

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan rangkaian proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kegiatan belajar antara peserta didik dan pendidik serta mempunyai tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya pendidikan yang dilaksanakan di sekolah maka diharapkan akan membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengerahui berbagai hal yang belum dipelajari oleh peserta didik sebelumnya.

Masyarakat Indonesia saat ini muncul banyak kritik baik dari praktisi pendidikan maupun dari kalangan pengamat pendidikan mengenai pendidikan nasional yang tidak mempunyai arah yang jelas. Ketiadaan arah yang jelas dalam pendidikan nasional menyebabkan hilangnya peran vital di dalam menggerakkan sistem pendidikan untuk mewujudkan cita-cita bersama Indonesia Raya.¹ Dapat mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu dari cita-cita bangsa Indonesia ini. Berusaha menyesuaikan dengan kemajuan di Era ini, namun terlepas dari itu semua kita tidak boleh menghapus dari identitas negara kita sendiri yang ada banyak sekali budaya, bahasa, adat istiadat, suku, pakaian adat, dan lain sebagainya. Dengan kata lain kita akan mengikuti perkembangan zaman namun tetap menjaga keaslian dari identitas negara yaitu tetap memegang erat semboyan “Bhineka Tunggal

¹ A. R. Tilaar, *Standarisasi Pendidikan Nasional: Suatu Tinjauan Kritis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 14

Ika". Dari Sekolah Dasar (SD) sudah ditanamkan dengan semboyan itu yang berarti kita berbeda namun tetap satu jua yaitu Indonesia.

Sejak akhir tahun 1997 ada tuntutan lebih besar terhadap sistem Pendidikan Nasional. Melalui paradigma baru perpendidikan tinggi tersebut bertumpu pada otonomi, akuntabilitas, dan jaminan kualitas. Hal ini merupakan tantangan sekaligus peluang bagi Perguruan Tinggi Agama Islam (PTAI), termasuk dalam upaya mengatasi dikotomi ilmu-ilmu agama dan umum serta terintegrasi kedua disiplin ilmu.² Perubahan sosial yang begitu cepat seolah-olah tidak dapat direspon oleh agama, karena dalam pengembangan pengetahuan agama itu sendiri lebih banyak dilakukan pendekatan doktiner, normatif, dan legalistik.³

Pendidikan sebagai suatu proses untuk menyiapkan generasi masa depan sehingga pelaksanaan pendidikan harus berorientasi pada wawasan kehidupan yang akan datang.⁴ Generasi masa depan cerdas dalam hal yang berkaitan dengan ilmu pendidikan dan ilmu agama. Sehingga akan dapat membangun Bangsa Indonesia dengan lebih baik menuju Negara yang mengedepankan ketakwaan dan ilmu pengetahuan. Hal ini telah ditegaskan dalam Undang-Undang RI. No. 30 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 2 bahwa:⁵

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban Bangsa yang bermartabat dalam rangka

² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 116

³ Ibid., hal. 117

⁴ M. Jumali dkk., *Landasan Pendidikan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2008), hal. 175

⁵ Undang-Undang No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2010), hal. 3

mencerdaskan kehidupan Bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pada hakikatnya manusia lahir dibekali hasrat ingin tahu (*animal rasiona*l), sifat ingin tahu tersebut telah disaksikan sejak manusia masih kanak-kanak. Hal ini terbukti dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan “*apa ini, apa itu?*” yang selanjutnya mengembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan “*mengapa begini/begitu*” dan pertanyaan-pertanyaan yang semacamnya. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia berusaha mencari jawabannya dan berusaha untuk mendapatkan pengetahuan mengenai hal-hal yang dipertanyakan tersebut, secara nyata atau pada intinya ingin mencari sebuah kebenaran.⁶ Pertanyaan-pertanyaan ini juga akan berpengaruh terhadap jawaban yang ada tergantung bagaimana cara penyampaian seseorang mengutarakan pertanyaannya. Gaya seseorang dalam berbicara sangat penting jika kita perhatikan dengan seksama, mengingat kemampuan seseorang mengutarakan apa yang ingin disampaikan bukan hanya berupa pertanyaan, tapi juga bisa berupa pernyataan, perintah, dan lain sebagainya. Kebenaran yang sebenarnya merupakan kebenaran yang dapat membawa diri kedalam kebenaran hakiki yaitu kebenaran yang bersumber dari Sang Maha Kuasa yaitu Allah SWT.

Setelah manusia mencoba untuk memperoleh pengetahuan atau jawaban tentang pertanyaan-pertanyaan tersebut, manusia secara naluri akan

⁶ Asrop Safi`i, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: eIKAF, 2005), Hal. 3

memperoleh suatu kepuasan dan secara naluri pula manusia mempunyai kecenderungan dan keinginan untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang jawaban yang diperoleh tersebut. Hal ini disebabkan karena sesuatu yang telah diperoleh manusia dianggap sesuatu yang statis dan perlu dikembangkan lebih lanjut.⁷ Beranjak ke depan dengan persoalan yang berbeda atau bahkan lebih kompleks. Dengan harapan akan menjadi manusia yang lebih baik dan mengerti dari pertanyaan yang ada pada dirinya.

Manusia dalam kehidupannya sehari-hari selalu menghadapi masalah-masalah baik besar maupun kecil yang harus diselesaikan. Kadang masalah-masalah yang dihadapi manusia pada waktu yang lalu timbul lagi pada waktu sekarang dan selanjutnya masalah yang sejenis dapat muncul pada masa yang akan datang. Dalam usahanya untuk mencari kebenaran dan menyelesaikan masalah-masalah tersebut, manusia dapat menempuh berbagai macam cara baik yang dianggap sebagai usaha yang ilmiah maupun yang dapat dikatakan sebagai kegiatan-kegiatan yang tidak ilmiah.⁸ Jika masalah yang satu telah selesai maka akan menyelesaikan masalah yang lainnya sesuai dengan kapasitas dan kemampuannya masing-masing.

Pada proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan pendidik sebagai pemeran utama. Peristiwa belajar mengajar banyak yang berakar pada berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu, perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi dalam berbagai model. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung

⁷ Ibid.,

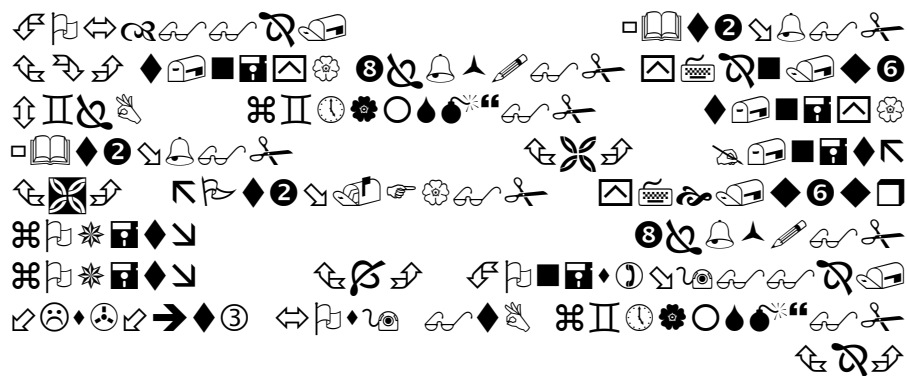
⁸ Ibid.,

serangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar. Interaksi dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang sangat luas, tidak sekedar hubungan antara pendidik dan peserta didik, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan pendidik yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.⁹

Berdasarkan aspek-aspek yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia, berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan yang ada pada pelajaran ini antara lain keterampilan mendengar, berbicara, menyimak, dan menulis. Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki dan dikuasai oleh seseorang. Bahkan keberhasilan karir misalnya, dapat juga ditentukan oleh terampil tidaknya ia berbicara. Untuk itulah, sudah semestinya di Lembaga Pendidikan dimanapun terutama Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, membekali peserta didiknya dengan memperbanyak latihan-latihan yang berkaitan dengan keterampilan berbicara.

⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 4

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari metode maupun media yang dipakai. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mampu memahami tentang apa yang diajarkan. Dalam penelitian ini peneliti akan lebih memfokuskan pembahasan dari metode *role play* dan media sketsa. Karena, penerapan antara metode dan media ini sangat diharapkan akan dapat mempermudah serta memberikan kesan kepada peserta didik dalam hal keterampilan berbicara. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:



Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (Q. S. Al-'Alaq: 1-5).¹⁰

Metode merupakan cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran.¹¹ Pada penelitian ini saya menggunakan metode *role play* untuk membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam keterampilan berbicara. Metode *role play* atau bermain peran bisa diartikan suatu cara

¹⁰ Mahmud Yunus, *Tafsir Quran Karim*, (Jakarta: PT Hidakarya Agung, 2004), hal. 910

¹¹ Inpres Samata, *Metode Pembelajaran* diakses dalam <http://inpressamata.blogspot.com/2014/01/metode-pembelajaran.html> pada tanggal 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi peserta didik. Pada *role play*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai suatu subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya dalam situasi tertentu.¹² Saling melengkapi antara peserta didik satu dengan lainnya, bisa berinteraksi yang baik adalah kunci utama pada metode *role play* ini. Jika, teman yang satu dapat berbicara dengan baik maka dia akan berusaha untuk membuat temannya bisa berbicara juga. Dengan kata lain peserta didik yang lebih lancar dalam keterampilan berbicara ini akan mencoba menjadi stimulus untuk peserta didik lainnya agar bisa seimbang dengan temannya. Menciptakan kondisi kelas yang semaksimal mungkin yaitu nyaman, bersemangat, dan penuh dengan kejutan, akan sedikit memberikan suasana yang diinginkan oleh peserta didik.

Media sendiri bagian integral dari kegiatan pembelajaran sehingga kedudukan media tidak dapat dipisahkan terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik tanpa penerapan media. Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan dan mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar.¹³ Media yang sederhana mungkin namun penerapannya yang tepat dan sesuai

¹² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hal. 209

¹³ Asnawir & M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 19

dengan pembelajaran akan membantu jalannya pembelajaran yang lebih kondusif.

Sebagai bagian integral pembelajaran, komponen media perlu mendapat perhatian dari para pendidik agar dapat memfasilitasi belajar peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, “pemilihan dan penerapan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai”.¹⁴ Jadi, bukan hanya media yang menjadikan pembelajaran akan menjadi mudah dan menyenangkan, namun juga metode yang digunakan menjadi faktor yang tidak kalah penting untuk memperlancar pembelajaran di dalam kelas.

pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu pelajaran yang diajarkan di SD/MI. Adapun makna dari bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Jadi, inti dari Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah belajar berkomunikasi. Berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia maka tentunya peserta didik itu harus mempertinggi kemampuan berbahasa, diantaranya dengan menguasai beberapa aspek keterampilan dalam Bahasa Indonesia baik dalam segi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.¹⁵ Keempat aspek ini saling berkaitan satu dengan yang lain. Dimana ketika masih kecil kita berusaha untuk menguasai keterampilan menyimak. Menyimak apa saja yang ada

¹⁴ Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran : Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 73

¹⁵ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 36

disekitar kita baik dari TV maupun dari lingkungannya, mencoba meniru yang selanjutnya mengaplikasikan ke dalam tindakan dan ucapan (aspek keterampilan berbicara). Keterampilan berbicara ini pula anak-anak tanpa disadari mereka melatihnya setiap hari dengan berkomunikasi dengan orang tua, orang yang ada disekitarnya, atau bahkan berakting bermain rumah-rumahan dengan teman-temannya, menjadi pengisi suara dengan boneka dan mainan mereka.

Pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI diharapkan dapat menjadi sarana yang tepat bagi peserta didik untuk menjadikannya mudah berbicara dengan orang lain yaitu dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi. Dalam pembelajarannya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.¹⁶ Berbicara dengan mudah merupakan bukan perkara yang sulit namun juga diharapkan dengan metode dan media yang digunakan ini akan membuat peserta didik menjadi semakin pandai dalam hal berbicara atau bertanya pada semua pelajaran. Jika, para peserta didik dapat berbicara dengan baik maka tidak akan sulit peserta didik mengutarakan apa saja yang belum ia pahami. Mengutarakan pertanyaan yang tepat, jelas, dan bisa dipahami oleh semua orang yang mendengarkannya.

Kemampuan berbicara peserta didik menjadi lebih mudah jika menggunakan bantuan media. Salah satunya adalah berbentuk gambar garis (sketsa atau *stick figure*) meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan

¹⁶Ibid...,

kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis.¹⁷ Aksi atau kegiatan yang sedang berlangsung dapat dilukiskan dengan baik dengan gambar garis.¹⁸ Misalnya, orang yang sedang berlari, gambar hewan dan tumbuhan, dan lain sebagainya.



Gambar 1.1 Media Sketsa

Banyak yang dapat kita kreatifkan dengan metode dan media ini. Untuk metode *role play* banyak dari peserta didik yang senang dengan kisah-kisah di televisi dan mereka secara tidak sadar sudah menerapkannya saat bermain rumah-rumahan, setiap dari peserta didik pasti pernah memainkan peran yang mereka sukai sesuai dengan imajinasi mereka. Ini menambah nilai tersendiri dari metode *role play* bagi peserta didik. Mereka akan berfikir jika akan menjadi aktor atau aktris. Dengan demikian motivasi peserta didik akan bertambah dan bersemangat dengan adanya metode ini. Banyak dari mereka yang mengidolakan seseorang atau tokoh dalam televisi. Sebagaimana contohnya yaitu Anak Jalanan, Ganteng-Ganteng Srigala, Upin-Ipin dan lain sebagainya. Contoh dari media sketsa ini bisa dilihat di awal tadi yaitu dengan

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2006), hal.115

¹⁸ *Ibid.*, hal.116

menggambarkan lukisan sederhana dengan garis-garis yang membentuk kelinci dan pohon kelapa. Ini hanya sebagai contoh saja nanti bisa dikembangkan sendiri tergantung dengan kreatifitas para pendidik dan materi yang diajarkan.

Bedasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus Triyono, S.Pd. sebagai pendidik Bahasa Indonesia kelas II berikut hasil wawancaranya terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia:

Menurut penuturan Bapak Agus, “Saya mengajar atau menjelaskan kepada anak-anak dengan berbagai macam pendekatan tergantung peserta didik saya pada hari itu atau waktu itu. Karena setiap saat peserta didik saya juga tak menentu keadaan psikologinya. Tapi, lebih banyak menggunakan ceramah untuk membekali mereka dan tanya jawab di awal dan akhir pembelajaran”.

Selain itu, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung, terdapat beberapa kendala yang dialami dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya adalah kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang kurang kondusif dan hasil belajar khususnya keterampilan berbicara yang masih rendah. Disebabkan ketika pendidik menjelaskan materi dengan ceramah, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan pendidik dan ramai sendiri. Sehingga ada beberapa peserta didik yang kurang paham dan kurang percaya diri dengan keterampilan berbicara yang mereka miliki. Hal ini dapat dilihat dari kesempatan yang diberikan pendidik kepada peserta didik untuk

bertanya jika terdapat materi yang sekiranya belum mereka pahami, peserta didik memilih untuk diam atau menjawab sudah paham namun ketika ada test ternyata hasilnya membuktikan bahwa mereka belum mengerti materi pembelajaran saat itu. Seperti halnya menuangkan ide/gagasan untuk keterampilan berbicara. Namun, untuk mengurangi kesukaran yang ditemukan dari setiap peserta didik perlu dipertimbangkan dengan penerapan metode dan media agar pembelajaran Bahasa Indonesia bisa berjalan dengan lancar dan kondusif. Karena pusat perhatian peserta didik terarah ke media yang ditampilkan serta metode yang digunakan sehingga menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia ini menjadi berkesan dan mudah diterima oleh setiap peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
2. Apakah metode *Role Play* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?

3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

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* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
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.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus pemahaman peserta didik di sekolah, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Secara rinci, manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang penerapan metode *role play* dan media sketsa dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagaimana berikut:

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran agar ke depannya akan menjadi lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi peserta didik

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia, sehingga menjadi lebih aktif dan lancar dalam menggunakan ketarampilan berbicaranya

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai upaya untuk menambah dan memperdalam pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

e. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat digunakan sebagai bahan wawasan dan pengetahuan tentang sistem pembelajaran di sekolah, khususnya tingkat sekolah dasar. Selain itu dapat juga digunakan sebagai bahan kajian dan sumbangan pemikiran bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan pendidik sekolah dasar, khususnya pada pengembangan konsep metode belajar sehingga dapat bermanfaat sebagai referensi dalam memilih strategi, model, metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika metode *role play* dan media sketsa digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan menyebutkan ciri-ciri tumbuhan dan binatang, maka keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung akan meningkat”.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran istilah yang dipakai terhadap judul “Penerapan Metode Role Play dengan Media Sketsa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung ” dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran.
- b. Metode *role play* (bermain peran) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang dalam *role play* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.
- c. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana pesan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien.
- d. Media sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian – bagian pokoknya tanpa detail.
- e. Prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh pesera didik dalam penguasaan dan kecakapan materi yang diberikan setelah mengalami aktifitas belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.

- f. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa yang mencakup keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara.
- g. Berbicara : kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penerapan metode *role play* dengan media sketsa untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pelajaran Bahasa Indonesia adalah penelitian dimana proses pembelajaran menggunakan metode *role play* dengan media sketsa sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

G. Sitematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari: sampul, persetujuan, pengesahan, kata pengamatantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I: Pendahuluan, ini merupakan langkah awal untuk mengetahui gambaran secara umum dari keseluruhan isi skripsi ini yang akan dibahas dan merupakan dasar, serta merupakan titik sentral untuk pembahasan pada bab-bab selanjutnya, yang meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Penegasan Istilah, Sitematika Penulisan Skripsi.

Bab II: Pada bab ini merupakan kajian pustaka mengenai Kajian Teori (Metode Pembelajaran, Metode *Role Play*, Media Pembelajaran, Media Sketsa, Tinjauan Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Kooperatif, Prestasi Belajar, Keaktifan Belajar, Penerapan Metode Role Play dengan Media Sketsa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Mendeskripsikan Ciri-Ciri Hewan), Hipotesis Tindakan, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran.

Bab III: Jenis Penelitian, Lokasi, Subjek, dan Obyek Penelitian, Kehadiran Peneliti, Data serta Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Indikator Keberhasilan, Tahap-Tahap Penelitian.

Bab IV: Deskripsi Hasil Penelitian, Pembahasan, serta Temuan Penelitian.

Bab V: Penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran.