

Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong

Endang rugaya¹, Iskandar Fellang², Nur Rahmah Asnawi.³

¹ Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

² Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

³ Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Article History:

Received: xxxx xx, 20xx

Received: 21/02, 2025

Revised: 25/03, 2025

Accepted: 18/04, 2025

Available online 06/05, 2025

*Correspondence:

Address:

Jl. Perintis Kemerdekaan KM 9 No 29, Kota Makassar Hartako jaya

Email:

endangrugayae@gmail.com

Abstract

The researchers set out to answer the following questions about their experience using role acting as a teaching tool for Indonesian language classes: 1). 2). The outcomes of proficiency in the Indonesian language. 3). How effective is the role-playing approach for teaching Indonesian language skills, and what are the obstacles to its widespread use? Two rounds of classroom action research using a qualitative methodology were employed to determine these issues. Interviews, tests, documentation, and observations were the methods employed to gather data. Both a pre- and post-test were utilized as research tools. Based on the findings, the following steps were taken to adopt the role-playing technique at Mis Al-Hidayah Tompong, East Manggarai Regency: establish learning objectives, determine Core Competencies (KI), and compile RPP in accordance with the current curriculum. All the way to third grade at MIS AL-HIDAYAH TOMPONG, there are four steps to using the role-playing method: preparing, doing, observing, and reflecting. Beginning with a pre-action average of 61% and continuing through cycles 1 and 2, the average of student learning outcomes climbed to 70.43% and 91.30%, respectively. This study suggests that using role acting as a teaching tool might enhance student engagement, classroom dynamics, and final exam scores. Researchers concluded that students' proficiency in Indonesian may be enhanced if teachers regularly employ the role-playing technique in Indonesian language classes.

Keyword: *improve indonesia language skills*

Abstrak:

Para peneliti bermaksud menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut tentang pengalaman mereka menggunakan permainan peran sebagai alat pengajaran untuk kelas bahasa Indonesia: 1). 2). Hasil kemahiran dalam bahasa Indonesia. 3). Seberapa efektifkah pendekatan bermain peran untuk mengajarkan keterampilan bahasa Indonesia, dan apa saja hambatan terhadap penggunaannya secara luas? Dua putaran penelitian tindakan kelas menggunakan metodologi kualitatif digunakan untuk memastikan masalah-masalah ini. Wawancara, tes, dokumentasi, dan observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Baik tes awal maupun tes akhir digunakan sebagai alat penelitian. Berdasarkan temuan tersebut, langkah-langkah berikut diambil untuk mengadopsi teknik bermain peran di Mis Al-Hidayah Tompong, Kabupaten Manggarai Timur: menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan Kompetensi Inti (KI), dan menyusun RPP sesuai dengan kurikulum saat ini. Hingga kelas tiga di MIS AL-HIDAYAH TOMPONG, ada empat langkah untuk menggunakan metode bermain peran: mempersiapkan, melakukan, mengamati, dan merefleksikan. Dimulai dengan rata-rata pratindakan sebesar 61% dan berlanjut hingga siklus 1 dan 2, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 70,43% dan 91,30%.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan peran sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dinamika kelas, dan nilai ujian akhir. Peneliti menyimpulkan bahwa kemahiran siswa dalam bahasa Indonesia dapat ditingkatkan jika guru secara teratur menggunakan teknik permainan peran di kelas bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia Kemampuan Meningkatkan

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dewasa ini semakin pesat seiring berjalannya waktu dan semakin tinggi. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan budaya manusia yang dinamis dan terus berkembang. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan dalam pendidikan merupakan hal yang sudah seharusnya terjadi seiring dengan perubahan dengan kata lain, perbaikan pendidikan secara terus menerus pada semua jenjang sebagai antisipasi perbaikan pendidikan di masa yang akan datang karena tuntutan masyarakat modern yang selalu menginginkan perubahan yang lebih baik (sofian amri 2013)

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam hal pengetahuan bahasa Indonesia untuk menciptakan manusia yang berpengetahuan dan berwawasan luas sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. Sedangkan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak agar dapat memiliki ilmu pengetahuan. Dalam pendidikan tentunya mereka memiliki kemampuan berbahasa, bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan kita Pendidikan Berdasarkan Q.S at-taubah

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾ (117)

Terjemahan: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya”

(Kementrian agama RI 2011),

Pendidikan, sebagaimana didefinisikan oleh KBBI, adalah tindakan mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mengembangkan kedewasaan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hidup manusia memang dituntut untuk berpikir atas berbagai macam hal yang menyangkut kehidupannya. Manusia berpikir untuk maju dan berkembang dalam rangka

menyatakan eksistensi dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan seseorang yang memiliki niat untuk belajar dan selalu melakukan berbagai upaya untuk mengarahkan pikirannya memahami segala bentuk pelajaran, baik itu materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, pelajaran dari pengalaman hidupnya, atau wawasan dari buku, logika yang dimiliki dan ditata sedemikian rupa hingga mencapai suatu titik kebenaran pengetahuan yang ingin dicapai dalam kehidupan.

Menciptakan lingkungan belajar yang positif merupakan salah satu teknik untuk mencoba meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan sarana untuk melaksanakan rencana yang telah ditetapkan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan fase atau rancangan yang terencana dan terorganisasi yang didasarkan pada tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mencapai pembelajaran yang baik, instruktur harus mencari pengetahuan tentang faktor-faktor yang dapat meningkatkan standar pengajaran di sekolah. (Amrin, Ahmad Muchlis),

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan pengalaman berharga kepada siswa adalah bermain peran. Tujuan bermain peran sebagai alat pengajaran adalah untuk membantu siswa menemukan siapa mereka di dunia sosial dan menyelesaikan konflik. Ini berarti bahwa siswa belajar bagaimana menerapkan konsep peran, mengenali bahwa ada berbagai peran, dan mempertimbangkan perilaku mereka sendiri dan orang lain. Materi pembelajaran dapat dikuasai melalui bermain peran, yang menumbuhkan kreativitas dan apresiasi siswa. (Asep priatna 2019),

Menurut Uno Hamzah (2012) dan Oemar Hamalik (2010), Metode Bermain Peran (*role playing*) merupakan suatu strategi pengajaran yang mendramatisir suatu situasi sosial dengan suatu masalah sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut secara mandiri dan dalam situasi sosial.

Berdasarkan latar belakang informasi yang telah diberikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah utama yang akan menjadi fokus pembahasan jurnal ini. Berikut ini adalah sub-masalah dalam penelitian ini yang menjadi landasan rumusan masalah:

1. Bagaimana Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Mis Al-Hidayah Tompong?
2. Bagaimana Hasil Kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong ?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIS AL-Hidayah Tompong

Fokus pada penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* dalam berbahasa indonesia bagi peserta didik kelas III Mis Al -Hidayah Tompong.

Penjelasan tentang penekanan penelitian berfungsi sebagai dasar pengumpulan data, memastikan bahwa informasi yang diperoleh konsisten dengan sudut pandang ilmiah ini. Kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan dalam deskripsi penelitian ini, dimana deskripsi fokus penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia kita perlu mengidentifikasi beberapa aspek operasional pertama definisikan *role playing* sebagai metode pembelajaran

siswa yang melibatkan siswa berperan dalam situasi tertentu untuk mengasah keterampilan komunikasi peserta didik kelas III Mis Al-Hidayah Tompong.

Hal-hal berikut ini dimaksudkan untuk dijelaskan dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana teknik bermain peran digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Tompong, MIS AL-Hidayah
2. Untuk menilai kemampuan siswa kelas III dalam berbahasa Indonesia Tompong, Mis Al-Hidayah
3. Untuk mengetahui unsur-unsur, pendukung, dan tantangan pendekatan bermain peran di kelas III Tompong, Mis Al-Hidayah

Kegunaan Penelitian

1. Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas III di Mis Al-Hidayah Tompong 2 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesianya. Selain itu, hal ini juga dapat mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar agar mereka merasa nyaman dan menyukainya.
2. Peneliti dapat memperoleh pemahaman dan keahlian lebih mengenai teknik bermain peran, yang akan membantu siswa menjadi lebih bertanggung jawab di sekolah dan meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesianya.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif, yang mengumpulkan data menggunakan metode deskriptif dan sering kali menggunakan analisis. Terdapat lebih banyak pemaparan makna dan proses. Landasan teoritis berfungsi sebagai peta jalan untuk memastikan bahwa fokus penelitian selaras dengan realitas di area tersebut. Penemuan adalah tujuan penelitian kualitatif.

Tujuan teknik deskriptif adalah mengidentifikasi teori. Fitur utama metode penelitian ini meliputi keterlibatan langsung peneliti di lapangan, bertindak sebagai pengamat, mengklasifikasikan pelaku, melihat kejadian, mendokumentasikannya dalam buku observasi, menghindari manipulasi variabel, dan menekankan observasi ilmiah.

Metodologi penelitian ini menggabungkan teknik deskriptif dengan penelitian kualitatif. Dengan teknik deskriptif, data dikumpulkan, disusun, diklarifikasi, dan ditafsirkan untuk memberikan gambaran tentang isu yang diteliti.

Ada dua kategori sumber data yang digunakan penulis untuk penelitian ini:

1. Data primer

Pengambilan data langsung pada sumber objek sebagai sumber informasi atau data yang dikumpulkan langsung dari partisipan penelitian dengan menggunakan alat ukur. Wawancara langsung dengan siswa kelas III Mis Al-Hidayah Tompong digunakan untuk mengumpulkan data. Informasi ini memberikan gambaran luas kepada penulis tentang bagaimana teknik bermain peran digunakan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir berbahasa Indonesia.

2. Data Sekunder

Informasi yang dikumpulkan dari artikel jurnal, tinjauan pustaka, atau data terkait penelitian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan buku, jurnal, dan internet untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian mereka.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dijelaskan. Dalam proses pengumpulan informasi dan data, data primer dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, data sekunder berasal dari sumber-sumber seperti literatur, statistik, catatan, dan penelitian yang diterbitkan sebelumnya. Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan. (Syoadih Nana, 2013),

1. Observasi Salah satu cara memperoleh informasi adalah melalui observasi, yakni dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung.

2. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif adalah wawancara. Wawancara verbal dilakukan dengan cara tatap muka secara individual. 10. Pertemuan antara dua orang dengan tujuan untuk saling bertukar pikiran dan informasi melalui tanya jawab guna memperoleh makna dari suatu masalah tertentu disebut wawancara. Wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, namun juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam (Sugiyono 2014).

3. Tes

Tujuan dari ujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Menurut Suharsmi Arikunto, tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Setelah guru menggunakan pendekatan pembelajaran bermain peran, ujian hasil belajar diberikan. Pra-tes dan pasca-tes adalah dua tahap tes yang digunakan dalam penelitian ini. Pasca-tes adalah penilaian yang diberikan setelah akhir pembelajaran, sedangkan pra-tes adalah penilaian yang diberikan sebelum dimulainya pembelajaran.

4. Dokumentasi

Catatan kejadian masa lalu disebut dokumentasi. Tulisan, gambar, atau kreasi seseorang yang paling berkesan semuanya dapat dianggap sebagai dokumen. Makalah tertulis, seperti buku harian, riwayat hidup, cerita, biografi, aturan, dan kebijakan; dan dokumen visual, seperti foto, film, gambar, dan banyak lagi.

Alat pengumpulan data dikenal sebagai instrumen penelitian. Keandalan peneliti sangat penting untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Dalam penelitian semacam ini, peneliti sering disebut sebagai instrumen penting karena mereka juga harus memahami isu yang ingin mereka selidiki. Alat utama yang dimaksud penting untuk menetapkan fokus penelitian, mengidentifikasi sumber data, mengevaluasi dan menafsirkan data, dan menarik kesimpulan tentang semua informasi yang dikumpulkan. Partisipasi peneliti harus berkualitas tinggi dalam hal memahami latar belakang isu yang diteliti, lamanya keterlibatan mereka harus memadai, dan mereka harus menyadari keadaan mereka sendiri.

Proses berikut digunakan untuk mempelajari analisis data pada sisi kognitif, yang menghasilkan pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini :

- a. Memberikan siswa tes awal sebelum proses pembelajaran dan tes akhir setelahnya
- b. Mengevaluasi nilai ujian lisan siswa dan menentukan apakah mereka telah tuntas atau belum. Madrasah dasar swasta AL-Hidayah Tompong menggunakan persyaratan penyelesaian 75%.
- c. Membandingkan hasil belajar kognitif siswa setiap siklus berdasarkan nilai tes awal dan tes akhir mereka.
- d. Menggunakan frasa untuk menggambarkan bagaimana karakteristik kognitif setiap siklus telah meningkat.

$$skor = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Menganalisis keabsahan data pada dasarnya merupakan bagian integral dari korpus pengetahuan kualitatif, selain digunakan untuk membantah klaim yang dibuat terhadap peneliti kualitatif bahwa mereka tidak memiliki kredensial ilmiah. Selain menguji data yang dikumpulkan, keabsahan data dilakukan untuk memastikan apakah penelitian tersebut memang ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan pendidikan berbasis pengalaman dikenal dengan istilah bermain peran. Di dalam kelas, teknik bermain peran membantu pemecahan masalah dan meningkatkan komunikasi antarlembaga. Teknik bermain peran nonintervensi guru masih berlaku. Siswa berperan sebagai pribadi, emosi, dan pikiran orang lain dalam situasi yang unik. Hamalik Oemar (2001), Oleh karena itu, tujuan bermain peran sebagai alat pengajaran adalah untuk membantu siswa menavigasi lingkungan sosial dan menyelesaikan konflik. Menurut Uno Hamzah (2012), bermain peran mengajarkan siswa bagaimana menerapkan gagasan tentang peran, mengenali bahwa ada beberapa peran, dan mempertimbangkan perilaku mereka sendiri dan orang lain.

Materi pembelajaran dapat dikuasai melalui bermain peran, yang menumbuhkan kreativitas dan apresiasi siswa. Menurut Hamdani, pendidikan bermain peran membantu siswa memahami topik dengan menumbuhkan kreativitas dan apresiasi mereka. Menurut (Fatmawati 2015), bermain peran adalah strategi pengajaran yang meminta siswa untuk memerankan peran sesuai dengan tekniknya. Melalui skenario di mana para aktor saling menanggapi tanpa bertukar informasi secara verbal, permainan peran menggambarkan paradigma tertentu berdasarkan aspek tertentu dari masyarakat.

Metode permainan peran adalah strategi pengajaran yang menggunakan skenario yang telah disiapkan untuk mendramatisir situasi sosial dengan masalah sehingga siswa dapat menyelesaikannya. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mempelajari cara mengembangkan imajinasi dan apresiasi mereka dengan meminta mereka bermain sebagai benda mati atau karakter hidup.

Pendekatan ini melibatkan sejumlah besar siswa, membuat pembelajaran menyenangkan bagi mereka, dan menawarkan manfaat lain, seperti:

1. Mampu memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi dan memberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan bahwa mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan
2. Siswa merasa permainan itu menyenangkan.
3. Bergantung pada jenis permainan yang dimainkan, banyak pemain biasanya berpartisipasi.

Beberapa siswa menggunakan metode bermain peran untuk memerankan peran atau karakter dalam pertanyaan. Siswa lain kemudian mengidentifikasi informasi dari pertanyaan, seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Siswa kemudian membahas pertanyaan dan jawaban mereka, dan satu siswa menulis jawaban di papan tulis untuk didiskusikan oleh kelompok (Irmalati 2017).

Karena metode bermain peran dapat membantu siswa merasakan secara langsung proses nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbagai jenis kebutuhan, cara memenuhi kebutuhan, kegiatan ekonomi, dan lain-lain, metode ini digunakan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman setiap siswa terhadap suatu mata pelajaran. Bergantung pada keadaan ekonomi dan faktor-faktor lain, fungsi guru dalam situasi ini bervariasi. Di sini, instruktur memiliki peran untuk dimainkan.

Bahasa Melayu, yang telah digunakan sebagai lingua franca selama berabad-abad tidak hanya di kepulauan Indonesia tetapi juga hampir di seluruh Asia Tenggara, adalah sumber bahasa Indonesia. Banyak data sejarah menunjukkan penggunaan bahasa Melayu secara luas sejak zaman kuno. Misalnya, prasasti Melayu tertua yang menggunakan aksara Pallawa berasal dari abad ke-7. Tradisi sastra dalam bahasa Melayu dipengaruhi oleh masuknya Islam ke Indonesia beberapa waktu sebelum abad ke-13. Bahasa Melayu mulai ditulis dengan menggunakan huruf Arab. Bahasa Indonesia mulai berkembang pesat. Jumlah orang yang berbicara bahasa Indonesia meningkat setiap tahunnya. Karena statusnya sebagai bahasa negara dan bahasa nasional yang kuat, bahasa Indonesia mendapat banyak perhatian dari masyarakat dan pemerintah. Perkembangan bahasa Indonesia mendapat perhatian yang signifikan baik dari rezim orde lama maupun baru. Hal ini ditunjukkan dengan diselenggarakannya kongres bahasa Indonesia dan dibentuknya suatu organisasi yang menangani masalah kebahasaan dan saat ini menjadi pusat bahasa.

Bahasa berkaitan dengan tujuan tertentu dan berfungsi sebagai tanda atau simbol untuk berbagai hal. Bahasa, kata, dan frasa semuanya memiliki makna tertentu. Manusia berkomunikasi satu sama lain melalui bahasa, yang dapat berupa isyarat, tulisan, atau lisan (Ensiklopedia Bahasa Indonesia, 4). Suatu masyarakat telah memutuskan bahasa sebagai simbol. (et al., 2008) ,

Empat aspek bahasa berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis merupakan penekanan utama perkembangan bahasa untuk anak usia 4-6 tahun. Anak-anak yang menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain akan memperoleh kosakata yang banyak. Guru dapat memberikan contoh positif bagi anak-anak

dengan berbicara dengan cara yang dapat diterima dalam situasi tersebut dan menjunjung tinggi norma kesopanan. Anak-anak akan belajar cara terlibat dalam percakapan dan menggunakan bahasa untuk memecahkan masalah (Muis 2008). Anak-anak diharapkan mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka secara lisan dengan menerima contoh. 6. Perkembangan bahasa sejak dini sangat penting bagi potensi anak untuk memperoleh keterampilan lain karena bahasa berfungsi sebagai dasar bagi bakat. Anak-anak harus mendapatkan instruksi berkelanjutan tentang cara menggunakan bahasa untuk berpikir dan memecahkan masalah. Keterampilan berbahasa anak akan terus berkembang dengan aktivitas autentik yang diperkuat melalui komunikasi. Anak harus menggunakan berbagai teknik saat belajar bahasa, termasuk permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Menurut temuan pengamatan yang dilakukan oleh akademisi, ada sejumlah hambatan dalam belajar. Guru terus mendominasi proses belajar di kelas, menggunakan metode ceramah, dan siswa tidak berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, banyak siswa kurang fokus selama kelas, yang membuat lingkungan kurang kondusif untuk belajar. Hasil siswa kelas III umumnya di bawah rata-rata, meskipun tidak semuanya menerima nilai di atas rata-rata.

Mempertimbangkan keadaan awal yang dilakukan, peneliti berbicara dengan para pendidik dan bertukar pikiran tentang cara-cara untuk meningkatkan lingkungan kelas untuk belajar. Para peneliti kemudian menawarkan saran untuk menggunakan teknik bermain peran. Empat fase dari setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Namun, pengamatan atau refleksi diperlukan sebelum penerapan. Siswa di kelas III, yang diketahui masih menyukai aktivitas imajinatif, akan tertarik pada permainan peran sebagai metode pembelajaran yang efektif. Mempelajari bahasa Indonesia juga penting.

1. Pelaksanaan *pre test*

Sebanyak 23 anak kelas III MIS Al-Hidayah Tompong, Kecamatan Sambi Rampas, Kabupaten Manggarai Timur mengikuti pembelajaran bermain peran. Pembelajaran dengan metode bermain peran ini dilaksanakan dalam dua siklus. Peneliti mengamati keadaan awal siswa sebelum penerapan metode bermain peran. Berdasarkan pengamatan, guru masih mendominasi proses pembelajaran dan siswa terlihat kurang antusias sehingga mengakibatkan kurangnya kemampuan berbahasa Indonesia. ketika guru sedang menjelaskan materi, beberapa siswa yang duduk di belakang mengantuk. guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menerangkan materi pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dalam memperhatikan dan mendengarkan materi yang sedang di jelaskan oleh guru. hal tersebut pada akhirnya sangat mempengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik. peneliti melakukan *pre test* pada siswa. *pre test* di lakukan pada tanggal 19 februari 2025 hasil *pre test* dapat di lihat pada tabel

Tabel 1.1 *pre test* siswa

No	Nama	Nilai	Keuntasan belajar
1.	Andini	45	Belum tuntas

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong | Endang R, Iskandar F, Nur R A

2.	Azam zamani	50	Belum tuntas
3.	Fajril hadi mirza	60	Belum tuntas
4.	Firna wati	75	Tuntas
5.	Fitria azima	55	Belum tuntas
6.	Imran putra dewa	50	Belum tuntas
7.	Muhamad idil adha	75	Tuntas
8.	Muhamad faris	75	Tuntas
9.	Muhamad fahrul rizi	50	Belum tuntas
10.	Muhamadhaerul azam	50	Belum tuntas
11.	Muhamad irzan	75	tuntas
12.	Muhamad reza	75	tuntas
13.	Muhamad sabri	75	Tuntas
14.	Muhamad yatsir	75	Tuntas
15.	Muhamad arkan	75	Tuntas
16.	Nafizah salsabila	55	Belum tuntas
17.	rizki	75	Tuntas
18.	Risma wati	45	Belum tuntas
19.	Sadam husen	50	Belum tuntas
20.	Saskia	75	tuntas
21.	yadin	45	Belum tuntas
22.	erna	50	Belum tuntas
23	Sarif	50	Belum tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.405	
Nilai rata-rata kelas		61,0	
Presentasi ketuntasan belajar siswa		43,4%	

Dari tabel 1.1 tes keterampilan awal berbicara Bahasa Indonesia siswa dalam mengungkapkan pengalaman nya di depan kelas di peroleh rata-rata siswa adalah 61,0 banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik sebanyak 10 peserta didik sedangkan masih banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia cukup/kurang berjumlah 13 orang presentase siswa yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik di peroleh 43,4% dan siswa yang cukup atau kurang di peroleh 56,5%.keberhasilan tersebut dapat di lihat pada pencapaian rata-rata dan presentase ketuntasan belajar

2. Pelaksanaan siklus 1

Penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan jadwal, setiap siklus berlangsung selama satu jam pelajaran atau satu kali pertemuan di Mis Al-Hidayah Tompong. Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Perencanaan

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) merupakan langkah pertama dalam perencanaan tindakan siklus 1. Silabus MIS Al-Hidayah Tompong digunakan untuk menentukan keterampilan inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

b. Pelaksanaan,

Pelaksanaan siklus 1 diselesaikan dalam satu kali pertemuan atau satu jam pelajaran.

Pada hari Rabu, 26 Februari 2025, siklus pertama penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

Semua siswa hadir dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan siklus 1.

c. Pengamatan,

Pengamatan ini dilakukan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pada tahap ini, pengamat mengisi lembar pengamatan sesuai dengan situasi di kelas selama proses pembelajaran. Pengamat mengamati saat guru dan murid terlibat dalam berbagai kegiatan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, pengamat dan instruktur mempertimbangkan manfaat dan kekurangan penggunaan permainan peran oleh guru untuk mengilustrasikan materi pelajaran. Manfaat Siklus 1 mencakup peningkatan pengelompokan permainan peran. Siswa kemudian berbagi pengalaman mereka secara lisan di depan kelas, dan hasil tes akhir siklus 1 ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.2 post test siklus 1

No	Nama	Nilai	Keuntasan belajar
1.	Andini	60	Belum tuntas

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong | Endang R, Iskandar F, Nur R A

2.	Azam zamani	75	Tuntas
3.	Fajril hadi mirza	75	Tuntas
4.	Firna wati	80	Tuntas
5.	Fitria azima	75	Tuntas
6.	Imran putra dewa	60	Belum tuntas
7.	Muhamad idil adha	80	Tuntas
8.	Muhamad faris	80	Tuntas
9.	Muhamad fahrul rizi	60	Belum tuntas
10.	Muhamadhaerul azam	75	Tuntas
11.	Muhamad irzan	80	Tuntas
12.	Muhamad reza	80	Tuntas
13.	Muhamad sabri	80	Tuntas
14.	Muhamad yatsir	80	Tuntas
15.	Muhamad arkan	80	Tuntas
16.	Nafizah salsabila	60	Belum tuntas
17.	rizki	80	Tuntas
18.	Risma wati	50	Belum Tuntas
19.	Sadam husen	60	Belum tuntas
20.	Saskia	80	tuntas
21.	yadin	50	Belum tuntas
22.	erna	60	Belum tuntas
23	Sarif	60	Belum tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1,620	
Nilai rata-rata kelas		70,43%	
Presentasi ketuntasan belajar siswa		60,86%	

Berdasarkan tabel di atas ada peningkatan rata-rata kelas dari siklus 1 adalah 70,43% banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik sebanyak 14 peserta didik sedangkan masih banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia cukup/kurang berjumlah 10 orang presentase siswa yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik di peroleh 60,86% dan siswa yang cukup atau kurang di peroleh 43,4%.keberhasilan tersebut dapat di lihat pada pencapaian rata-rata dan presentase ketuntasan belajar

3. pelaksanaan siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan jadwal, setiap siklus berlangsung selama satu jam pelajaran atau satu kali pertemuan di Mis Al-Hidayah Tompong. Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Perencanaan

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) merupakan langkah pertama dalam perencanaan tindakan siklus II. Silabus MIS Al-Hidayah Tompong digunakan untuk menentukan keterampilan inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

b. Pelaksanaan,

Pelaksanaan siklus II diselesaikan dalam satu kali pertemuan, atau satu jam pelajaran. Pada tanggal 5 Maret 2025, dilaksanakan proyek penelitian tindakan kelas siklus II pada hari Rabu. Setiap siswa hadir dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan siklus II.

c. Pengamatan,

Pengamatan ini dilakukan sebagai bagian dari proses pendidikan. Pada tahap ini dalam proses pembelajaran, pengamat melengkapi lembar pengamatan berdasarkan situasi di kelas. Pengamat mengamati saat guru dan murid terlibat dalam berbagai kegiatan.

d. Refleksi

Instruktur mampu mengatasi kekurangan pada siklus I saat pelaksanaan tindakan kelas siklus II. Guru mampu memberikan stimulasi positif sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesianya. Hasil post-test siklus II pada tabel di bawah ini menunjukkan perkembangan aktivitas siswa.

Tabel 1.3 post test siklus II

No	Nama	Nilai	Keuntasan belajar
1.	Andini	60	Belum tuntas
2.	Azam zamani	80	Tuntas

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong | Endang R, Iskandar F, Nur R A

3.	Fajril hadi mirza	80	Tuntas
4.	Firna wati	82	Tuntas
5.	Fitria azima	80	Tuntas
6.	Imran putra dewa	75	Tuntas
7.	Muhamad idil adha	81	Tuntas
8.	Muhamad faris	85	Tuntas
9.	Muhamad fahrul rizi	75	Tuntas
10.	Muhamadhaerul azam	80	Tuntas
11.	Muhamad irzan	80	Tuntas
12.	Muhamad reza	82	Tuntas
13.	Muhamad sabri	82	Tuntas
14.	Muhamad yatsir	80	Tuntas
15.	Muhamad arkan	83	Tuntas
16.	Nafizah salsabila	75	Belum Tuntas
17.	rizki	80	Tuntas
18.	Risma wati	75	Tuntas
19.	Sadam husen	75	Tuntas
20.	Saskia	80	tuntas
21.	yadin	75	Tuntas
22.	erna	75	Tuntas
23	Sarif	60	Belum tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1,780%	
Nilai rata-rata kelas		77,39%	
Presentasi ketuntasan belajar siswa		91,30%	

Berdasarkan tabel di atas ada peningkatan rata-rata kelas dari siklus II adalah 77,39 % banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik sebanyak 21

sedangkan masih ada peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia cukup/kurang berjumlah 2 orang presentase siswa yang memiliki keterampilan berbahasa Indonesia baik di peroleh 91,30 % dan siswa yang cukup atau kurang di peroleh 8,6 %.keberhasilan tersebut dapat di lihat pada pencapaian rata-rata dan presentase ketuntasan belajar

4. Hasil penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik kelas III Mis Al-hidayah tompong

Tabel 1.4 Rekapitulasi Penilaian

No	Nama	Nilai pre test	Keuntasan belajar	Nilai post test siklus 1	Ketuntasan belajar	Nilai post test siklus II	Ketuntasan belajar
1.	Andini	45	Belum tuntas	60	Belum tuntas	60	Belum tuntas
2.	Azam zamani	50	Belum Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
3.	Fajril hadi mirza	60	Belum Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
4.	Firna wati	75	Tuntas	80	Tuntas	82	Tuntas
5.	Fitria azima	55	Belum Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
6.	Imran putra dewa	50	Belum tuntas	60	Belum tuntas	75	tuntas
7.	Muhamad idil adha	75	Tuntas	80	Tuntas	81	Tuntas
8.	Muhamad faris	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
9.	Muhamad fahrul rizi	50	Belum Tuntas	60	Belum tuntas	75	tuntas
10.	Muhamadha erul azam	50	Belum Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
11.	Muhamad irzan	75	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
12.	Muhamad reza	75	Tuntas	80	Tuntas	82	Tuntas
13.	Muhamad sabri	75	Tuntas	80	Tuntas	82	Tuntas
14.	Muhamad yatsir	75	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong | Endang R, Iskandar F, Nur R A

15.	Muhamad arkan	75	Tuntas	80	Tuntas	83	Tuntas
16.	Nafizah salsabila	55	Belum Tuntas	60	Belum tuntas	75	tuntas
17.	rizki	75	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
18.	Risma wati	45	Belum Tuntas	50	Belum tuntas	75	tuntas
19.	Sadam husen	50	Belum Tuntas	60	Belum tuntas	75	tuntas
20.	Saskia	75	tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
21.	yadin	45	Belum tuntas	50	Belum tuntas	75	tuntas
22.	erna	50	Belum tuntas	60	Belum tuntas	75	Tuntas
23	Sarif	50	Belum tuntas	60	Belum tuntas	60	Belum Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1,405		1,620		1.780	
Nilai rata-rata kelas		61,08%		70,43%		77,39%	
Presentasiketun-tasan belajar siswa		43,47%		56,52%		91,30%	

Berdasarkan tabel di atas,dapat di lihat bahwa hasil penggunaan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik kelas III Mis Al-hidayah tompong

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang diberikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: Dengan menggunakan teori Suharsimi Arikunto, perencanaan pembelajaran siswa kelas III Al-Hidayah Tompong diawali dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) tujuan pembelajaran siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus II.

Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk mata kuliah Bahasa Indonesia yang menggunakan metode bermain peran, rata-rata nilai post-test siswa kelas III pada siklus I sebesar 70,43% yang berarti sebanyak 14 siswa telah mencapai KKM dan 10 siswa belum, sedangkan rata-rata nilai post-test siklus II

sebesar 77,39% yang berarti sebanyak 23 siswa telah mencapai KKM dan 2 siswa belum.

IMPLIKASI PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan saran

1. Guru diharapkan mampu memilih strategi mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu strategi tersebut adalah teknik bermain peran yang digunakan untuk membantu siswa menjadi pembicara yang lebih cakap. Dengan memerankan skenario tertentu, pendekatan bermain peran dapat mendorong semangat siswa untuk mengasah kemampuan berbicara mereka.
2. Guru dapat menggunakan strategi mengajar yang efektif untuk membantu siswa mencapai potensi berbicara mereka secara maksimal. Agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat, seorang guru harus terampil dalam memilih strategi mengajar yang terbaik.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu pembaca dan menjadi contoh bagi penulis lain.
4. Bagi peneliti lain, jika menggunakan metode Bermain Peran, diharapkan dapat melakukannya dengan baik dan benar sesuai dengan ketentuan seperti menyiapkan panggung/kelas, menggunakan alat-alat yang dibutuhkan dalam bermain peran, dan mengenakan pakaian yang sesuai dengan peran masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri Sofian 2016. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013* Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Tedjasaputra, 2000 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdiknas,
- Desmita, 2009 *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka,
- Fatmawati 2015 *Pengertian Metode Role Playing* Jakarta: Media Press,
- Hamalik oemar 2010 *psikologi belajar mengajar*, Bandung: Sinar baru Algensindo
- Huberman.1994 & MB, Miles. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Irmalati, 2017 “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Pelajaran Bahasa Indonesia.”. *Jurnal guru kita* vol 1 no 2
- Kemdikbud RI 2011, *AL-Qur'an dan terjemahannya*, Jakarta timur: CV Darus, Sunnah.
- Nina Rahayu Elfina Hawari, 2022 “Pengembangan Karir Guru Selama Dalam Jabatan Analisis Kompetensi Profesional” *jurnal pendidikan islam dan keguruan* vol 4, No 2 (juli-desember

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Mis Al-Hidayah Tompong | Endang R, Iskandar F, Nur R A

Nugraheni, 2012 Aninditya Sri, *Penerapan Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. PT pustaka insan Madani anggota IKAKPI.

Nugriyanto Burhan, 2011 *Penilaian Outentik Dalam Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pamungkas, Andi. 2012 *bahasa indonesia dalam berbagai prspektif*, Yogyakarta:

Republik Indonesia. 2013 "Undang-Undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" Jakarta: Dharma Bakti.

Syoadih nana 2013, metode penelitian pendidikan Cet. VIII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

Sugiyono 2014, *Memahami penelitian kualitatif* Cet, Bandung: CV. Alvabeta.

Sugiyono 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: CV. Alfabeta .

suardi, ismail 2019 *metode penelitian sosial*.

Uno hamzah 2012. *Pengertian Metode Role Playing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wekke, Ismail suardi, et al, 2019 *metode penelitian sosial*.

Wekke, Sibernen Melvin, L. 2021 *strategi pembelajaran aktif Active learning*.