

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas¹. seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 3 yang berbunyi “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang”.

Seperti dalam Firman Allah Swt. QS. Al-Alaq /96: 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ

بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Tafsir surah Al-Alaq ayat 1-5 berfokus pada perintah Allah untuk membaca dan belajar, yang merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Ayat-ayat ini menunjukkan bahwa manusia diciptakan dari

¹ Muhammad Ali, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar,” *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (September 27, 2020): h. 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

materi yang hina (segumpal darah) namun dimuliakan oleh Allah dengan memberinya ilmu dan kemampuan menulis melalui kalam (pena). Perintah ini menekankan pentingnya menuntut ilmu untuk mengenal Allah, menjauhkan diri dari kesombongan, serta memahami kebesaran-Nya sebagai pencipta yang Maha Pemurah.

Memperhatikan ayat di atas, dapat kita simpulkan bahwasanya agama saja menganjurkan untuk mengetahui apa yang kita butuhkan untuk hidup. Untuk mendapatkan pengetahuan ini, kita harus melalui proses yang dikenal sebagai proses belajar.²

Pengertian pendidikan dalam kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata didik yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan dalam Bahasa Inggris pendidikan berasal dari kata *educate* (mendidik) artinya memberi peningkatan (*to elicit, to give rise to*) dan mengembangkan (*to evolve, to develop*).

Perkembangan mutu pembelajaran merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan pendidikan secara keseluruhan. Usaha peningkatan kualitas pendidikan tidak bisa dipisahkan dari usaha meningkatkan kualitas manusia, baik dalam aspek kepribadian, kemampuan, maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada mutu pendidik dan proses belajar mengajar

² Ahmad Murtaza Mz, M. Saiful Mujab, And Satria Tenun Syahputra, “*Tafsir Pendidikan Islam Dalam Tafsir Al-Burhan Karya Abdul Karim Amrullah (Analisis Qs. Al-‘Alaq: 1-5)*,” *Jurnal Kawakib* 4, No. 1 (June 26, 2023)

yang mereka lakukan, karena proses belajar mengajar adalah faktor kunci dalam peningkatan kualitas pendidikan secara rasional.³

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang sangat penting. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada tata bahasa, tetapi juga melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi, ide, atau gagasan secara lisan dan tulisan.⁴ Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Selanjutnya, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal. "Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran." Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh guru, serta merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.⁵

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan metode pembelajaran yang mampu memotivasi mereka agar menjadi lebih kreatif, aktif, dan bersemangat sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan lebih baik. Dengan

³ Yogi Nurfauzi et al., *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka*, 06, no. 01 (2023).

⁴ Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar."

⁵ Nanang Gustri Ramdani et al., "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran," *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2, no. 1 (2023): 20, [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31).

diterapkannya Kurikulum Merdeka saat ini, banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan. Dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi, diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah metode pembelajaran *role playing*.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dengan memerankan sebuah drama yang menggambarkan situasi dalam masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari. Tujuannya adalah agar siswa dapat memecahkan masalah nyata berdasarkan pengalaman mereka dalam memerankan tokoh tertentu dalam drama. (Santoso 2020) menyatakan bahwa metode bermain peran adalah cara menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, yang mencakup aturan, tujuan, dan elemen kesenangan dalam proses belajar mengajar⁶.

Selanjutnya, Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menunjukkan adanya perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pencapaian hasil belajar ini dapat diukur untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, dan biasanya diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Perubahan ini

⁶ Imelda Rahmi, Nurmawati Nurmawati, And Moh Fauziddin, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal On Teacher Education* 2, No. 1 (November 26, 2020): h. 197–206,.

mencakup peningkatan dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Rabu, 12 Februari 2025, dengan Ibu Noor Maulida S.Pd. selaku guru kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak, mengalami kendala. Siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap penjelasan guru, sehingga hasil belajar pun tidak optimal. Dari 22 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Kompetensi Pelajaran (KKTP) 70, hanya 50% yang mencapai standar tersebut. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Permasalahan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan berbagai macam dengan menggunakan pendekatan, model, strategi, metode, teknik, dan taktik, yang bervariasi.⁸ Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia adalah metode *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan menyampaikan informasi secara lisan dengan lebih efektif. Dengan bermain peran, siswa terlibat aktif, mengembangkan kemampuan komunikasi, berekspresi, serta berimajinasi dalam situasi yang nyata.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah mengangkat tentang judul “Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada

⁷ Yesica Oktaviana Kusuma Dewi And Duwi Nuvitalia, “Penerapan Media Papan Tempel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sdn Pandeanlamper 04 Semarang” 8 (2024).

⁸ Abd Marwandi Gumohung, Usman Moonti, and Agil Bahsoan, “Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jambura Economic Education Journal* 3, no. 1 (January 25, 2021): 1–7, <https://doi.org/10.37479/jeej.v3i1.8312>.

Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A” bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan metode yang tepat untuk peserta didik lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan mereka memahami materi Bahasa Indonesia baik dilakukan secara individual atau kelompok.⁹

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan optimalisasi tidak hanya pada aspek materi, tetapi juga pada penggunaan metode dan teknik pengajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang " **Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Nurul Islam Banjarmasin**". Diharapkan dengan diterapkannya metode ini dapat memberikan pengaruh sesuai yang diharapkan oleh peneliti agar para siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dan mampu membuat suasana pembelajaran lebih menarik agar dapat memberikan pengaruh peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman dan kesulitan terhadap penafsiran judul penelitian, maka penulis menyampaikan interpretasi tentang judul di atas sebagai berikut:

⁹ Muhammad Ali. "Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar." *PERNIK* 3.1 (2020): h. 36.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada pada seseorang atau sesuatu yang dapat mengubah pikiran, sikap, tingkah laku, atau keadaan orang lain atau sesuatu yang lain. Secara etimologi kata pengaruh berasal dari bahasa Jawa Kuno *angaruh*, yang artinya membawa akibat atau menimbulkan perubahan.¹⁰ Pengaruh dalam penelitian ini diartikan sebagai adanya perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi fobia, yang diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui adanya pengaruh tersebut, digunakan uji t (*paired sample t-test*) dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

2. *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran di mana siswa memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu untuk mempelajari suatu konsep atau keterampilan. Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah salah satu teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi situasi nyata atau imajiner melalui peran yang mereka mainkan. Metode *role playing* yang akan di eksperimenkan di lapangan yaitu dengan melibatkan siswa dalam memerankan atau memperagakan melalui skenario situasi yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia, seperti menyampaikan pendapat, berdiskusi, atau menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk percakapan atau drama sederhana. Dalam pelaksanaannya, siswa akan diberi peran dan situasi tertentu yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi satu sama lain dan belajar

¹⁰ Lannuria Nasution, "Pengaruh Teknologi Pada Dunia Pendidikan" 3, No. 1 (2024).

menyampaikan ide atau gagasan secara aktif. Pentingnya penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih hidup dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.¹¹

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini dapat mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai dan merupakan indikator utama dari efektivitas proses pembelajaran.¹² Hasil belajar yg dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diukur dengan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.

4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dalam berbagai aspek, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan pendekatan yang tepat dan metode pengajaran yang efektif, pelajaran ini dapat membantu siswa menjadi komunikator yang baik dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap bahasa dan sastra Indonesia.¹³ Pada penelitian ini muatan materi yang digunakan adalah teks yang terdapat dalam Bab 1 yaitu teks “Fobia”.

¹¹ Farisah Harahap Et Al., “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa” 1 (2022).

¹² Agustin Sukses, Dakhi. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education And Development* 8.2 (2020): h. 468-468.

¹³ Nurul Hidayah, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar” 2 (2015).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Fokus Penelitian yang telah disusun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin.

2. Mengetahui hasil belajar siswa sesudah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin.

E. Signifikan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Khususnya, Penelitian ini akan memperluas penelitian tentang adanya keaktifan belajar dan hubungannya dengan hasil belajar siswa MI Nurul Islam Banjarmasin tentang mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, pengembangan keterampilan sosial, peningkatan minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih kuat, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, peningkatan kepercayaan diri, dan pengalaman pembelajaran yang holistik. Dengan demikian, metode *role playing* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan pengajaran yang lebih baik lagi dikelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Bagi peneliti

Dapat membantu peneliti dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penerapan yang tepat terhadap metode yang digunakan oleh peneliti. Selain itu, penelitian dapat menambah pengetahuan dengan menghasilkan temuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Junianti Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. ¹⁴	Adanya pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Hipotesis yang dilakukan	1. Menggun akan metode pembelajaran Bermain Peran (Role Play) 2. Metode penelitian kuantitatif	1. Lokasi penelitian di SDN 38 Mataram 2. Fokus pada hasil belajar kognitif 3. Pokok pembahasan tema

¹⁴ Junianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021" (2021).

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan thitung dengan ttabel yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai thitung 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan H_0 ditolak.		4. Penelitian dilakukan dikelas V 5. Jenis penelitian.
2.	Ramadani syahfitri. Pengaruh metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024 ¹⁵	hasil nilai uji T setelah uji eksperimen sebesar 84,063 dan nilai setelah uji kontrol sebesar 65,156 pada taraf signifikansi 0,05 yang dimana $\leq 0,05$, dapat disimpulkan bahwa memiliki pengaruh yang signifikan	Persamaan terdapat pada variable x yang digunakan yaitu metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	Perbedaannya terdapat pada subjek penelitian yaitu kelas III
3.	Septi Ayu Lestari Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah pada kelas eksperimen (IV-A) yang	1. Menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran (Role Play)	1. Lokasi penelitian di MIS AlHidayah Percut SeiTuan

¹⁵ Ramadani Syahfitri et al., *Pengaruh Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024*, 7 (2023).

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Siswa Kelas IV MIS AlHidayah Percut Sei Tuan ¹⁶	diberi perlakuan menggunakan metode Role Playing memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kontrol (IVB) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60. Dan berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,467 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing berpengaruh signifikan	2. Metode penelitian kuantitatif 3. Fokus pada hasil belajar 4. Penelitian dilakukan dikelas IV	2. Pokok pembahasan PKN 3. Jenis penelitian.

¹⁶ Ayu Lestari septi, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan, (2018).

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.		

G. Hipotesis Penelitian

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran Role Playing. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y). hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, hingga terbukti dengan data yang dikumpulkan.¹⁷

H_a : Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Nurul Islam Banjarmasin

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Nurul Islam Banjarmasin

¹⁷ Riana Magdalena and Maria Angela Krisanti, "Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk.," *Jurnal Tekno* Vol. 16 No.1, no. 2 (2019)

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penjelasan penelitian ini, penulis menyusun tata letak pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori meliputi metode pembelajaran, metode *Role Playing*, hasil belajar, pembelajaran bahasa Indonesia dan kerangka pikir.

Bab III Metode penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan uji keabsahan data.

Bab IV Hasil dan pembahasan memuat pemaparan, penyajian, dan analisis data.

Bab V Penutup, memuat simpulan dan saran penelitian.