

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Application of Role Playing Methods in Indonesian Language Subjects in
Class 2 of Elementary Schools**

*Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas 2 Sekolah Dasar*

Nur Aini, kakashiaynie@yahoo.com, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Nurdyansyah Nurdyansyah, nurdyansyah@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

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.

Published date: 2020-02-24 00:00:00

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. Meningkatkan pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga-lembaga yang formal seperti, sekolah dan lembaga informal seperti les atau mendapatkan pelajaran diluar jam pelajaran. 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. 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.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode Bermain Peran

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 memeragakan 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.

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.

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 memeragakan 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. 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.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif, adapun yang di maksud dengan penelitian tindakan menurut Sanjaya adalah proses pengkajian 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.

Metode penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

SIMPULAN

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.

References

1. Erviana, L. (2014). Pengaruh Minat Belajar, Sikap, dan Persepsi Siswa tentang Cara Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada SMP Negeri Di Kabupaten Bulukumba (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
2. Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. M. Musfiqon, Panduan lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya), 2012,14
4. Muldayanti, N. D. (2013). Pembelajaran biologi model STAD dan TGT ditinjau dari keingintahuan dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
5. 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*, 2(2).
6. Safitri, D. (2012). Pengaruh Kedisiplinan Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 3 Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
7. Saleh, S. M., & Sugito, S. (2015). Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(1), 85-93.
8. Sanjaya, W (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media,2
9. Sembiring, R. B. (2013). Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 214-229.
10. Suharjanto, A. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2(1).
11. 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*, 1 (6)