

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPANTUN DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN
MODEL *ROLE PLAYING* KELAS V SDN 18 BATANG ANAI**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

FADILAWATI

NPM. 1910013411192



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

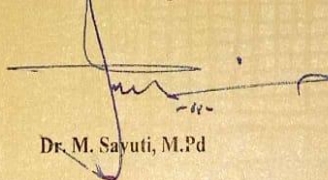
UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fadilawati
NPM : 1910013411192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berpantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V SDN 18 Batang Anai.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Dr. M. Sayuti, M.Pd

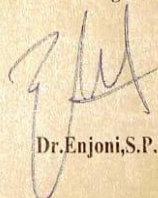
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, S.P., M.P


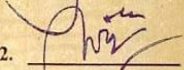

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh**

Delapan bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Fadilawati
NPM : 1910013411192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berpantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V SDN 18 Batang Anai.

Tim Penguji

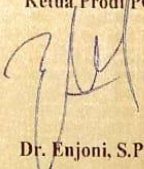
Nama	Tanda Tangan
1. Dr. M. Sayuti, M.Pd (Ketua)	1. 
2. Dr. Wirnita, S.Pd.,M.M (Anggota)	2. 
3. Romi Isnanda, M.Pd (Anggota)	3. 

Mengetahui



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD

Dr. Enjoni, S.P.,M.P

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadilawati

NPM : 1910013411192

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berpantun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V SDN 18 Batang Anai

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berpantun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V SDN 18 Batang Anai" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 Febuari 2024

Saya yang menyatakan



Fadilawati

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPANTUN DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN
MODEL *ROLE PLAYING* KELAS V SDN 18 BATANG ANAI**

¹ Fadilawati, ² M. Sayuti

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : fadilawati1401@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa kelas V saat berpantun, serta rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpantun siswa dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *role playing* pada kelas V SDN 18 Batang Anai. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 28 orang siswa kelas V yang dilaksanakan dua siklus. Instrumen penelitian yang digunakan berupa teknik observasi, rubrik penilaian dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yakni 88,33% meningkat pada siklus II 95,33%. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I yakni 83,33% meningkat pada siklus II 94,65%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa dalam dua siklus, terlihat bahwa pada siklus I dengan nilai rata-rata 67,86% mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 79,43%. Hal ini menunjukkan melalui model *role playing* terjadi peningkatan keterampilan berpantun siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Batang Anai.

Kata kunci: Keterampilan Berpantun, Model *Role Playing*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat rahmat, nikmat, dan karunia sehingga penulis bisa menulis skripsi penelitian tindakan kelas ini dengan baik. Shalawat beserta salam tidak lupa kita ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa sinar ilmu pengetahuan kepada umat manusia. Berkat ilmu pengetahuan ini jualah penulis akhirnya dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berpantun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V SDN 18 Batang Anai”

Dalam penulisan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, maka dari itu izinkan penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. M. Sayuti, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan / meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing skripsi yang penulis kerjakan.
2. Dr. Wirnita, S.Pd., M.M selaku dosen penguji 1 dan Bapak Romi Isnanda, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan skripsi yang penulis kerjakan.

3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Nurbayenti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 18 Batang Anai yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik serta Amalia Rosfarina, S.Pd selaku observer dan guru kelas V SDN 18 Batang Anai yang membimbing dan membantu penulis selama penelitian.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis sudah berusaha semaksimal mungkin demi kesempurnaan skripsi yang penulis kerjakan, mudah-mudahan bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 28 Februari 2024



Fadilawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
SURAT PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah & Alternatif Pemecahan Masalah	6
1. Rumusan Masalah	6
2. Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	9
2. Berpantun	10
a. Pengertian Berpantun	10
b. Ciri-Ciri Pantun	11
c. Jenis-Jenis Pantun	12
d. Indikator Keterampilan Berpantun	13
3. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13

a. Hakikat Model Pembelajaran	13
b. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
c. Prosedur Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. <i>Setting</i> Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	27
D. Indikator Keberhasilan	31
E. Instrumen penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Data	40
2. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Siklus I	40
3. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Siklus II	54
B. Pembahasan Hasil	67
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	73
DAFTAR RUJUKAN	74

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	24
Bagan 2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Siswa Kelas V.B.....	4
Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Peningkatan Keterampilan Berpantun	33
Tabel 3.2 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Guru	37
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa	38
Tabel 3.4 Kategori Keterampilan Berpantun	39
Tabel 4.1 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	50
Tabel 4.2 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	51
Tabel 4.3 Presentase Analisis Hasil Keterampilan Berpantun Siklus I.....	51
Tabel 4.4 Presentase Hasil Belajar Siklus I.....	53
Tabel 4.5 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	63
Tabel 4.6 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	64
Tabel 4.7 Presentase Analisis Hasil Keterampilan Berpantun Siklus II.....	64
Tabel 4.8 Presentase Hasil Belajar Siklus II.....	66
Tabel 4.9 Presentase Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	68
Tabel 4.10 Presentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	69
Tabel 4.11 Presentase Keterampilan Berpantun Siklus I dan Siklus II.....	70
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Hasil Penilaian Harian Kelas V Muatan Bahasa Indonesia.....	76
Lampiran II RPP Siklus I Pertemuan I.....	77
Lampiran III RPP Siklus I Pertemuan II.....	81
Lampiran IV RPP Siklus II Pertemuan I.....	84
Lampiran V RPP Siklus II Pertemuan II.....	88
Lampiran VI Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I.....	92
Lampiran VII Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II.....	94
Lampiran VIII Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I.....	97
Lampiran IX Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II.....	100
Lampiran X Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I.....	103
Lampiran XI Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	106
Lampiran XII Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I.....	109
Lampiran XIII Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II.....	112
Lampiran XIV Dialog Naskah Pantun Tema Kesehatan.....	115
Lampiran XV Hasil Keterampilan Berpantun Siswa Siklus I.....	117
Lampiran XVI Dialog Naskah Pantun Tema Olahraga.....	120
Lampiran XVII Hasil Keterampilan Berpantun Siswa Siklus II.....	123
Lampiran XVIII Lembar Kerja Peserta Didik.....	126
Lampiran XIX Kisi-Kisi Soal I.....	127
Lampiran XX Tes Akhir Siklus I.....	128
Lampiran XXI Kisi-Kisi Soal II.....	130
Lampiran XXII Tes Akhir Siklus II.....	131
Lampiran XXIII Daftar Nilai Hasil Ujian Akhir Siklus I.....	133
Lampiran XXIV Daftar Nilai Hasil Ujian Akhir Siklus II.....	134
Lampiran XXV Lembar Ujian Akhir Siklus I.....	135
Lampiran XXVI Lembar Ujian Akhir Siklus II.....	137
Lampiran XXVII Foto Dokumentasi.....	139
Lampiran XXVIII Surat Permohonan Izin Penelitian.....	144
Lampiran XXIX Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	145
Lampiran XXX Surat Telah Selesai Penelitian Dari SD.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar penting dalam kehidupan bangsa untuk menciptakan penerus yang berkualitas dan tanggap terhadap kemajuan teknologi dan globalisasi. Sekolah adalah lembaga yang digunakan untuk belajar dan mengajar serta untuk menerima dan memberi pelajaran. Di suatu sekolah, banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini sangat penting karena membantu siswa menjadi orang yang berwawasan nasional dan tanggap terhadap dunia luar. Jadi, materi untuk mata pelajaran tersebut harus berkualitas tinggi agar siswa dapat menyerapnya dengan baik.

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa resmi dan nasional negara tersebut. Bahasa sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan afektif siswa dan memfasilitasi pencapaian akademik mereka dalam setiap mata pelajaran. Pengaruh bahasa, khususnya bahasa Indonesia terhadap perkembangan karakter siswa sekolah, khususnya dalam bidang berbicara dan menulis, sangatlah penting. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk menumbuhkan rasa kagum yang lebih besar terhadap karya sastra Indonesia. Dengan dasar ini, seseorang guru harus menyadari bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bukan pembelajaran tatabahasa, tetapi pembelajaran keterampilan berbahasa.

Pengiriman pesan dapat menyampaikan pikiran, perasaan, atau fakta

dengan menggunakan lambang bunyi. Selanjutnya, pesan yang disampaikan dalam bentuk suara, atau bahasa lisan, dapat disampaikan kepada orang kepada orang yang menerimanya. Istilah berbicara merujuk pada aktivitas ini. Sebaliknya, si penerima melakukan proses decoding, yang berarti mengubah bunyi-bunyi lisan menjadi bentuk bahasa yang kemudian dimasukkan kembali ke dalam pesan.

Pantun sebuah bentuk puisi kuno, juga dapat digunakan untuk menyampaikan perbedaan pendapat. Pantun sengaja diberi rima untuk membangkitkan respon emosional pendengarnya dan menghasilkan pengalaman pendengaran yang menyenangkan. Pantun dianggap sebagai karya sastra kuno oleh generasi sebelumnya. Pantun merupakan salah satu alternatif metode komunikasi interpersonal. Banyak dari mereka terlibat dalam komunikasi rima-ucapan.

Hal ini menimbulkan rasa ingin tahu di kalangan peneliti mengenai pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpantun siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 18 Batang Anai, pada tanggal 7 Agustus-10 Agustus 2023, di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh permasalahan bahwa saat proses belajar masih dengan sistem yang monoton satu arah yakni hanya mendengarkan guru saat menerangkan pembelajaran seperti mendengarkan guru membacakan pantun kemudian siswa hanya mencatat pantun yang disampaikan oleh guru, siswa tidak mau ikut berpantun. Siswa juga tidak mau

bertanya atau mengeluarkan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa kelihatan bosan dengan suasana belajar Bahasa Indonesia dapat dijelaskan karna saat pembelajaran berlangsung siswa hanya terbenung mendengarkan guru, ada juga siswa yang keluar masuk dan siswa yang memainkan alat tulisnya sambil sesekali mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran, Siswa juga tidak dapat menyerap pembelajaran dengan maksimal karena terlihat dari ketidakmampuannya siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Amalia Rosfarina, S.Pd guru kelas V SDN 18 Batang Anai, mengatakan memang dikelas V pembelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024. Rendahnya hasil berpantun siswa kelas V SDN 18 Batang Anai, siswa tidak dapat mencocokkan antara sampiran dan isi dari pantun, dengan metode pengajaran yang digunakan guru tidak cukup mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam peningkatan keterampilan berpantun. Guru mengatakan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V belum menggunakan model-model pembelajaran yang ada selama proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran berlangsung kurang menyenangkan, karena guru kekurangan waktu dalam proses pembelajaran, jadi guru hanya memusatkan dengan ceramah selama proses pembelajaran berlangsung. hal ini dibenarkan oleh ibu Amalia yang membuat hasil belajar siswa rendah. Kurangnya prestasi akademik siswa terlihat dari nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas V SDN 18 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

Berikut data nilai hasil penilaian harian muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 18 Batang Anai Kab Padang Pariaman.

Tabel 1.1 Jumlah Ketuntasan Penilaian Harian kelas V Muatan Bahasa Indonesia.

Jumlah siswa	Rata-rata nilai siswa	Ketuntasan		KKM
		Tuntas	Tidak Tuntas	
28	56,14%	8 28,14%	20 71,86%	75

(Sumber : lampiran I Halaman 83)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 dapat dilihat bahwa dari total 28 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 8 siswa atau 28,14% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum, akibatnya dari 28 siswa yang mengikuti ulangan harian, tidak mencapai setengah dari jumlah keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mencapai hasil akademik di bawah standar karena kurangnya pemahaman mereka tentang proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, pengajar harus menerapkan model menarik yang mampu membangkitkan gairah siswa terhadap pengetahuan. Contohnya adalah model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan uraian tersebut, telah dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan keterampilan berpantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *role playing* kelas V SDN 18 Batang Anai” semester 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah dengan Kompetensi Dasar 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, ekspresi,

kelancaran dan keberanian dengan tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Di antara sekian banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan, model *role playing* ini paling cocok dan lugas untuk mencapai tujuan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat teridentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih dengan sistem yang monoton satu arah.
2. Siswa tidak mau bertanya ataupun mengeluarkan pendapat.
3. Siswa kelihatan bosan dengan suasana belajar Bahasa Indonesia.
4. Rendahnya hasil keterampilan berpantun siswa.
5. Guru kurang menggunakan model pembelajaran selama proses pembelajaran.
6. Guru memusatkan dengan ceramah selama proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan akan dilakukan penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Berpantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Kelas V di SDN 18 Batang Anai.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi rumusan masalah melalui penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan berpantun siswa melalui model *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Batang Anai?
- b. Bagaimanakah peningkatkan nilai hasil belajar keterampilan berpantun melalui model *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Batang Anai?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Dengan memanfaatkan model *role playing* yang diterapkan oleh siswa kelas V di SDN 18 Batang Anai, peneliti memberikan penyelesaian terhadap tujuan rumusan masalah di atas. Model *role playing* ini meningkatkan keterampilan berpantun siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Uraian di atas menunjukkan bahwa model *role playing* mungkin dipandang tepat untuk diterapkan sebagai pengganti dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpantun. Hal ini akan memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka

terhadap materi yang disajikan, dan memberdayakan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan berpantun siswa melalui model *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Batang Anai.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatkan nilai hasil belajar keterampilan berpantun melalui model *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dengan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mencakup lebih dari sekedar ceramah dan sesi tanya jawab. Menggabungkan teladan untuk membuat proses lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

2. Bagi guru

- a. Sebagai faktor dan masukan dalam pemilihan model pembelajaran yang dilaksanakan, khususnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Memberikan contoh atau pandangan mengenai pengelolaan kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil yang diharapkan dari studi ini adalah bahwa studi ini akan membekali sekolah, dan khususnya instruktur kelas, dengan wawasan berharga yang akan membantu pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
- b. Meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia.

4. Bagi peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sumber berharga dalam proses penguasaan Bahasa Indonesia dan dapat dibandingkan dengan model yang telah diterapkan sebelumnya.
- b. Membekali siswa dan calon guru SD dengan pengetahuan tambahan untuk melaksanakan tanggung jawab di lapangan secara efektif

