

Original Research Article

Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada MI Kelas 2

Nur Aini^{1*}

¹Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Article history: Received 05 February 2018; Accepted 23 March 2018; Published 30 April 2018

ABSTRACT

Role playing can be called a drama or imitating certain behaviors or characters that differentiate each student's position. With this method, students are expected to be able to issue their imagination in playing a character or living up to the character of a predetermined character. The research was conducted on 2nd grade students at MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin, Sidoarjo. Method of role play a method that can be one of the solutions in the learning process in the classroom that allows learners or students the spirit in learning. And it can increase students learning interest so that students can sharpen their thinking to learn well and try hard to get a satisfactory value.

Kata Kunci: *role playing; Indonesian*

ABSTRAK

Bermain peran dapat disebut dengan drama atau menirukan tingkah laku atau karakter tertentu yang membedakan posisi masing-masing siswa. Dengan metode ini diharapkan siswa mampu mengeluarkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau menghayati karakter tokoh yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin, Sidoarjo. Metode bermain peran suatu metode yang dapat menjadi salah satu solusi dalam proses pembelajaran didalam kelas yang memungkinkan peserta didik atau siswa semangat dalam belajar. Dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga, siswa dapat mengasah pemikirannya untuk belajar dengan baik dan berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang cukup memuaskan.

Keywords: *bermain peran; bahasa Indonesia*

HOW TO CITE: Aini, Nur. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada MI Kelas 2 di Sidoarjo, Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, Vol. 2 (1). 01-04. doi: 10.21070/madrosatuna.v2i1.1958

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan masyarakat. Pendidikan juga bisa meningkatkan mutu kehidupan manusia dan lebih dipandang oleh masyarakat disekitar lingkungannya (Musfiqon & Arifin, 2015: 74-76). Meningkatkan pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga-lembaga yang formal seperti, sekolah dan lembaga informal seperti les atau mendapatkan pelajaran diluar jam pelajaran (Suharjanto, 2014: 1). Pendidikan juga bisa dikenal juga dengan usaha sadar yang dilakukan secara tanggung jawab untuk meningkatkan minat belajar yang tinggi oleh orang dewasa kepada anak, sehingga keduanya bisa menjalin interaksi atau percakapan yang mendidik mereka agar berani menceritakan apa yang menjadi cita-cita mereka.

*Email: kakashiaynie@yahoo.com

Peer reviewed under reponsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2018 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Tujuan utama pendidikan adalah belajar. Setiap proses belajar didalam kelas, peranan guru mempunyai tugas yang penting dalam mendidik, membantu siswa untuk belajar yang lebih semangat dan mempunyai minat belajar yang tinggi. Selain itu tugas peserta didik dalam proses belajar disini adalah memecahkan masalah yang sedang dihadapi saat belajar, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru. Dengan adanya penerapan metode bermain peran diharapkan peserta didik dapat menerima dengan baik, terkait hal ini dengan adanya penerapan metode bermain peran siswa merasa tidak jenuh dalam proses pembelajaran didalam kelas, di samping itu metode bermain peran bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran yang memiliki sebuah peranan atau tokoh dalam pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif (Sanjaya, 2006: 2), dengan model penelitian tindakan kelas, yang focus mengkaji proses masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui metode bermain peran ini, siswa dapat mengeksplotasi masalah dalam hubungan antar teman-temannya dengan cara memeragakan suatu tokoh tertentu. Dan melalui proses belajar ini siswa mampu memperagakan tokoh yang diperankannya dengan baik dan akan belajar tentang mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, menghayati peran yang di mainkan oleh siswa tersebut didepan teman-temannya. Dalam pembelajaran metode bermain peran ini siswa diharapkan bisa menyampaikan pendapat dan kemampuan untuk memerankan tokoh atau perilaku yang ditentukan (Pranowo, 2013: 2).

Dalam bermain sendiri dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kreatifitas dan merupakan salah satu cara untuk mengetahui bakat dalam diri siswa itu sendiri, serta dapat menambah kosa kata dalam bermain peran dengan memeragakan tokoh yang siswa mainkan didepan kelas. Bermain peran disini diharapkan agar bisa meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan tidak merasa ada yang menyuruh (Kurniati, 2011).

Metode bermain peran dapat meningkatkan proses belajar dengan terlibatnya siswa yang berperan untuk memainkan berbagai watak-watak yang digambarkan dalam pembelajaran

didalam kelas. Berdasarkan uraian sebelumnya dengan menggunakan metode bermain peran ini, siswa semakin mempunyai banyak pengalaman, mengetahui cara berfikir orang lain, siswa juga dilatih untuk berani mempertunjukkan kemampuannya untuk belajar didalam kelas. Metode ini adalah salah satu pendidikan yang mengajarkan siswa agar bisa memecahkan masalah yang tengah dihadapi dengan teman-temannya.

Metode pembelajaran bermain peran juga memperagakan situasi dalam kelas, ada beberapa dalam proses pembelajaran ini sedikit berbeda yaitu materi yang disampaikan dalam bentuk bermain dalam peran. Semua siswa berpartisipasi sebagai aktor atau pemeran dengan cara yang baik sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan (Zarkasi & Suyatna, 2013: 6). Metode bermain peran dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengekspresikan kemampuan berfikirnya dengan sebuah tindakan yang memerankan tokoh yang sesuai dengan pembelajaran didalam kelas.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus, dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia dengan baik. Dan dalam pembelajaran ini, siswa juga diharapkan dapat mengeluarkan pendapat, siswa juga semakin mempunyai banyak pengalaman, mengetahui cara berfikir orang lain, siswa juga dapat membangkitkan rasa percaya diri, siswa juga dilatih untuk berani mempertunjukkan kemampuan atau wawasan yang dimilikinya.

REFERENSI

- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pranowo, D. J. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 2 (2).
- Musfiqon & Arifin, Moch. Bahak Udin By. (2015). *Menjadi Pengawas Sekolah Profesional*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Zarkasi, H Maharta, N., & Suyatna, A (2013). *Perbandingan Hasil Belajar Metode Bermain Peran menggunakan Multiple Representation (MR) Gesture dengan Metode Demonstrasi*. *Jurnal pembelajaran Fisika Universitas Lampung*.
- Sanjaya, W (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Suharjanto, A. (2014). *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar*. Mata Diklat Komunikasi. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran.

REPRINT ISSUE