya adalah:

---

<sup>35</sup> Rusman, *Model-Model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2016), 109.

M. chusnul Huda, dengan judul “Penggunaan metode Role Playing dalam peningkatan kemampuan berbicara dan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V MI Nurul Hidayah tahun pelajaran 2014/2015”.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak factor diantaranya adalah factor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah: a. ingin mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran model role playing.<sup>36</sup>

Yurefi Dewi, dengan judul Peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 06 ladang pada surian. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 22 orang.

Penilaian aspek RPP disiklus I 69,64% dan meningkat pada siklus II menjadi 89.28%. pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I yaitu 73.86% dan meningkat pada siklus II menjadi 86.36%. dari aspek siswa pada siklus I 75.00%, dan meningkat siklus I 69.58%, dan meningkat pada

---

<sup>36</sup> M. chusnul Huda, dengan judul “*Penggunaan metode role playing dalam peningkatan kemampuan berbicara dan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V* , MI Nurul Hidayah tahun pelajaran 2014/2015”. Diakses pada laman <http://google.scholar>.

siklus II dengan rata-rata menjadi 85.35. jadi, metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V.<sup>37</sup>

Hanifah Nur Pratiwi, dengan judul Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media, metode dan model pembelajaran yang inovatif. Guru juga lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, selain dominasi guru ketidak variatifan penyajian materi merupakan penyebab utama. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus 1 memperoleh persentase 76,2%. Pada siklus II memperoleh persentase 87% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 92,5%.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Yurefi Dewi, dengan judul *Peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran di kelas V sekolah dasar*. Artikel penelitian, Padang : Fakultas ilmu pendidikan universitas negeri Padang. Diakses pada laman:<http://google.scholar>.

<sup>38</sup> Hanifah Nur Pratiwi, *Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran IPS*. *jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar 1(2)*, 1-10,2013. [Jurnal mahasiswa.unesa.ac.id](http://mahasiswa.unesa.ac.id). Diakses pada laman <http://scholar.google>.