**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar Kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

1. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;

2. Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;

3. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;

4. Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan daan kesastraan di sekolah;

5. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;

6. Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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 dan menggunakannya 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, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.[[1]](#footnote-2)

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Mendengarkan

2. Berbicara

3. Membaca

4. Menulis.

Tujuan pendidikan di sekolah harus mampu mendukung kompetensi tamatan sekolah, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan untuk mendekatkan dirinya dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan kebutuhan daerah. Sementara itu, kondisi pendidikan di Negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Suwarma, 1991; Jarolimek, 1967).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I semester I terdapat aspek membaca materi tentang menyapa dengan santun, Materi ini sangat cocok dengan keadaan siswa saat ini, menurut penulis materi ini harus di susun sedemikian rupa agar hasil pembelajarannya benar-benar bermanfaat bagi siswa, diharapkan setelah mengikuti pembelajaran ini siswa sudah terbiasa melakukakan sapaan yang santun dengan siapapun kemudian dari pembelajaran ini juga diharapkan siswa dapat menumbuhkan karakter sopan dan santun dalam dirinya serta dapat berlanjut hingga ia dewasa nanti. Tujuan Penulis memilih mata pelajaran dan materi ini adalah karena sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu menghasilkan pembelajaran yang berkarakter.

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar secara aktif dalam mengembangkan kreativitas berfikirnya. Tujuan pokok penyelenggaraan kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi diri sendiri. Siswa diharapkan termotivasi dan senang melakukan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna. Hal ini berarti metode pembelajaran sangat penting dalam kaitannnya dengan keberhasilan belajar.

Keberhasilan dalam proses belajar salah satunya ditentukan oleh kreativitas siswa itu sendiri. Dalam konteks ini Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi menyatakan bahwa “Prestasi belajar itu hanya mungkin diperoleh jika siswa dengan keaktifannya sendiri berinteraksi dengan lingkungannya”.[[2]](#footnote-3) Aktivitas siswa tidak hanya mendengar dan mencatat seperti lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.[[3]](#footnote-4)

Metode mengajar merupakan teknik yang harus dikuasai guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di depan kelas, agar pelajaran tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik. Dalam memilih metode mengajar harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran, materi pelajaran dan bentuk pengajaran (individu dan kelompok).

Berkaitan dengan hal tersebut diatas maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar, yaitu Metode yang memuat pengalaman belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Salah satu Metode pembelajaran untuk mengantisipasi kelemahan Metode pembelajaran yang sering dipakai oleh seorang guru adalah dengan mencari Metode yang terbaik dan sesuai kemudian menerapkan metode tersebut.

Dengan mengkaji macam-macam Metode pembelajaran penulis memilih Metode *Role Playing* dipilih kerena seorang anak pasti tidak jauh dari permainan, bermain adalah alat pelepas emosi dan pengembangan diri dalam social, ekspresi perasaan secara leluasa tanpa tekanan batin, dengan bermain dapat menumbuhkan minat dan semangat karena dapat mempengaruhi keyakinan pemahaman siswa secara maksimal.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (1983), Metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Menurut Arthur K. Ellis bermain peran disebut juga *Role Playing* dengan *Role Playing* siswa dapat belajar membedakan tingkah laku yang dilakukan seorang laki-laki dan perempuan. Menurutnya *Role Playing* dapat memahami materi secara lebih rinci menambah minat dan nilai, sehingga kita tidak boleh menganggap remeh permainan.[[4]](#footnote-5)

Bermain peran disebut juga Sosio Drama merupakan Metode pembelajaran yang sama. Istilah sosio drama berasal dari kata social dan drama berarti suatu peristiwa dalam kehidupan yang mengandung konflik kejiwaan pergolakan dan perselisihan.

Salah satu Metode yang dapat mengaktifkan dan mendapat pengalaman belajar siswa tersebut adalah Metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dengan Metode ini siswa diharapkan mendapatkan pembelajaran yang bermakna dalam arti kata semua materi yang telah diberikan guru dapat melekat dalam dirinya dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi siswa berkarakter mulai dari usia dini hingga ia dewasa nanti.

Dengan dasar latarbelakang inilah maka dilakuan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyapa Dengan Santun Kelas 1 MI.Al-Awwal Palembang”.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka perumusan masalah yang diteliti adalah ”Apakah Dengan Metode *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyapa Dengan Santun Kelas 1 Mi.Al-Awwal Palembang”.

1. **TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan permaslahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan Metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyapa Dengan Santun kelas I MI.AL-AWWAL Palembang.

1. **KEGUNAAN PENELITIAN**

Penelitian ini bermanfaat bagi :

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang menyapa dengan santun dengan menggunakan Metode *Role Playing*, sehingga pembelajaran ini lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

1. Bagi Guru

Selain menambah pengalaman guru dalam mengajar, penelitian ini juga bermanfaat menjadi solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru saat ini permasalahannya yaitu sangat minim sekali sopan santun siswa di depan guru baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat untuk menumbuhkan karakter sekolah, yang saat ini sedang semaraknya kurikulum 2013 dimana siswa menjadi pusat pembelajaran dan siswa dituntut untuk memiliki karakter setelah mengikuti pembelajaran di sekolah.

1. **KAJIAN PUSTAKA**

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan ada beberapa penelitian yang berkaitan/ relevan dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, untuk menghindari pengulangan dalam penelitian maka penulis mengadakan kajian pustaka sebelumnya, dalam kajian pustaka ini penulis menemukan beberapa judul skripsi yang relevan , diataranya adalah : Pertama Skripsi yang ditulis oleh Nyimas Zaleha Marini yang berjudul Dengan Menerapkan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara dan Membaca siswa kelas II SD N 131 Palembang Tahun Pelajaran 2009/2010.

Dari hasil analis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (68,18%), siklus II (77,27%), siklus III (86,36%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *Role Playing* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.[[5]](#footnote-6)

Persamaan Skripsi Nyimas Zaleha Marini dengan yang penulis teliti terletak pada penerapan Metode *role playing* dan hasil belajar siswa sedangkan perbedaannnya penulis materi menyapa dengan santun kelas 1 sedangkan Skripsi Nyimas Zaleha Marini materinya tentang berbicara dan membaca kelas II.

Kedua Skripsi oleh Yusmarlinda yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia tentang Kemampuan Berbicara Melalui Penggunaan Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas V SD N 189 Talang Kelapa. Dalam skripsi ini menghasilkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada materi berbicara dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia.[[6]](#footnote-7) Persamaan Skripsi Yusmarlinda dengan yang penulis teliti terletak pada Metode *Role Playing*, Perbedaannya penulis hasil belajar sedangkan Yusmarlinda tentang motivasi.

Ketiga Skripsi Tri Rahmawati, Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) Yogyakarta ,2003. Yang berjudul “ Metode Bermain Peran dalam pembelajaran PAI di TK Islam Terpadu Bina Anak Soleh I Yogyakarta“. Metode penelitian yang penulis pakai adalah penelitian bersifat Deskriptif kualitatif. Untuk pengumpulan data penulis menggunakan metode penelitian subyek, observasi dan dokumentasi serta analisis data. Dari hasil penelitian tersebu tmenunjukkan bahwa metode bermain peran di TK Islam Terpadu Bina Anak soleh I Yogyakarta sangat bermanfaat dan efektif diterapka pada anak-anak usia dini, pesan moral yang disampaikan akan mudah diamalkan dan dipraktekkan dalam aktivitas sehari-hari baik dilingkungan sesama teman maupun dalam keluarga bersama orangtua, hususnya di lingkungan TK Islam Terpadu Bina Anak Soleh I Yogyakarta.

Keempat Skripsi Endah Sri Sulistyawati, Program studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2010. Yang berjudul “Meningkatkan Prestasi Belajar Kelas II dalam Pembelajaran IPS dengan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) di Madrasah Ibtidaiyah Al Iman Bandung, Tambak Rejo Tempel Sleman.

Dari sudut pandan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I harus mendapat perhatian khusus bagaimana cara mengajarnya agar tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud dengan sempurna dan dari sudut pandang kajian karya tulis ilmiah di atas, belum ada yang membahas tentang penerapan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi menyapa dengan santun pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 MI.AL-AWWAL Palembang.

1. **KERANGKA TEORI**
2. **Pengertian Penerapan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

1. **Metode *Role Playing***

**1)      Pengertian Metode**

Belen Suryosubroto, berpendapat bahwa metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Semakin tepat metode yang digunakan maka akan semakin efektif pencapaian Tujuannya.[[7]](#footnote-8)

Menurut I.G.A.K. Wardhani menyatakan bahwa metode merupakan cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan.[[8]](#footnote-9)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya metode merupakan suatu strategi di dalam mencapai suatu tujuan tertentu atau teknik penyajian dalam mencapai tujuan tertentu yang diharapkan. Dengan demikian metode mengajar merupakan suatu cara yang dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan sesuai yang diinginkan.

**2)      Pengertian *Role Playing***

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, Pengambangan imajinasi dan penghayatan dilakikan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.[[9]](#footnote-10)

*Role playing* atau sosiodrama adalah sandiwara tanpa naskah (skript) dan tanpa latihan terlebih dahulu,sehingga dilakukan secara spontan. Masalah yang didramatisasikan adalah mengenai situasi sosial (Syaiful dan Aswan, 1997:115). Menurut Mulyasa (2006), bermain peran (*Role Playing*) diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antrmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

**Peranan sosiodrama/*role playing* dapat digunakan apabila** :

1. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang
2. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
3. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan
4. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak
5. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
6. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yag berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.[[10]](#footnote-11)

Langkah-langkah yang ditempuh

1. Bila *Role Playing*/sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaanya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas
2. Menerapkan siatuasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa
4. Setelah sosiodrama itu dalam peuncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *Role Playing* /sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu
5. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *Role Playing* /sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.[[11]](#footnote-12)

Kebaikan Metode *Role Playing* / Bermain Peranan

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dand apat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
5. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Kelemahan-kelemahannya

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode *Role Playing /* bermain peranan memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain. Mungkin sekali kita perlu memakai metode diskusi, ausid visual, tanya jawab dan metode-metode lain yang dapat dianggap melengkapi metode *Role Playing* /bermain peranan

Kelemahan metode sosiodrama dan bermain peranan ini terletak pada :

1. *Role Playing*/bermain peran memelrukan waktu yang relatif panjang/banyak
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
4. Apabila pelaksanaan *Role Playing*/bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
6. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode *Role Playing*/bermain peran ini.

Saran-saran yang perlu pendapat perhatian dalam pelaksanaan metode ini

1. Merumuskan  tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini. Dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan
2. Melatar belakang cerita *Role Playing*/bermain peranan tersbeut. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara gamblang dan mendalam oleh siswa/anak didik
3. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan sosiodrama dan bermain peranan melalui peranan yang harus siswa lakukan/mainkan
4. Menetapkan siapa-siapa diantara siswa yang pantas memainkan/melakonkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini termasuk peranan penonton
5. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama
6. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum *Role Playing* dipentaskan dalam bentuk yang sebenarnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah merupakan suatu metode untuk bermain peran yang dilakukan pada waktu kegiatan drama sederhana, dan peran yang diambil dari kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memerankan tokoh tertentu.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses dari siswa yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Mulyono, 2007: 39).

Jhon M. Kella dalam Mulyono (2007: 391) memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi.

Menurut Nana Sudjana jenis hasil belajar sisiwa ada 3, yaitu :

1. Jenis keberhasilan belajar bidang kognitif, yang meliputi pengetahuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi.
2. Jenis keberhasilan belajar bidang afektif, yang terdiri dari receving, yakni semacam kepekaan terhadap rangsangan dari luar, responding atau jawaban yakni reaksi yang diberikan atas rangsangan yang datang, penilaian, orientasi atau karakteristik nilai atau internalisasi nilai.
3. Jenis keberhasilan belajar bidang psikomotorik yang meliputi gerakan reflek, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan, kemampuan bidang fisik, gerakan-gerakan skill, serta gerakan ekspresif dan interpretative.[[12]](#footnote-13)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran tujuan yang ingin dicapai ditentukan sebelumnya. Anak yang dikatakan berhasil adalah mereka yang dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya

1. **HIPOTESIS**

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah penggunaan Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran kelas I materi menyapa dengan santun MI.AL-AWWAL Palembang.

1. **METODOLOGI PENELITIAN**
2. **Subjek Penelitian**
3. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah siswa kelas I MI.AL-AWWAL Palembang.

1. **Waktu Penelitian**

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015 selama 3 bulan yaitu bulan juli sampai bulan September tahun 2014.

1. **Mata Pelajaran**

Mata pelajaran yang akan dijadikan sabagai bahan penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyapa dengan santun.

**Standar Kompetensi :**

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, secara lisan dengan perkenalan dan tegur sapa, pengenalan

1. **Kelas dan Karakteristik Siswa**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MI.AL-AWWAL Palembang yang berjumlah 37 orang siswa dengan pertimbangan siswa kelas I harus diarahakan menjadi siswa yang mempunyai karakteristik sopan dan santun maka dari itu sejak awal sekolah dibimbing, pertimbangan lain yaitu saat ini siswa sangat kurang sekali memiliki sifat sopan santun terhadap lingkungannya terutama menyapa orang lain.

1. **Sumber Data**

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas I MI.AL-AWWAL Palembang yang berjumlah 37 orang siswa, sekolah dan guru.

1. **Instrument Penelitian**

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari

* 1. Silabus dan RPP.
  2. Lembar observasi pengolah ajaran untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

1. **Alat Pengumpulan Data**

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui

* + 1. Tes
    2. observasi pengolahan Metode pembelajaran *role playing*, observasi aktivitas siswa dan guru serta latihan.

1. **Deskripsi Siklus**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus , masing- masing siklus dilakukan dengan prosedur :

1. **Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan tahap awal berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas mengenai waktu pelaksanaan peneliti, materi yangdiajarkan dan bagaimana rencana pelaksanaan penelitinya dan mempersiapkan :

a.Menyiapkan materi pembelajaran

b.Menyiapkan silabus dan RPP

c.Lembar observasi

1. **Pelaksanaan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk menyampaikan materi berdasarkan RPP dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Tindakan merupakan tahap pelaksanaan yang merupakan implementasi latau penerapan dari rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan Metode *Role Playing*. Tahap tindakan ini merupakan tahap tindakan inti dari proses pembelajaran.

1. **Pengamatan**

Pada tahap ini berlangsung kegiatan pembelajaran dan tindakan peneliti dibantu oleh observer mengobservasi kegiatan kelas yang dilakukan oleh setiap siswa. Kemudian memperoleh data yang akurat tentang kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

1. **Refleksi**

Setelah tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berakhir. Maka observer menyampaiakan kelamahan dan kelebihan yang terjadi pada proses pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Ini perlu dilakukan supaya kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya.

1. **Sistematka Pembahasan**

Dalam penulisan PTK ini akan disajikan secara berurutan :

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka kerangka teori, hipotesis, metodelogi penelitian dan sisematika pembahasan.

Bab II Landasan teori berisi pembahasan mengenai hasil belajar dan metode role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Bab III seting wilayah penelitian yang berisi Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Awwal Palembang, Denah dan Lokasi MI.Al-Awwal Palembang, Keadaan Guru dan Siswa MI.Al-Awwal Palembang, Sarana dan Prasarana MI.Al-Awwal Palembang

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan berisi hasil penelitian, Pra Siklus, Siklus 1, Siklus II, Siklus III

BAB V Penutup berisi tentang,Kesimpulan dan Saran

1. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Daar SD/MI BSNP Jakarta 2006 hal.119 [↑](#footnote-ref-2)
2. Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, Pengelolaan Pengajaran,(Jakarta:Rineka Cipta, 1995),hal.6 [↑](#footnote-ref-3)
3. Sadirman Am,Interaksi dan Motivasi Mengajar (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2001),hal.98-99 [↑](#footnote-ref-4)
4. Tri Rahmawati ”Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PAI di TK Islam Terpadu Bina Anak Soleh 1, Yogyakarta “Skripsi”Fak Tar dan Keguruan, UIN SU-KA Yogyakarta, 2003 [↑](#footnote-ref-5)
5. Nyimas Zaleha Marini, Skripsi, “Dengan Menerapkan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara dan Membaca siswa kelas II SD N 131 Palembang Tahun Pelajaran 2009/2010”. [↑](#footnote-ref-6)
6. Yusmarlinda, Skripsi, “Upaya meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia tentang Kemampuan Berbicara Melalui Penggunaan Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas V SD N 189 Talang Kelapa.” [↑](#footnote-ref-7)
7. Belen, Suryosubroto, *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka. 2002, Hal.148 [↑](#footnote-ref-8)
8. I.G.A.K.,Wardhani, Wihardit, K. dan Nasution, N. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2001.Hal. 4-6 [↑](#footnote-ref-9)
9. Nana, Sudjana, Media Pengajaran, Bandung : Sinar Baru, 2004, Hal.62 [↑](#footnote-ref-10)
10. Nana Sudjna, Ibid Hal. 63 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nana Sudjana, *Op Cit* Hal. 64 [↑](#footnote-ref-12)
12. ibid [↑](#footnote-ref-13)