

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Nurhadi berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya berupa nilai-nilai akademis saja, tetapi juga nilai-nilai moral dan budi pekerti berupa rasa tanggung jawab pribadi, rasa saling menghargai, saling membutuhkan, saling memberi, dan saling menghormati keberadaan orang lain di sekitar kita.¹

Parker mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para Peserta didik saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Sementara itu, Davidson mendefinisikan pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif. Menurutnya, pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan

¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 287

perkumpulan manusia. Sementara itu, kolaborasi berarti bekerja sama dengan satu atau beberapa orang untuk proyek tertentu, seperti proyek penulisan atau penelitian.²

Menurut Johnson, pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama). Dalam suasana kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran peserta didik lain.³

Pakar-pakar yang memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif adalah John Dewey dan Herbert Thelan. Menurut Dewey, kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Thelan telah mengembangkan prosedur yang tepat untuk membantu para Peserta didik bekerja secara kelompok. Tokoh lain adalah ahli sosiologi Gordon Alport yang mengingatkan kerja sama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil lebih baik. Shlomo Sharan mengilhami peminat model pembelajaran kooperatif untuk membuat setting kelas dan proses pembelajaran yang memenuhi tiga kondisi, yaitu (a) adanya kontak langsung, (b) sama-sama berperan serta dalam kerja kelompok, dan (c) adanya persetujuan antar anggota dalam kelompok tentang setting kooperatif tersebut.

² Miftahul Huda, *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 29-30

³ *Ibid.*, hal. 31

hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa peserta didik dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para Peserta didik juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

b. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu:⁴

- 1) Para peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- 2) Para peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap tiap peserta didik lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Para peserta didik harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para peserta didik harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
- 5) Para peserta didik akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Para peserta didik berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Para peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

⁴ Thobroni dan Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 287

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat lima prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini:⁵

1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan. Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin bisa diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.

⁵ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 244-245

Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar-anggota kelompok.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih Peserta didik untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali Peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

5) Evaluasi Proses Kelompok⁶

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu dilakukan setiap kali ada kerja kelompok, tetapi bisa dilakukan selang beberapa waktu setelah beberapa kali peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Untuk dapat melakukan partisipasi dan komunikasi, peserta didik perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi. Misalnya, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna. Keterampilan berkomunikasi memang memerlukan waktu. Peserta didik tidak mungkin dapat menguasainya dalam waktu sekejap. Oleh sebab itu, guru perlu terus melatih dan melatih, sampai pada akhirnya setiap Peserta didik memiliki kemampuan untuk menjadi komunikator yang baik.

d. Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif

Di dalam pembelajaran kooperatif, pengelolaan kelas yang terjadi di dalamnya adalah:⁷

- 1) Pengelompokan, dalam hal ini pengelompokan Peserta didik dilakukan secara heterogen, bukan homogen atas dasar kesetaraan kemampuan (*ability grouping*). Hal ini di dasarkan pada satu prinsip bahwa kelas adalah miniatur masyarakat.
- 2) Semangat gotong royong, hal ini bisa dibangun jika setiap anggota kelompok menyadari kesamaan yang mereka miliki. Dengan penyadaran ini, mereka akan

⁶ Thobroni dan Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 290

⁷ Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 52

lebih saling mengenal temannya. Cara lain yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan semangat gotong royong ini adalah pemberian identitas kelompok oleh kelompok yang bersangkutan, serta penciptaan sapaan dan sorak kelompok.

- 3) Penataan ruang kelas, hal ini bisa dilakukan dengan cara penataan fasilitas yang ada di dalam kelas mempertimbangkan kemudian untuk melakukan mobilitas dalam kelompok.

e. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) penjelasan materi, (2) belajar dalam kelompok, (3) penilaian, dan (4) pengakuan tim.⁸

1) Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya peserta didik akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim). Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik peserta didik.

⁸ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hal. 246-247

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya peserta didik diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial-ekonomi, dan etnik, serta perbedaan kemampuan akademik. Lie menjelaskan beberapa alasan lebih disukainya pengelompokan heterogen. Pertama, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung. Kedua, kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antarras, agama, etnis, dan gender. Terakhir, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Melalui pembelajaran dalam tim peserta didik didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

3) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap Peserta didik, dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap peserta didik adalah penggabungan

keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

4) Pengakuan Kelompok

Pengakuan tim (*team recognition*) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

f. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya, di antaranya yaitu:⁹

- 1) Keunggulan Pembelajaran Kooperatif keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran di antaranya:
 - a) Melalui pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari Peserta didik yang lain.
 - b) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

⁹ *Ibid.*, hal. 247-249

- c) Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- e) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Peserta didik dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- f) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*rill*).
- g) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

2) Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif

Disamping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan, di antaranya:

- a) Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis peserta didik dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk peserta didik yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan

merasa terhambat peserta didik yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.

- b) Ciri utama pembelajaran kooperatif adalah bahwa peserta didik saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh peserta didik.
- c) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu peserta didik.
- d) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk peserta didik, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idelanya melalui pembelajaran kooperatif selain peserta didik belajar bekerja sama, peserta didik juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam pembelajaran kooperatif

memang bukan pekerjaan yang mudah. Namun dicapai melalui latihan-latihan yang berkesinambungan.

2. Tinjauan tentang Role Play

a. Pengertian Role Play

Role Play adalah aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role Play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

- 1) Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi social terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan kelyuarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi social.
- 2) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat imana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Sudjana menyatakan bermain peran/sosio drama adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.¹¹

¹⁰ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) hal. 98

¹¹ Nana Sujana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989) hal. 61

Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran, karena pada umumnya peserta didik menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas, Peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.¹²

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa Role Play/bermain peran adalah suatu metode dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan di mana para peserta didik turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.¹³

b. Sintak Model Role Play

Sintak strategi Role Play dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:¹⁴

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Guru menunjuk beberapa Peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
- 3) Guru membentuk kelompok Peserta didik yang masing-masing beranggotakan 2-3 orang
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 214

¹³ Bayu Bajoelz, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Mi Negeri Kudus Tahun Ajaran 2007/2008* dalam <http://bayu-bajoelz.blogspot.com/2012/05/peningkatan-kemampuan-berbicara-melalui.html>, diakses 06 Januari 2016 pukul 21.00 WIB.

¹⁴ Miftakhul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 209

- 5) Guru memanggil para Peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing Peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing Peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

c. Kelebihan dan Kelemahan Role Play

Pembelajaran menggunakan metode Role Play mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dan kekurangan tersebut dijelaskan di bawah ini:¹⁵

1) Kelebihan Role Play

Pembelajaran menggunakan metode Role Play memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu:

- a) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lam dalam ingatan Peserta didik
- b) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan

¹⁵ *Ibid*, hal. 201

- e) Memungkinkan Peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- 2) Kekurangan Role Play
- Pembelajaran menggunakan metode Role Play memiliki beberapa kekurangan, di antaranya yaitu:
- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
 - b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada Peserta didik jika tidak dilatih dengan baik
 - c) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif
 - d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan
 - e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

3. Keaktifan

Kata aktif dalam kamus besar bahasa Indonesia artinya tangkas, giat bekerja, dinamis, dan bertenaga.¹⁶ Sedangkan Keaktifan yaitu kegiatan, kesibukan. Dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran dimana saat terjadi proses belajar mengajar itu ada interaksi dan komunikasi multi arah diantara pendidik dan peserta didik terjadi komunikasi.¹⁷

¹⁶ Puthot Tunggal Handayani & Pujho Adhi Suryani, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis*, (Surabaya: CV Giri Utama), hal. 23

¹⁷Hamdan, *Pengertian Pembelajaran yang Aktif*, <https://iniwebhamdan.wordpress.com/2014/03/05/>. Diakses tanggal 22 April 2016, pukul 08.00 WIB.

Keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan, baik yang dilakukan guru maupun peserta didik dengan menggunakan kegiatan seperti berikut: a) adanya keterlibatan peserta didik dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran, dan evaluasi. b) Adanya keterlibatan peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap. c) Adanya keikutsertaan peserta didik dalam menciptakan situasi untuk berlangsungnya proses pembelajaran.¹⁸

Ciri-ciri pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*) adalah sebagai berikut: a) pembelajaran berpusat pada peserta didik, b) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, c) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi. d) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, e) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru), f) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, g) pembelajaran berpusat pada anak, h) penataan lingkungan belajar memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, i) guru memantau proses belajar peserta didik, dan j) guru memberikan umpan baik terhadap hasil kerja anak.¹⁹

Untuk menciptakan pembelajaran aktif, salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain anak harus belajar memecahkan masalah yang dia peroleh. Anak-anak dapat belajar dengan baik dari pengalaman mereka. Mereka belajar dengan cara melakukan, menggunakan indra mereka,

¹⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 91

¹⁹ Hamzah&Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2012), hal. 75-76.

menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa di sekitar mereka.²⁰

4. Kerja Sama

Kerja sama merupakan kolaborasi dalam satu tim dalam proses pembelajaran. Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²¹

Dengan bekerja sama, para anggota kelompok akan mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain agar setiap peserta didik dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.²²

²⁰*Ibid*, hal. 78

²¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 207

²²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), h.65

5. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Dibawah ini akan dikemukakan beberapa pengertian prestasi dan belajar. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual, maupun kelompok.²³ Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.²⁴

Prestasi belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.²⁵

Setelah menelusuri uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan akan dinilai yang diwujudkan dalam bentuk angka atau pernyataan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, yaitu faktor eksternal dan

²³ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal.19

²⁴ Suyono, dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Surabaya: PT Rosdakarya, 2011), hal. 9

²⁵ Ginting, Abdorrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hal. 87

faktor internal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut:²⁶

1). Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi peserta belajar didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial. Faktor ini menyangkut hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situs sosial. Seperti, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Faktor keluarga merupakan faktor yang mempunyai pengaruh sangat besar terhadap keberhasilan seorang anak. Karena keluarga adalah orang-orang yang sangat dekat dengan anak, khususnya orang tua. Pertama kali anak mendapat kan pendidikan adalah adari orang tua dan lingkungan keluarga. Jadi keluarga memiliki peran penting pada kemajuan prestasi anak.

Faktor eksternal kedua yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana seorang anak dapat menimba ilmu dan tempat orang tua menitipkan anaknya agar anak tersebut mendapatkan ilmu pengetahuan yang layak untuk kemajuan masa depannya nanti. Faktor eksternal ketiga dan keempat yang mempengaruhi prestasi belajar adalah masyarakat dan lingkungan sekitar yang merupakan tempat dimana seorang anak bergaul dengan orang-orang disekitarnya, dan tempat berinteraksi antar sesama.

²⁶ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.190

2). Faktor Internal

Meskipun banyak pengaruh atau rangsangan dari faktor eksternal yang mendorong individu untuk belajar, keberhasilan belajar itu juga akan ditentukan oleh faktor diri (internal) beserta usaha yang dilakukannya.

Brata (1984: 249-252) mengklasifikasikan faktor internal menjadi dua, yaitu:²⁷

- a) Faktor-faktor fisiologis, adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani atau kondisi fisik individu.
- b) Faktor-faktor psikologis, yang berasal dari dalam diri seperti intelegensi, minat, dan motivasi.

Berdasarkan uraian di atas, keadaan jasmani merupakan faktor yang mempunyai pengaruh sangat besar terhadap prestasi seorang anak. Karena jika seorang peserta didik memiliki kesehatan jasmani yang baik, maka peserta didik tersebut akan semangat saat menerima materi pelajaran dari guru. Berbeda dengan peserta didik yang tidak sehat, maka peserta didik tersebut kurang semangat dalam menerima materi pelajaran. Hal ini juga harus diketahui oleh seorang pendidik. Jika di dalam kelas terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dalam belajar, maka tugas seorang guru adalah mengatasi hal tersebut.

Faktor internal yang kedua adalah intelegensi. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Semakin tinggi tingkat intelegensi, maka semakin tinggi pula kemungkinan

²⁷ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum...*, hal. 93

tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Seorang guru harus memahami kelebihan dan kelemahan dari masing-masing anak didiknya. Serta tidak boleh memaksakan kepada peserta didik bahwa dia harus mengerti materi yang diajarkan saat itu juga. Sebab setiap anak didik memiliki tingkat intelegensi yang berbeda.

Faktor internal yang ketiga adalah minat dan motivasi. Guru dan orang tua hendaknya mengetahui minat dari seorang anak. Sehingga apa yang anak inginkan dapat diarahkan supaya kemampuan yang dimilikinya dapat berkembang. Berkembangnya kemampuan seorang anak tidak terlepas pada motivasi belajar yang dimilikinya.

6. Tinjauan tentang Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Sejak zaman dahulu, bahkan mungkin sejak zaman manusia diciptakan, bahasa merupakan salah satu aspek yang tak terpisahkan dari seluruh kehidupan manusia. Karena bahasa merupakan karunia dari Tuhan untuk manusia. Oleh karena itu, bahasa sampai saat ini merupakan salah satu persoalan yang sering dimunculkan dan dicari jawabannya. Mulai dari pertanyaan "apa itu bahasa?" sampai dengan "dari mana asal bahasa itu?"

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, yang bersifat arbitrer, yang digunakan oleh suatu masyarakat dalam bertutur untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri.²⁸

²⁸ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 1

Sebagai sebuah sistem, maka bahasa itu terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik pada bidang tata bunyi, bentuk kata, maupun bentuk kalimat. Apabila kaidah atau aturan- aturan tersebut terganggu, maka komunikasi pun dapat terganggu pula.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan beberapa pengertian "Bahasa" ke dalam tiga batasan, yaitu: 1. Sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan oleh alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran, 2. Perkataan- perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku bangsa, daerah, Negara, dan sebagainya), 3. Percakapan (perkataan) yang baik: sopan santun, tingkah laku yang baik .

Jadi, seperti pada penjelasan Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti suatu sistem lambang, perkataan yang berartikulasi yang dihasilkan oleh alat ucap yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional serta percakapan yang baik: sopan santun dan tingkah laku yang baik yang dipakai oleh Bangsa Indonesia.

b. Materi Bertelepon

1) Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan dimana para peserta didik mengungkapkan sesuatu hal dengan mulut mereka, dan menyampaikan apa yang mereka pikirkan, rasakan, lakukan kepada orang lain dengan maksud dan tujuan tertentu.

2) Bertelepon

Bertelepon merupakan kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung, dan menggunakan alat tertentu seperti HP (*handphone*), telepon rumah, dll.

Tujuan bertelepon adalah untuk menyampaikan suatu hal kepada orang lain tanpa harus bertemu/bertatap muka secara langsung.

3) Cara menggunakan telepon adalah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama angkatlah gagang telepon
- b) Tekan nomer tujuan yang akan dihubungi
- c) Setelah tersambung, awali dengan mengucapkan salam lalu berbicaralah dengan menggunakan bahasa sopan
- d) Sampaikan tujuan pembicaraanmu secara singkat, padat, dan jelas, serta akhiri pembicaraan dengan baik dan sopan
- e) Apabila sudah selesai letakkan kembali gagang telepon ditempat semula

4) Contoh bertelepon:

Bobi : “Halo, selamat siang ?”

Aditya : “Halo, selamat siang. Bisa bicara dengan bobi? Saya Adit,

Bobi : “iya, saya sendiri ?”

Aditya : “O, ya Bob, maaf mengganggu tidur siangmu.”

Bobi : “Tidak apa-apa, ada apa, Dit?”

Aditya : “Begini Bob, Tadi kan aku nggak masuk sekolah, ada PR nggak bob?”

Bobi :”Iya ada, mengerjakan Latihan 5 halaman 131-132.”

Aditya :”Terima kasih ya Bob atas bantuanmu, Selamat siang”.

Bobi :”Sama-sama, Dit. Selamat siang kembali.”

c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah

Proses belajar mengajar Bahasa Indonesia merupakan keterpaduan antara belajar dan mengajar dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia,

1) Belajar Bahasa Indonesia

Belajar merupakan suatu komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Teori - teori yang dikembangkan dalam dalam komponen ini meliputi teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul - modul pengembangan kurikulum²⁹. Belajar selalu dikaitkan dengan kegiatan perubahan pemahaman melalui suatu komponen yang terdapat dari apa yang dipelajari dan selalu bergerak pada hal yang dituju untuk menjadi sebuah ilmu.

Belajar menurut bahasa adalah usaha atau berlatih dan sebagai upaya mendapat kepandaian³⁰. Secara umum belajar dapat diartikan dengan proses perubahan perilaku, akibat interaksi antara individu dan lingkungan³¹.

Proses belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia berarti suatu proses yang menuju perubahan dalam bidang pengetahuan. Dengan belajar bahasa mempengaruhi suatu kemampuan Peserta didik dari yang tidak bisa menjadi bisa, contohnya, dari seorang Peserta didik yang tidak bisa membaca

²⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 11

³⁰ W.J.S. Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), hal. 965.

³¹ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, cet.12, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hal.14-

setelah belajar bahasa akhirnya menjadi bisa membaca. Dengan belajar suatu bahasa seseorang mampu belajar berkomunikasi dengan baik, dapat mempelajari beberapa pelajaran lain dan dapat mempelajari suatu sikap seseorang.

2) Mengajar Bahasa Indonesia

Hasibuan mengartikan mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar . Dan menurut Sudarwan Danim, mengajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasi atau menata sejumlah sumber potensi secara baik dan benar sehingga terjadi proses belajar anak.³²

d. Tujuan dan Manfaat Mempelajari Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan memahami pembelajaran mengandung makna pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin terhadap nilai-nilai/norma/maksud yang diungkap oleh seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara mulai dipelajari. Berbicara merupakan tindakan penggunaan bahasa secara lisan. manusia, sebagai makhluk sosial selalu menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah bagian

³² Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994) hal. 34

dari keterampilan berbahasa oleh karena itu kemampuan berbicara harus diberikan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan benar.³³

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan metode Role Play pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana sebagai berikut:

1. Penelitian Nurma Indah Pengestuti dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Play pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi, Aktifitas, dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Kutoanyar I Kecamatan Kutoanyar Kabupaten Probolinggo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play pada pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Kutoanyar I.

Berdasarkan hasil Observasi motivasi Peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II begitu juga dengan aktifitas Peserta didik yang paling tampak yaitu sebagian Peserta didik sudah berani bertanya/menjawab serta melaporkan hasil diskusi. Hasil belajar Peserta didik terus meningkat mulai dari

³³ Bayu Bajoelz, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Mi Negeri Kudus Tahun Ajaran 2007/2008* dalam <http://bayu-bajoelz.blogspot.com/2012/05/peningkatan-kemampuan-berbicara-melalui.html>, diakses 06 Januari 2016 pukul 21.30 WIB.

- rata-rata sebelumnya 63,55%, mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 74,48% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83,21%.³⁴
2. Penelitian Angga Yuanita Ratna sari, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Metode Role Play untuk Meningkatkan Pemahaman dan Penerapan Konsep IPS Peserta didik Kelas V SDN Langon 02 Blitar”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I pemahan konsep IPS yang dilihat dari aspek kognitif mencapai rata-rata 81,83% dan siklus II mencapai 100% dan aspek psikomotorik pada siklus I mencapai rata-rata 81% dan siklus II 85%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Role Play dapat meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman suku bangsa Peserta didik kelas V di SDN Langon 02, hal ini terbukti bahwa keseharian Peserta didik selama di lingkungan sekolah mendapat kualifikasi B.³⁵
 3. Penelitian Didik Iryanto dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Aktifitas, Prestasi dan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V di SDN Karang Besuki 1 Malang”. Hasil dari penelitian adalah sebagai berikut: (1). Aktifitas belajar Peserta didik selama penerapan metode Role Play yang berlangsung pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu pada siklus sebesar 51,25% dan pada siklus II sebesar 80%. (2). Prestasi belajar Peserta didik menunjukkan kenaikan nilai yang cukup signifikan antara pre test adalah 72,37%. Setelah

³⁴ Nurma Indah Pengesti, *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kotaanyar 1 Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo* dalam <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4449> diakses pada tanggal 07 Januari 2016

³⁵ Angga Yuanita Ratna Sari, *Penggunaan Role Play untuk Meningkatkan Pemahaman dan Penerapan Konsep IPS Siswa Kelas V SDN Langon 02 Blitar* dalam <http://library.um.ac.id/ptk/index.php/KSDP/article/view/4794> diakses tanggal 07 Januari 2016.

diterapkan metode Role Play nilai rata-rata post tes Peserta didik menjadi meningkat sebesar 88,16%. (3). Motivasi belajar Peserta didik menjadi meningkat terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode Role Play Peserta didik memberikan respon yang sangat positif dari hasil pengisian angket yang telah diberikan.³⁶

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti pada penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian dan juga pada penerapan metode Role Play untuk beberapa mata pelajaran, subyek, dan lokasi penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal, salah satu indikator penyebab rendahnya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung adalah kurangnya keaktifan dan kerja sama Peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditambah dengan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara efektif. Kondisi pembelajaran yang seperti ini menyebabkan keaktifan dan kerja sama peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi kurang sehingga berdampak pada perolehan prestasi belajar peserta didik yang kurang maksimal. Kondisi yang seperti ini

³⁶ Didik Iryanto, *Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan aktivitas, prestasi dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Karangbesuki I Malang* dalam <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35770> diakses pada tanggal 07 Januari 2016

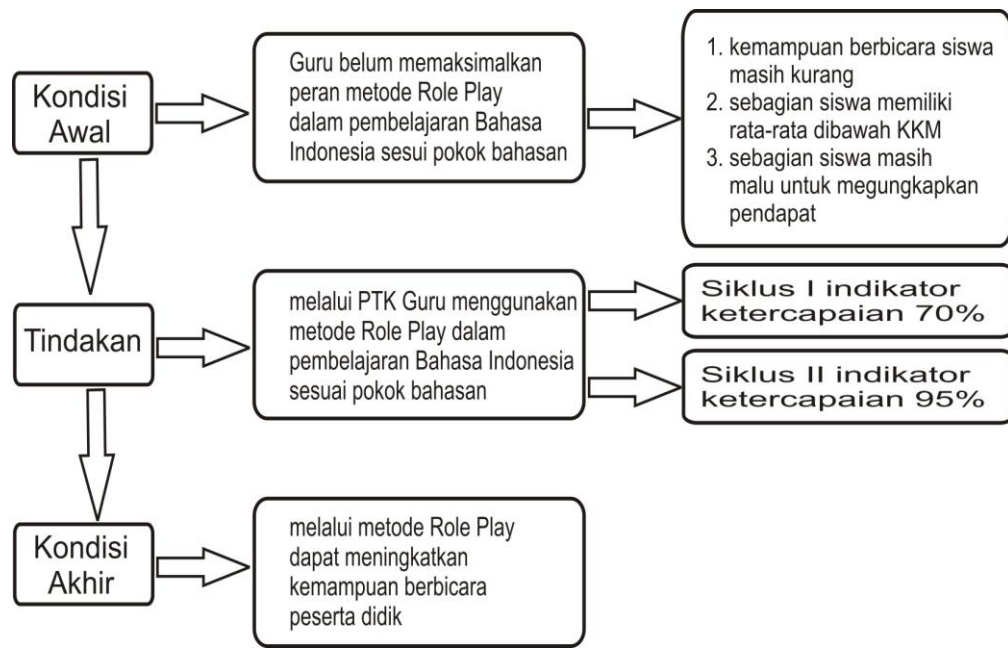
harus segera diselesaikan dengan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dapat meningkatkan Prestasi belajar peserta didik sangat tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar peserta didik. Diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain kerja sama, tanggung jawab dan kemandirian peserta didik dalam mengerjakan tugas juga sangat dibutuhkan. Interaksi antar peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya interaksi dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan kelihatan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Adapun penerapan metode Role Play melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang harus ada dan dilaksanakan adalah:³⁷ 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, 2) memilih partisipan/peran, 3) menyusun tahap-tahap peran, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang 8) diskusi dan evaluasi tahap dua, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode Role Play diharapkan pembelajaran di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, khususnya Peserta didik kelas IIIA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akan lebih efektif dan menyenangkan sehingga

³⁷ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2002) hal. 48

Prestasi belajar Peserta didik mengalami peningkatan. Uraian dari kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan pada sebuah bagan di bawah ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Jika metode Role Play yang dikembangkan bisa diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menyampaikan Pesan dengan Telepon Sesuai dengan Isi Pesan, maka Prestasi Belajar Peserta didik kelas IIIA MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung akan meningkat.”