

**PENERAPAN METODE ROLE PLAY DENGAN  
MEDIA SKETSA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS II SDN 02 PLOSOKANDANG  
KEDUNGWARU TULUNGAGUNG**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**BISRI KUYUBI  
NIM. 2817123029**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) TULUNGAGUNG  
2016**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAY DENGAN  
MEDIA SKETSA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS II SDN 02 PLOSOKANDANG  
KEDUNGWARU TULUNGAGUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Tulungagung  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)



**OLEH**

**BISRI KUYUBI  
NIM. 2817123029**

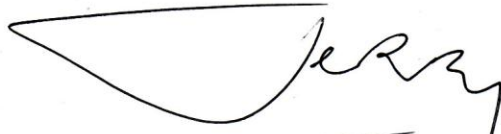
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) TULUNGAGUNG  
2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Role Play dengan Media Sketsa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SDN 02 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung” yang ditulis oleh Bisri Kuyubi ini telah diperiksa dan disetujui, serta layak diujikan.

Tulungagung, Mei 2016

Pembimbing,



**Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag., M.Pd.**

**NIP. 19691204 200501 1 005**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Muhamad Zaini, MA.**

**NIP. 197112281999031002**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENERAPAN METODE ROLE PLAY DENGAN MEDIA SKETSA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS II SDN 02 PLOKOKANDANG KEDUNGWARU TULUNGAGUNG

SKRIPSI

Disusun oleh

**BISRI KUYUBI**  
**NIM. 2817123029**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 05 Juni 2016 dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd.I)

**Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ketua / Penguji :**

**Luluk 'Atirotu Zahroh, S.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 19711026 199903 2 002**

.....

**Penguji Utama**

**Indah Khomsiyah, M.Pd.**  
**NIP. 19760518 200701 2 021**

.....

**Sekretaris / Penguji**

**Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 19691204 200501 1 005**

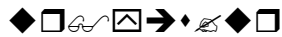
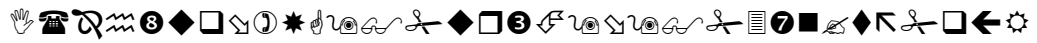
.....

**Mengesahkan,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
**IAIN Tulungagung**

**Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I**  
**NIP. 19720601 200003 1 002**

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



*“Dan tolong-menolonglah kamu sekalian dalam kebajikan dan taqwa.”* (QS. Al-Maidah: 2)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: CV Assalam, 2001), hal. 85

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur teruntai dari sanubari atas karunia dan rahmat-Nya yang tiada batas, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan penuh perjuangan. Ucapan terima kasih saya persembahkan kepada orang-orang yang telah banyak memberikan stimulant positif dalam diri saya, yaitu:

1. Sepasang mutiara hatiku, Bapak Samsu dan Ibu Asripah yang tiada henti menuangkan kasih sayangnya untuk saya, terima kasih yang takterhingga untuk semua yang ayah dan ibu telah berikan. Sungguh kalian adalah segala-galanya bagi saya.
2. Kakakku yang tersayang Ika Rahmawati beserta keluarga. Yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
3. Kepada Pengasuh Pondok Pesantren Nurul Huda Mbah Dul K.H Abdul Kholiq beserta keluarga, yang selalu membimbingku dengan penuh kasih sayang selama saya kuliah.
4. Seluruh keluargaku yang ada di Nganjuk dan Tulungagung.
5. Kepala Jurusan PGMI Bapak Muhamad Zaini, MA. yang selalu mengingatkan kami semua mahasiswa PGMI sehingga menjadi lebih disiplin dan menghargai apapun.
6. Dosen pembimbingku Bapak Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag.,M.Pd.yang telah membimbingku dengan sepenuh hati untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

7. Wali Dosenku Ibu Luluk Atiratu Zahroh, S.Ag., M.Pd. yang selalu membimbing ketika kuliah di IAIN Tulungagung dari semester awal sampai semester terakhir.
8. Ibu Dra. Siti Zumrotul Maulida, M.Pd.I. yang bersedia untuk meluangkan waktunya untuk memvalidasi soal ketika akan mengadakan penelitian beserta dosen dosen yang telah memberikan banyak ilmu kepadaku selama kuliah di IAIN Tulungagung.
9. Segenap keluarga besar SDN 2 Plosokandang yang telah banyak memberikan bantuan untuk penelitianku.
10. Teman-temanku yaitu Asril, Hafid, Ita, Iin, Arina, Binti, Azdita, Arlita, Alfi, Yulianto, Angga, Brian, Huda, Ayda, Tina, Anita, Atik, Ani, Chusnul, dan lain sebagainya yang tidak bisa aku sebut satu persatu yang intinya adalah seluruh mahasiswa di IAIN Tulungagung, khususnya “PGMI A angkatan 2012” kalian tak akan terlupakan.
11. Teman teman KKN Tanggunggunung Jengglunharjo 3 dan teman teman PPL yang telah memberikan banyak pengalaman berharga untukku.
12. Kepada sahabat-sahabatku Ali Ridlo, Nasir, dan semua keluarga besar Pondok Pesantren Nurul Huda Mbah Dul Plodokandang Kedungwaru Tulungagung yang selalu memotivasiku agar segera menyelesaikan tugas terakhirku ini.
13. Almamaterku Institut Agama Islam Negeri Tulungagung yang akan selalu menjadi kebanggaanku.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas segala karuniaNya sehingga laporan penelitian ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa abadi tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya.

Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Maftukhin, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
2. Bapak Prof. H. Imam Fu'adi, M.Ag, selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
3. Bapak Dr. H. Abdul Aziz, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
4. Bapak M. Zaini, M.A , selaku Ketua Jurusan PGMI IAIN Tulungagung.
5. Ibu Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag.,M.Pd.selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan koreksi sehingga penelitian dapat terselesaikan sesuai waktu yang direncanakan.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen IAIN Tulungagung yang telah membimbing dan memberikan bawasannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Hj. Umi Djuwariyah, S.Pd selaku Kepala SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan penelitian ini.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT. Dan tercatat sebagai amal shalih. Akhirnya, karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat



konstruktif demi perbaikan. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapatkan ridha Allah SWT.

Tulungagung, 05 Juni 2016

Penulis

**Bisri Kuyubi**

**NIM.2817123029**

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Tabel .....	xvii
Daftar Lampiran .....	xviii
Abstrak .....	xxi

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat Penelitian .....	13
E. Hipotesis Penelitian.....	15
F. Penegasan Istilah.....	16
G. Sitematika Penulisan Skripsi.....	17

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori.....	19
----------------------	----

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Metode Pembelajaran.....	19
b. Kedudukan Metode Pembelajaran.....	20
c. Faktor-Faktor yang Harus Diperhatikan dalam Memilih Metode Pembelajaran.....	23
2. Metode Role Play .....	26
a. Pengertian <i>Role Play</i> (bermain peran) .....	26
b. Sintak Model <i>Role Play</i> .....	28
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Play</i> .....	29
3. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	31
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	31
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	33
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	35
d. Kriteria Pemilihan Media .....	37
4. Tinjauan Tentang Media Sketsa.....	38
a. Pengertian Sketsa .....	39
b. Kelebihan Dan Kekurangan Media Sketsa.....	42
5. Tinjauan Keterampilan Berbicara .....	45
a. Hakikat Keterampilan Berbicara .....	45
b. Pengertian Berbicara .....	46
c. Ragam Keterampilan Berbicara .....	48
6. Tinjauan Tentang Bahasa Indonesia .....	49
a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	49

b.	Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	51
c.	Tujuan dan Manfaat Mempelajari Bahasa Indonesia.....	51
7.	Tinjauan tentang Pembelajaran Kooperatif.....	53
a.	Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	53
b.	Karakteristik Pembelajaran Kooperatif .....	56
c.	Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif .....	59
d.	Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	60
e.	Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif .....	64
f.	Prosedur Pembelajaran Kooperatif.....	65
g.	Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif.....	68
8.	Tinjauan Tentang Prestasi Belajar.....	71
a.	Pengertian Prestasi Belajar .....	71
b.	Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	72
9.	Keaktifan Belajar.....	74
a.	Pengertian Keaktifan .....	75
b.	Jenis-jenis Keaktifan.....	75
c.	Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan.....	76
d.	Peran Guru dalam Mendorong Keaktifan.....	77
e.	Indikator Keaktifan Belajar .....	77
10.	Penerapan Metode <i>Role Play</i> dengan Media Sketsa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Mendeskripsikan Ciri-Ciri Hewan.....	78
B.	Hipotesis Tindakan.....	79

C. Penelitian Terdahulu .....	80
D. Kerangka Pemikiran .....	82

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	84
B. Lokasi, Subjek, dan Obyek Penelitian .....	91
1. Lokasi Penelitian .....	91
2. Subjek Penelitian .....	91
3. Obyek Penelitian .....	92
C. Kehadiran Peneliti .....	92
D. Data dan Sumber Data .....	93
E. Teknik Pengumpulan Data .....	95
1. Tes .....	95
2. Observasi .....	102
3. Wawancara .....	104
4. Catatan Lapangan .....	105
5. Dokumen .....	105
F. Teknik Analisis Data .....	106
1. Reduksi Data .....	107
2. Penyajian Data .....	108
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi .....	108
G. Indikator Keberhasilan .....	110
H. Tahap-Tahap Penelitian .....	112
1. Tahap Pendahuluan (pra-tindakan) .....	112

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	113
-------------------------------------	-----

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	116
1. Penerapan Metode <i>Role Play</i> dan Media Sketsa .....	116
2. Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran.....	120
3. Peningkatan Keterampilan Berbicara.....	127
a. Kegiatan Pra Tindakan .....	127
b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan.....	132
1) Siklus I.....	132
2) Siklus II .....	150
B. Pembahasan.....	165
1. Penerapan Metode <i>Role Play</i> dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia.....	165
2. Metode <i>Role Play</i> mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia .....	170
3. Peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode <i>Role Play</i> dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia.....	177
C. Temuan Penelitian.....	178

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	180
B. Saran.....	182

<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>184</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>189</b>
---------------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Media Sketsa .....	10
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran .....	83
Gambar 3.1 Alur PTK .....	90
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Hasil <i>Pre Test</i> Peserta Didik .....	132
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I .....	143
Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus II .....	156
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta Didik .....	159
Gambar 4.5 Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Peserta Didik .....	164
Gambar 4.6 Diagram Peningkatan Ketuntasan belajar Peserta Didik .....	165



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Hasil Tes Keterampilan Berbicara.....	97
Tabel 3.2 Taraf Keberhasilan Keterampilan Berbicara .....	97
Tabel 3.3 Format Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta didik.....	98
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara .....	99
Tabel 3.5 Hasil Observasi Peneliti dan Peserta didik .....	103
Tabel 3.6 Prosentase Taraf Keberhasilan Kegiatan Observasi .....	103
Tabel 4. 1 Analisis Hasil <i>Pre Test</i> .....	131
Tabel 4.2 Daftar Nama Kelompok <i>Pre Test</i> .....	134
Tabel 4.3 Daftar Nama Kelompok pada Siklus I.....	139
Tabel 4.4 Analisis Hasil <i>Post Test</i> Siklus I.....	142
Tabel 4.5 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta didik Siklus II .....	144
Tabel 4.6 Kekurangan Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II .....	148
Tabel 4.7 Daftar Nama Kelompok pada Siklus II.....	152
Tabel 4.8 Analisis Hasil <i>Post Test</i> Siklus II .....	155
Tabel 4.9 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta didik Siklus II .....	157
Tabel 4.10 Hasil Observasi Tiap Siklus.....	158
Tabel 4.11 Analisis Hasil <i>Pre Test</i> , Siklus I, dan Siklus II.....	163

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Absensi Kelas II .....	189
Lampiran 2 : Jadwal Penelitian .....	191
Lampiran 3 : Validasi Soal Pre Test Dosen .....	192
Lampiran 4 : Validasi Soal Pre Test Guru .....	196
Lampiran 5 : Validasi Instrumen Penilaian Pre Test Dosen .....	200
Lampiran 6 : Validasi Instrumen Penilaian Pre Test .....	203
Lampiran 7 : Lembar Jawaban Pre Test.....	206
Lampiran 8 : Data Tabel Pre Test .....	207
Lampiran 9 : RPP Siklus I.....	208
Lampiran 10 : Soal dan Rekapitulasi Hasil Pre Test.....	214
Lampiran 11 : Sketsa Hewan .....	217
Lampiran 12 : Validasi Soal Siklus I Dosen .....	218
Lampiran 13 : Validasi Soal Siklus I Guru .....	222
Lampiran 14 : Validasi Instrumen Penilaian Siklus I Dosen .....	226
Lampiran 15 : Validasi Instrumen Penilaian Siklus I Guru .....	229
Lampiran 16 : Lembar Jawaban Siklus I.....	232
Lampiran 17 : Soal dan Rekapitulasi Siklus I.....	236
Lampiran 18 : Data dan Tabel Siklus I .....	239
Lampiran 19 : Observer Siklus I Guru .....	240
Lampiran 20 : Observer Siklus I Mahasiswa .....	244
Lampiran 21 : Hasil Aktivitas Peneliti Siklus I .....	258

Lampiran 22 : Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	259
Lampiran 23 : Foto Siklus I .....	260
Lampiran 24 : RPP Siklus II .....	261
Lampiran 25 : Validasi Soal Siklus II Dosen.....	267
Lampiran 26 : Validasi Soal Siklus II Guru.....	271
Lampiran 27 : Validasi Instrumen Penilaian Sikus II Dosen.....	275
Lampiran 28 : Validasi Instrumen Penilaian Siklus II Dosen.....	278
Lampiran 29 : Lembar Jawaban Siklus II .....	281
Lampiran 30 : Soal dan Rekapitulasi Siklus II .....	286
Lampiran 31 : Data dan Table Siklus II.....	284
Lampiran 32 : Observer Siklus II Guru.....	290
Lampiran 33 : Observer Siklus II Mahasiswa .....	299
Lampiran 34 : Hasil Aktifitas Peneliti Siklus II.....	308
Lampiran 35 : Hasil Aktifitas Peserta Didik Siklus II .....	309
Lampiran 36 : Foto Siklus II.....	310
Lampiran 37 : Pedoman Wawancara .....	311
Lampiran 38 : Wawancara Guru .....	313
Lampiran 39 : Wawancara Peserta didik .....	317
Lampiran 40 : Profil Sekolah .....	319
Lampiran 41 : FormKonsultasi Pembimbing Penulisan Skripsi .....	321
Lampiran 42 : Pernyataan Selesai Bimbingan .....	323
Lampiran 43 : Pernyataan Keaslian Tulisan .....	324
Lampiran 44 : Surat Ijin Penelitian .....	325

Lampiran 45 : Surat Keterangan Mengadakan Penelitian.....	326
Lampiran 46 : KKM.....	327
Lampiran 46 : Biodata Penulis.....	328

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Role Play dengan Media Sketsa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”, ditulis oleh Bisri Kuyubi, NIM. 2817123029, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Bapak Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag., M.Pd.

**Kata Kunci:** Metode Role Play, Media Sketsa, Keterampilan Berbicara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang kurang kondusif dan hasil belajar yang masih rendah. Dengan metode *role play* dan media sketsa diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik, sehingga hasil belajar khususnya keterampilan berbicara dapat meningkat.

Tujuan dari penelitian adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan Metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung, (2) Mendeskripsikan metode *Role Play* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung, dan (3) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes, observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan: (1) Penerapan metode *role play* dan media sketsa sebagai berikut: (a) Guru membentuk kelompok, (b) Guru memberikan tugas, (c) Pembagian tugas kelompok, (d) Peserta didik menyusun dan mempelajari skenario, (e) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai, (f) Guru memanggil setiap kelompok, (g) Kelompok lain mengamati, (h) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan, (i) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum, (2) Penerapan metode *role play* dan media sketsa dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan adanya kerjasama, dan (3) Penerapan metode *role play* dengan media sketsa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II SDN 2 Plosokandang. Hal ini diketahui dari rata-rata nilai peserta didik 49,05 (*pre test*), 71,02 (Siklus I), dan 82,95 (Siklus II). Peningkatan juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar. Terbukti dari hasil *pre test*, 33 peserta didik yang mengikuti tes, 4 peserta didik yang tuntas belajar dan 29 peserta didik yang tidak tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan belajar 12,12%. Siklus I ada 21 peserta didik yang tuntas belajar dan 12 peserta didik yang

tidak tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan belajar 66,67%. Siklus II semua peserta didik tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan 100%.

## ABSTRACT

Thesis with the title "The Implementation of Role Play Method by Sketch Media to Increase Speaking Skill Student at Second Grade Islamic Elementary School 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Academic Year 2015/2016" written by Bisri Kuyubi, NIM. 2817123029, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, IAIN Tulungagung, guided by: Dr. Mohamad Jazeri, S.Ag., M.Pd.

**Keywords:** Role Play Method, Sketsa Media, Speaking Skill

This research was motivated by Indonesian language learning at school is not conducive and student learning outcome is low. Role play method by Sketch media can help student understanding, so learning outcome especially in speaking skill can be increased.

The purpose of this research are: 1) To describe the implementation of role play method by Sketch media for Indonesian language student at second grade Islamic elementary school 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung 2) To describe the implementation of role play method in increasing student active in Indonesian language student at second grade Islamic elementary school 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. 3) to describe the increase of speaking skill by implementing role play method and Sketch media for Indonesian language student at second grade Islamic elementary school 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

Type of this research is the Classroom Action Research (CAR) approach with two cycles. Every cycle consists of 4 steps, planning, acting, observing, and reflecting. Focus of this research is the student at second grade Islamic elementary school 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. The data collection used are, test, observation, interview, field note, and documentation. Data analysis used are, data reduction, data presentation, and giving conclusion.

From data analysis found that: (1) implementation of role play method and sketch media as follows: (a) the teacher make club, (b) teacher give an assignment, (c) share club assignment, (d) the student arrange and learn a scenario, (e) teacher explain a goal want to be reached, (f) the teacher call every club, (g) the other club seeing, (h) every club giving conclusion, (i) teacher give a common conclusion and evaluation, (2) implementation of role play method and sketch media can increase student active with a cooperation, and (3) implementation of role play method and Sketch media can increase student learning outcome of Indonesian language student at second grade Islamic elementary school 2 Plosokandang that was known from student average value 49,05 (*pre test*), 71,02 (cycle I), and 82,95 (cycle II). The increase known from learning completeness. Evidenced from pre test result with 33 students that follow the test, 4 students with learning completeness and 29 not have learning completeness with learning completeness 12,12%. From the first cycle 21 students have learning completeness and 12 students not have learning completeness, with learning

percentage 66,67%. All of students have learning completeness at the second cycle with a percentage value 100%.



## الملخص

البحث العلمي تحت الموضوع "تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش لترقية مهارة الكلام عند الطلاب في الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦" كتبه بسري قيوي، رقم القيد. ٢٨١٧١٢٣٠٦٩، في تعليم معلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية و علوم التعليمية، بالجامعة الاسلامية الحكومية تولونج اجونج، و المشرف؛ الدكتور محمد جزري الماجستير.

الكلمات الرئيسية: طريقة دور اللعب، و سيلة سكتش، ومهارة الكلام.

أما خلفية هذا البحث فهي تدريس اللغة الاندونيسية في المدرسة غير معين و نتيجة تعلم الطلاب منخفضة. دور اللعب بوسيلة سكتش ينبغي ان يرتقي تفهيم الطلاب، و نتيجة التعلم في مهارة الكلام.

الغرض من الأبحاث في ما يلي، (١) لوصفية تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش مادة اللغة الاندونيسيا عند الطلاب في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج. (٢) لوصفية تطبيق طريقة دور اللعب لترقية ناشط الطلاب في اللغة الاندونيسيا عند الطلاب في الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج. (٣) لوصفية ترقية مهارة الكلام تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش مادة اللغة الاندونيسيا عند الطلاب في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج.

تستخدم الباحث في هذه الدراسة طريقة البحث العملي بدورتين. لكل الدور تتكون من اربع خطوات، هم الاعداد، و التنفيذ، و الملاحظة، و الانعكاس. تتركز البحث العلمي عند الطلاب في الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج. تستخدم ادوات في جمع الحقائق من بين ذلك، الاختبار، و الملاحظة، و المقابلة، و كتابة الميدان، و الوثيقة. و تحليل الحقائق المستخدم هو تخفيض البيانات، و عرض البيانات، و ترتيب الخلاصة.

و من تحليل الحقائق يوجد ان: (١) تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش كما يلي: (ا) المدرس يرتب الفرقة، (ب) المدرس يعطي الوظيفة، (ج) تقسيم الوظيفة، (د) الطلاب يرتبون سيناريو التدريس، (هـ) المدرس يشرح هدف التدريس، (و) ينادي المدرس كل الفرقة، (ز) الفرقة

يهتم الفرقة الاخر، (ح) كل الفرقة يعطي الخلاصة، (ط) يعطي المدرس خلاصة عامة و اختبار، (٢) تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش تستطيع ان ترتقي ناشط الطلاب بالتعاون، و (٣) تطبيق طريقة دور اللعب بوسيلة سكتش تستطيع ان ترتقي نتيجة تعلم اللغة الاندونيسيا عند الطلاب في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية ٢ فلاصا كاندانج كدونج واروتولونج اجونج. ذلك يعلم بقيمة المتوسط ٤٩،٠٥ (في الاختبار القبلي) ٧١،٠٢ (في الدور الاول)، و ٨٢،٩٥ (الدور الثاني). يعلم الترقية من كمال التعلم من نتيجة في الاختبار القبلي مع ٣٣ طالبا يتبعون في الاختبار، ٤ طالبا بكمال التعلم و ٢٩ ما عندهم دراجة كمال التعلم بقيمة ١٢،١٢%. و في الدور الاول، هناك ٢١ طالبا بكمال التعلم، و ١٢ طالبا دون كمال التعلم، بنسبة التعلم ٦٦،٦٧%. جميع الطلاب لهم كمال التعلم في الدور الثاني بنسبة ١٠٠%.