

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

###### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Mengajar bukan hanya menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik, tetapi merupakan suatu proses upaya dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik supaya dapat belajar secara efektif dan efisien. Keberhasilan pembelajaran sangatlah dipengaruhi oleh keberhasilan proses pembelajaran yang dikembangkan pendidik. Oleh karena itu pendidik harus mempunyai kemampuan dalam memilih, mengembangkan dan menerapkan metode mengajar<sup>1</sup>.

Istilah metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani (*Greeka*) yaitu *metha* + *hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Dalam Kamus Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem

---

<sup>1</sup> Sri Anitah W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Tangerang : Universitas Terbuka, 2009), hal. 52.

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 55

untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan.<sup>3</sup>

Menurut Nana Sudjana metode mengajar adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran.<sup>4</sup> Menurut Kokom Komalasari metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup>

Dari pendapat-pendapat mengenai metode pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan, metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang digunakan pendidik untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran.

#### **b. Kedudukan Metode Pembelajaran**

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Salah satu usaha yang tidak pernah pendidik tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan

---

<sup>3</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), hal. 952

<sup>4</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2014), hal. 76

<sup>5</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2011), hal. 56

metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kedudukan dari metode tersebut adalah sebagai berikut<sup>6</sup> :

1) Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Dalam penerapan metode terkadang pendidik harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Pendidik jarang sekali menggunakan satu metode, karena mereka menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan kelemahannya. Penerapan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi anak didik. Penerapan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

2) Metode sebagai strategi pengajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Terhadap perbedaan daya serap anak didik tersebut, maka diperlukan strategi

---

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2010 ), hal. 72.

pengajaran yang tepat agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Metode Sebagai Alat Untuk Mencapai Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Dan metode merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, pendidik akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Metode harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka akan sia-sialah perumusan tujuan tersebut. Allah berfirman dalam surat

Ali Imran ayat 159<sup>7</sup> :



*Artinya : Maka disebabkan rahmat Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauh darimu.*

Pelajaran yang dapat diambil dari firman Allah tersebut adalah bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran umat haruslah dengan cara yang didasari pada metode, artinya harus dengan cara yang tepat, bijaksana dan tidak boleh kasar agar

<sup>7</sup> Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 76

tujuan yang telah ditentukan dapat mudah untuk dicapai. Jadi, pendidik sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

**c. Faktor-Faktor yang Harus Diperhatikan dalam Memilih Metode Pembelajaran**

S. Ulih Karo-Karo dalam Maunah mengatakan bahwa faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran adalah :<sup>8</sup>

1) Tujuan yang dikehendaki.

Dalam pembelajaran sudah semestinya kita memperhatikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sehingga dalam pembelajaran nanti agar lebih mudah menyampaikan materi maka pendidik semestinya menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan dan kemampuan dari pendidik.

2) Pelajar.

Kemampuan peserta didik dalam pengkondisian kelas juga mempengaruhi metode yang dipakai oleh pendidik. Menyesuaikan dengan usia, jenjang sekolah, dan SDM yang pada lingkungan sekitar sekolah.

---

<sup>8</sup> Maunah, *Metodologi Pengajaran...*, hal. 60

### 3) Bahan Pelajaran.

Seperti halnya faktor yang lain bahan pelajaran yang ada antara lain buku bacaan, LKS, buku paket, dan lain sebagainya juga diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran yang akan dipakai.

### 4) Fasilitas.

Fasilitas seperti papan tulis, bangku, halaman, kamar mandi, parkir kendaraan, masjid, ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan lain sebagainya juga perlu diperhatikan jika kondisi kelas semisal sempit jika diterapkan metode tertentu maka kita bisa menggunakan fasilitas lain seperti aula, masjid, atau halaman agar suasana menjadi menjadi lebih bersemangat.

### 5) Pendidik.

Keahlian pendidik dalam menggunakan metode tertentu juga menjadikan salah satu pertimbangan mereka menggunakan metode yang mereka kuasai atau yang mereka sukai.

### 6) Situasi.

Pendidik terkadang menggunakan lebih dari satu metode disebabkan kondisi kelas yang tidak menentu jika dalam keadaan masih segar di pagi hari maka sedikit siang nanti para peserta didik juga akan merasa bosan jika menggunakan metode yang sama dengan ketika mereka baru berangkat sekolah. Jadi, diperlukan

cadangan metode untuk mengatasi situasi tertentu jika dirasa metode perlu diubah dengan metode yang lain.

#### 7) Partisipasi.

Peserta didik dan pendidik menjadi partisipan yang penting dalam suksesnya proses pembelajaran. Maka dari itu jika ada peserta didik yang kurang bersemangat maka pendidik menindak lanjutinya dengan memberikan stimulus berupa hadiah jika nanti peserta didik ada yang bisa menjawab dan mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

#### 8) Kelebihan dan kelemahan metode tertentu.

Semua metode memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri sehingga sebagai pendidik sudah seharusnya kita memiliki kreatifitas untuk menggabungkan segala jenis metode diharapkan jika nanti metode yang pertama kurang berhasil dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang memungkinkan melaksanakan metode tertentu maka pendidik menerapkan metode yang lain untuk mengantisipasinya. Pendidik dapat juga mengatasi kekurangan yang ada pada metode tertentu dengan menggunakan media, diharapkan agar lebih efektif dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Proses pembelajaran di kelas diharapkan akan efektif dan efisien dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan pendidik kepada peserta didik. Namun, pada pelajaran tertentu dan pembahasan

tertentu, terkadang pendidik membutuhkan yang namanya cara agar materi yang disampaikan pendidik bisa maksimal diserap oleh seluruh peserta didik.

## 2. Metode Role Play

### a. Pengertian *Role Play* (bermain peran)

*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:<sup>9</sup>

- 1) Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan kelyuarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi sosial.
- 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.

---

<sup>9</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) hal. 98



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.<sup>10</sup> Namun, untuk hal yang demikian ini dapat efektif untuk diterapkan jika semua memiliki kemampuan dalam bermain peran. Sehingga untuk pengenalan pada pendidikan dasar kita pasti memerlukan yang namanya konsep/skenario untuk memperlancar jalannya pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran ini.

Hamalik menjelaskan dalam bukunya bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran, karena pada umumnya peserta didik menyenangi penerapan 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.<sup>11</sup>

Lain halnya dengan Subari yang menjelaskan bahwa metode sodiodrama atau bermain peran adalah mendramatisasi cara bertingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan penghayatan di mana para peserta didik turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Nana Sujana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989) hal. 61

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 214

<sup>12</sup> Subari, *Supervisi Pendidikan dalam Rangka Perbaikan Situasi Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994) hal. 94

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.<sup>13</sup>

Apapun yang akan diperankan oleh peserta didik akan jauh memberikan arti pada setiap individunya jika mereka benar-benar bersemangat dan tertarik dengan pembelajaran ini. Yaitu pendidik memberikan semangat dan motivasi jika dengan pembelajaran ini mereka akan jauh lebih mengerti bagaimana kemampuan dari masing-masing individu, sehingga mereka akan berusaha untuk meningkatkan kemampuannya agar lebih baik ketika mengetahui kemampuan dari semua peserta didik.

#### **b. Sintak Model *Role Play***

Sintak strategi *role play* dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 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.

---

<sup>13</sup> 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 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

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

- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan 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* (bermain peran) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dan kekurangan tersebut dijelaskan di bawah ini:<sup>15</sup>

1) Kelebihan *Role Play*

Pembelajaran menggunakan metode *role play* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu:

- a) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hal 201

- b) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- e) Memungkinkan peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar

Jadi pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* ini memiliki beberapa keunggulan dibanding dengan metode yang lain yaitu pembelajarannya akan jauh lebih berkesan untuk peserta didik, ingatan mereka juga akan bertahan lebih lama dikarenakan mereka merasakan suasana yang sesungguhnya mengenai apa yang mereka pelajari, membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, dan menumbuhkan sikap yang semangat untuk setiap peserta didik.

## 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) Membuktikan persiapan yang benar-benar yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, dan
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini

Kelemahan jika metode ini dilaksanakan dengan kurangnya persiapan maka yang terjadi adalah akan menyebabkan pembelajaran ini akan menghabiskan waktu yang cukup lama jika kondisi kelas kurang kondusif, tidak dapat diaplikasikan untuk semua pelajaran, dan sulitnya memberikan peran kepada peserta didik yang dirasa peran tersebut cukup sulit bagi mereka.

### **3. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>16</sup> Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutkno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2010), hal. 65

<sup>17</sup> Usman & Asnawir, *Media.....*, hal. 11

Menurut P. Ely & Vemon S. Gerlach yang dikutip oleh Ahmad Rohani, pengertian media ada dua bagian, yaitu meliputi arti sempit dan arti luas:<sup>18</sup>

- 1) Arti sempit, media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi.
- 2) Arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat perantara penyampaian pesan dari pembawa pesan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru atau dengan kata lain pengertian media pembelajaran merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diriya. Penerapan media secara kreatif akan memungkinkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>19</sup>

Perantara menjadi hal yang penting untuk mendukung lancarnya pembelajaran serta menjadi stimulus bagi peserta didik. Dapat menggugah peserta didik ingin lebih tahu dan lebih bisa dalam proses pembelajaran. Media juga tidak harus mahal, yang terpenting

---

<sup>18</sup> Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hal.2

<sup>19</sup> Usman & Asnawir, *Media.....*, hal. 11

adalah sesuai dengan dana yang ada, menarik (disukai oleh peserta didik), tahan lama, bisa menjadikan peserta didik lebih aktif, yang yang terpenting materi yang seharusnya disampaikan dapat diterima dan diaplikasikan dengan mudah oleh para peserta didik.

#### **b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach dan Ely, dan (5) Ibrahim.<sup>20</sup>

Menurut Schramm dalam Daryanto, media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Schram juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:<sup>21</sup>

- 1) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile.
- 2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
- 3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne dalam Daryanto, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang

---

<sup>20</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 17

<sup>21</sup> *Ibid.*

dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menurut cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.<sup>22</sup>

Menurut Allen dalam Daryanto, terdapat Sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televise, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu, tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info factual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, rendah.<sup>23</sup>

Menurut Gerlach dan Ely dalam Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran teprogram dan simulasi.<sup>24</sup>

Menurut Ibrahim dalam Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya

---

<sup>22</sup>*Ibid.*

<sup>23</sup>*Ibid.*

<sup>24</sup>*Ibid.*, hal. 18



atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio, proyeksi; televisi, video dan computer.<sup>25</sup>

Klasifikasi media pembelajaran sangat bermacam-macam, hampir setiap ahli mempunyai klasifikasi media pembelajaran tersendiri. Oleh karena itu, guru dalam proses pembelajaran harus mampu memilih dan menggunakan media yang tepat sesuai karakteristik peserta didik. Selain itu guru juga harus mampu membuat media yang sederhana namun bermakna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>26</sup>

Manfaat praktis dari penerapan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :<sup>27</sup>

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan

---

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Arysad, *Media Pembelajaran ...*, hal. 19

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 29-30

lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak nampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat dari media sangat banyak dari tersebut diatas diantaranya adalah mempermudah penyampaian informasi di dalam pembelajaran, memberikan kesamaan kesan terhadap semua peserta didik, dan memperdalam pemahaman peserta didik dikarenakan istilahnya mereka menggunakan bantuan media untuk mempermudah bukti yang diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media**

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.<sup>28</sup> Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya perhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.<sup>29</sup>

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep atau generalisasi sangat

---

<sup>28</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 2

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 4-5

memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penerapannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para peserta didik.

Dengan kriteria pemilihan media pembelajaran di atas, maka guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

#### **4. Tinjauan Tentang Media Sketsa**

Pada proses pembelajaran akan terasa berwarna jika peserta didik disuguhkan dengan hal mereka inginkan. Banyak peserta didik yang merasa pembelajaran pada pelajaran kesenian mengasyikkan dikarenakan

gambaran mereka pada pelajaran ini sangat menyenangkan yaitu mereka dapat menuangkan ide, gagasan, dan imainasi mereka kedalam suatu yang disebut lukisan. Sehingga peneliti mencoba untuk menghadirkan pembelajaran kesenian ini kedalam pembelajaran Bahasa Indonesia namun dalam bentuk gambar sederhana, sesuai dengan pembahasan yang akan dipelajari.

Media sangat banyak namun salah satunya adalah berbentuk gambar garis (sketsa atau *stick figure*) meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis.<sup>30</sup> Aksi atau kegiatan yang sedang berlangsung dapat dilukiskan dengan baik dengan gambar garis. Misalnya, orang yang sedang berlari atau sedang menarik seekor anjing, dan lain sebagainya.<sup>31</sup>

#### **a. Pengertian Sketsa**

Gambar atau sktesa dalam proses rancangan arsitektur, penulis merasa perlu memperjelaskan tentang gambar, gambar bebas (*freehand drawing*) dan sketsa agar dapat dibedakan mana yang termasuk gambar jadi/selesai dan sketsa. Secara harfiah, kata “gambar” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebuah kata benda yang berarti “tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan”. Bentuk kata kerjanya yakni “menggambar”

---

<sup>30</sup> Arsyad, *Media....*, hal.115

<sup>31</sup> *Ibid.*, hal.116

berarti “mambuat gambar; melukis”. Sementara dalam Bahasa Inggris, kata “*drawing*” dapat berupa kata kerja dan kata benda. Sebagai kata kerja, “*drawing*” diartikan sebagai “*the act of making marks on a surface so as to create an image, form or shape*” atau “tindakan membuat tanda pada permukaan sehingga tercipta citra, bentuk atau wujud”. Sebagai kata benda, “*drawing*” juga merujuk pada “*the produced image*” atau “citra yang dihasilkan.”<sup>32</sup>

**Sketsa** (berasal dari bahasa Yunani σχέδιος – *shedios*, "done extempore") adalah karya gambar yang biasanya tidak dimaksudkan sebagai hasil karya akhir. Sebuah **sketsa** dapat memiliki beberapa tujuan: merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip.<sup>33</sup>

Sketsa dapat dibuat pada beragam media gambar. Istilah ini sering diterapkan pada karya grafis yang dikerjakan pada media kering, seperti silverpoint, grafit, pensil, arang, atau pastel, namun dapat juga diterapkan pada gambar yang dikerjakan menggunakan pena dan tinta, pena ballpoint, cat air, dan cat minyak. Dua jenis terakhir umumnya disebut sebagai "skesa cat air" atau "sketsa cat minyak". Seorang

---

<sup>32</sup> KBBI, *SKETSA* diakses dalam <http://en.wikipedia.org/wiki/Drawing> pada tanggal 01 Mei 2016

<sup>33</sup> Wikipedia, *SKETSA* diakses dalam <https://en.wikipedia.org/wiki/Sketchdrawing> pada tanggal 2 Juni 2016

pematung dapat juga membuat sketsa model tiga dimensi dari tanah liat, plastisin, atau wax.

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat diajar menggambar, maka setiap pendidik yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersiapkan sebab media ini dibuat langsung oleh pendidik.<sup>34</sup>

Seni sketsa sudah banyak dibicarakan orang lewat koran-koran, majalah, atau pameran tertentu, sehingga bukan merupakan barang baru. Sketsa sudah merupakan tradisi sejak seni lukis ada. Seni sketsa adalah seni yang pertama lahir, kita dapat melihat lukisan-lukisan kuno yang terdapat di gua-gua Altamira dan Perancis Selatan. Demikian juga pada gua-gua Leang-Leang Sulawesi Selatan dan gua Abba di Irian Barat merupakan garis sketsa yang magis.

Media sketsa merupakan media dalam bentuk gambar/lukisan namun dalam bentuk sederhana hanya berupa garis yang terhubung antara satu dengan yang lain serta membentuk objek sesuai dengan materi yang akan dibahas pada pembelajaran.

---

<sup>34</sup> Sulis Al-Madad, *Media Gambar/Foto dan Sketsa* diakses dalam <http://tsulis64.blogspot.com/2013/09/media-gambarfoto-dan-sketsa-dalam.html> pada tanggal 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB

**b. Kelebihan Dan Kekurangan Media Sketsa.**

Berikut kelebihan dari media sketsa antara lain :<sup>35</sup>

1) Sifatnya konkret.

Media gambar/sketsa ini salah satunya adalah bersifat nyata. Dengan kata lain dapat dilihat, dipegang, dibawa, dan lain sebagainya (ada wujudnya).

2) Dapat mengatasi ruang dan waktu.

Media sketsa ini dapat dibawa kemana saja tidak terikat oleh ruang (tempat) dan waktu. Sehingga jika kita membuat sketsa pada minggu ini sudah dapat dipastikan minggu depan akan sama bentuk dan sifatnya seperti minggu ini kita buat. Jadi, tidak akan berubah.

3) Dapat mengatasi pengamatan.

Peserta didik ketika diberikan media yang berupa sketsa salah satunya, maka mereka yang pertama kali dilihat adalah apakah bentuknya dari sketsa itu. Dan mereka akan berusaha untuk memahaminya, ketika mereka sudah memahami atau belum maka mereka akan berusaha untuk mendiskusikannya dengan temannya. Sehingga akan membentuk pemahaman yang utuh jika mereka sudah menemukannya.

---

<sup>35</sup> Ibid...,



4) Dapat menjelaskan masalah.

Ketika materi pada pembelajaran dapat dituangkan ke dalam media sketsa maka unsur-unsur yang ada pada materi akan tertuang pada sketsa itu. Jika peserta didik sulit memahaminya dengan kata-kata yang diberikan pendidiknya ataupun dari peserta didik lain maka mereka akan berusaha untuk memahaminya lewat media sketsa ini.

5) Murah dan mudah.

Harga yang relatif murah dan mudah untuk ditemukan maka dapat dijadikan salah satu alternatif pendidik untuk memakai media sketsa ini. Media sketsa dapat dibuat sendiri oleh pendidik, peserta didik, dan dapat juga ditemukan pada internet. Sehingga tidak memerlukan waktu yang lama jika kita membuat media sketsa ini.

Keuntungan yang didapat ketika menggunakan menggunakan media sketsa ini adalah bersifat nyata, tidak terhalang oleh ruang dan waktu, dapat menggambarkan berbagai objek yang diinginkan, semua orang memiliki keistimewaan untuk membuat media ini, harga yang relatif murah, dan tahan lama jika kita dapat menempatkannya dengan benar.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran sketsa adalah :<sup>36</sup>

- 1) Hanya menekankan persepsi indera.

Media sketsa ini hanya menekankan pada indra penglihatan peserta didik jika dibandingkan dengan media lainnya yang dapat menghasilkan audio untuk membantu pemahaman peserta didik melalui indra pendengaran mereka, maka hal ini menjadi bahan pertimbangan pendidik untuk menggunakan media sketsa.

- 2) Jika bendanya/gerakannya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.

Pada dasarnya lukisan tidak dapat bergerak. Jika dapat bergerak akan menjadi video (film). Media sketsa ini dapat menjadi bergerak jika kita membuatnya banyak dan setiap gambar berubah dengan sedikit demi sedikit menurut keinginan kita, namun akan membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya. Seperti halnya kartun di TV yang menggunakan dasar gambar diubah menjadi video, namun ketika sudah ada aplikasi yang memudahkan untuk membuat itu, maka Indonesia akan mengejar teknologi yang ada di luar negeri.

- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Jika menggunakan media sketsa untuk pembagian kelompok yang cukup besar memang ukurannya akan menjadi salah satu kendala dari media ini, namun pendidik dapat

---

<sup>36</sup> Ibid...,

mengatasinya dengan pembagian kelompok yang jumlahnya tidak terlalu banyak atau jika memang kelompoknya memang dikondisikan banyak maka kita dapat membagikan media sketsa ini untuk setiap peserta didik.

Meskipun ada beberapa keuntungan/kelebihan yang kita dapatkan namun tidak menampik jika media sketsa ini memiliki kekurangan salah satunya kurang efektif jika objeknya diperlukan untuk pembelajaran yang sifatnya dapat bergerak, bisa saja media ini menjadi animasi katun yaitu dengan menggambarnya banyak namun gambar yang satu dengan yang lain sedikit diubah sesuai dengan gerakan yang kita inginkan tetapi hal ini akan memerlukan alokasi waktu lebih lama. Untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti mensiasati dengan metode yang digunakannya kali ini yaitu metode *role play*.

## **5. Tinjauan Keterampilan Berbicara**

### **a. Hakikat Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu:<sup>37</sup>

- 1) Keterampilan menyimak (*listening skills*)
- 2) Keterampilan berbicara (*speaking skills*)
- 3) Keterampilan membaca (*reading skills*)
- 4) Keterampilan menulis (*writing skills*)

---

<sup>37</sup> Tarigan H. G, *Berbiacara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung, Angkasa Bandung: 2008), hal 1

Setiap keterampilan itu, berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa, kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca*, dan *menulis*. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan *catur tunggal*.

#### **b. Pengertian Berbicara**

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.<sup>38</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa berbicara adalah “berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya) atau berunding”.<sup>39</sup>

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami

---

<sup>38</sup> Ibid., hal.16

<sup>39</sup> Martina Septi, *Keterampilan Berbicara* di akses dalam <http://septimartiana.blogspot.co.id/2014/01/artikel-keterampilan-berbicara.html> pada tanggal 2 Juni 2016

oleh orang lain. Pengertiannya secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar.<sup>40</sup>

Sty Slamet menjelaskan bahwa berbicara adalah kegiatan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan kehendak pembicara yang perlu diungkapkan kepada orang lain dalam bentuk ujaran. Sedangkan menurut Sabarti Ahdiah berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Selanjutnya Nurhatim berbicara adalah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan manusia dalam rangka pengungkapan gagasan dan ide yang telah disusun dalam pikiran.<sup>41</sup>

Menurut Mulgrave mengemukakan pendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran. Jadi pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa.<sup>42</sup>

Dengan demikian, maka berbicara bukan hanya sekedar mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata, namu suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar dan penyimak.

---

<sup>40</sup> Ibid.,

<sup>41</sup> Ibid.,

<sup>42</sup> Ibid.,

### c. Ragam Keterampilan Berbicara

Secara garis besar, berbicara (*speaking*) dapat dibagi atas:<sup>43</sup>

- 1) Berbicara di muka umum pada masyarakat (*publik speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu:
  - a) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, dan yang bersifat informatif (*informative speaking*).
  - b) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan dan persahabatan (*fellowship speaking*).
  - c) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*).
  - d) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deleberative speaking*).
- 2) Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi:
  - a) Diskusi kelompok (*group discussion*), yang dapat dibedakan atas:
    - i. Tidak resmi (*informal*), dan masih dapat diperinci lagi atas:
      - i) Konferensi
      - ii) Diskusi panel
      - iii) Simposium
  - b) Prosedur parlementer (*parliamentary procedure*).

---

<sup>43</sup> Tarigan H. G, *Berbiacara Sebagai Suatu...* hal 24

c) Debat.

## 6. Tinjauan Tentang Bahasa Indonesia

### a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Indonesia merupakan negara dimana dalam bahasa nasionalnya menggunakan Bahasa Indonesia. Sudah hal yang wajar jika pelajaran di semua jenjang pendidikan akan memasukkan pelajaran ini. Sehingga meskipun kita memiliki banyak bahasa daerah dari setiap suku atau kepulauan yang ada di Indonesia ini, namun untuk menyatukan agar komunikasi ini bisa sampai kepada orang lain. Maka diperlukannya alat penyatu yang berupa Bahasa Nasional yaitu dengan Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dari Bahasa Melayu, yang sejak dahulu sudah dipakai sebagai bahasa perantara (*lingua franca*), bukan saja di kepulauan Nusantara tetapi juga hampir di seluruh Asia Tenggara.<sup>44</sup> Tanggal 28 oktober 1928, para pemuda mengikrarkan sumpah pemuda. Melalui ikrar sumpah pemuda maka resmiah Bahasa Melayu menjadi Bahasa Indonesia.<sup>45</sup> Yang telah memiliki kaidah yang jelas dan aturan yang jelas. Dan sama digunakan pada semua kalangan.

Sedangkan pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Indonesia yaitu *intruction* yang artinya sebagai proses interaksi

---

<sup>44</sup> Zainal Arifin, *Cermat Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: Medyatama Sarana Perkasa, 1988), hal.3

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 5

antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara dinamis.<sup>46</sup> Proses belajar mengajar di dalam kelas harus menyenangkan dikarenakan peneliti mengambil kelas bawah yaitu kelas II. Sehingga pendidik menanamkan pembelajaran yang menyenangkan, namun yang bertanggungjawab. Belajar sambil bermain. Bermain disini harus dibatasi dengan pengawasan dari pendidik. Dan bermain yang dimaksud adalah bermain yang ada kaitannya dengan pembelajaran. Peserta didik akan merasa dirinya semakin penasaran dengan pelajaran yang ingin dia ketahui. Apalagi jika mereka diberikan situasi yang mendukung dalam proses pembelajaran ini. Proses belajar mengajar (pembelajaran) merupakan upaya secara sistematis yang dilakukan pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>47</sup>

Jadi pembelajaran adalah aktifitas/kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar yang berlangsung secara dinamis untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

---

<sup>46</sup> Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tim GP Press, 2011), hal.5

<sup>47</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widia, 2013), hal. 66



## b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan dalam kurikulum 2004 adalah sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 1) Peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- 2) Peserta didik memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kengan emosional dan kengan sosial.
- 4) Peserta didik memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Peserta didik dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Peserta didik menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual Indonesia.

Jadi, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada intinya adalah kita dapat memahami Bahasa Indonesia dengan mudah. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan tujuan, keperluan, dan keadaan.

---

<sup>48</sup> E. Emalia, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* diakses dalam <http://sdn4mangunjaya.blogspot.com/2013/09/pemnbelajaran-bahasa-indonesia-d.html> pada tanggal 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

### c. 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 pendidik 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 penerapan bahasa secara lisan. manusia, sebagai makhluk sosial selalu menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah bagian dari keterampilan berbahasa oleh karena itu kemampuan berbicara harus diberikan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan benar.<sup>49</sup>

Dengan peserta didik memiliki kemampuan keterampilan berbicara yang baik dan benar maka diharapkan nanti akan mempermudah mereka berkomunikasi dengan orang lain. Dapat

---

<sup>49</sup> 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 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

menyampaikan pikiran atau gagasan yang kita miliki kepada lain, sehingga dengan mudah mereka pahami.

## **7. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Roger, dkk sebagaimana yang dikutip Huda, menyatakan *cooperatif learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others* (Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisasi oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain).<sup>50</sup> 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

---

<sup>50</sup> Miftahul Huda, *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 29

berupa rasa tanggung jawab pribadi, rasa saling menghargai, saling membutuhkan, saling memberi, dan saling menghormati keberadaan orang lain di sekitar kita.<sup>51</sup>

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 perkumpulan manusia. Sementara itu, kolaborasi berarti bekerja sama dengan satu atau beberapa orang untuk proyek tertentu, seperti proyek penulisan atau penelitian.<sup>52</sup>

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-

---

<sup>51</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 287

<sup>52</sup> Huda, *Cooperatif Learning...*, hal. 29-30

kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik-siswi yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran peserta didik-peserta didik lain.<sup>53</sup>

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. 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.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, hal. 31

<sup>54</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 120

Pembelajaran kooperatif dapat juga diartikan sebagai pembelajaran yang dilaksanakan dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Slavin, Abrani, dan Chambers berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap peserta didik akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini:<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 242-244

### 1) Pengembangan Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

### 2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang ng agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah

pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

### 3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

### 4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Peserta didik perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap peserta didik dapat menyampaikan ide,



mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif ini setiap anggota menginginkan semua keberhasilan pada anggotanya. Jadi, setiap anggota pastinya akan berusaha untuk menjadikan kelompoknya masing-masing menjadi kelompok yang paling baik daripada kelompok lain. Hal ini akan memberikan dampak besar terhadap kelompok lain dan akan menjadikan pembelajaran yang hidup.

### **c. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif**

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu:<sup>56</sup>

- 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.

---

<sup>56</sup> Thobroni dan Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 287

- 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.

Semua anggota sudah pasti akan mengemban tugas yang sama yaitu menuju keberhasilan dan tujuan yang sama. Sehingga setiap anggota akan melaksanakan tugasnya dengan maksimal. Diberikannya penghargaan bagi yang memberikan pengaruh besar terhadap kelompoknya. Akan menjadikan kerjasama antar anggota menjadi semangat lebih solid.

#### **d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Terdapat lima prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini:<sup>57</sup>

##### 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.

---

<sup>57</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 244-245

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. 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 Kelompok<sup>58</sup>

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka

---

<sup>58</sup> Thobroni dan Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 290

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.

Jadi, prinsip dari pembelajaran kooperatif yaitu usaha dari setiap anggotanya, memberikan tugas sesuai dengan kemampuan anggotanya, mengadakan tatap muka antar anggota kelompok untuk memberikan kesempatan menghargai serta melihat kelebihan dan kekurangan anggota kelompok, memberikan kesempatan anggota kelompok untuk belajar berkomunikasi dengan skala kecil yaitu anggota lainnya, dan mengevaluasi hasil untuk memperbaiki kinerja masing-masing kelompok.

### e. Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif

Di dalam pembelajaran kooperatif, pengelolaan kelas yang terjadi di dalamnya adalah:<sup>59</sup>

- 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 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.

Agar pembelajaran kooperatif dalam kelas dapat berjalan dengan efektif maka pelaksanaannya antara lain membentuk kelompok secara heterogen yaitu membagi anggota kelompok dengan anggota peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuannya, ada yang berkemampuan kurang, menengah, dan diatas rata-rata agar dapat menjadi kelompok yang aktif dalam pembelajaran ini, selanjutnya

---

<sup>59</sup> Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 52

memberikan semangat kepada masing-masing kelompok untuk selalu semangat dalam mengerjakan tugas dan kerja sama antar anggota kelompok, dan yang terakhir penataan kelas yang sesuai dengan kegiatan berkelompok, agar mendukung jalannya kegiatan pembelajaran kali ini.

#### **f. Prosedur Pembelajaran Kooperatif**

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:<sup>60</sup>

##### 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.

---

<sup>60</sup> 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 disukai 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 untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif antara lain memderikan materi, pembentukan kelompok, penilaian dengan memberikan tes tulis atau dalam bentuk lisan, dan memberikan pengakuan bisa berupa nilai atau hadiah kepada kelompok yang benar-benar baik dalam pembelajaran hari itu untuk memberikan motivasi kepada semua kelompok.

### **g. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya, di antaranya yaitu:<sup>61</sup>

#### 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.
- c) Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, hal. 247-249

kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.

- f) 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.
- g) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*riil*).
- h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Banyak sekali keuntungan yang didapat pada pembelajaran kooperatif ini salah satunya adalah peserta didik menjadi lebih mandiri, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan gagasan/ide yang mereka punya, memberikan pelajaran kepada peserta didik untuk lebih menghargai orang lain, dan lain sebagainya.

## 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 idelnya 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 dapat dicapai melalui latihan-latihan yang berkesinambungan.

## **8. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Dalam pendidikan prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran, yang mana prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Kata “prestasi” berasal dari Bahasa Belanda yaitu *Prestati*. Kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”<sup>62</sup>. Sedangkan pengertian lain menyebutkan bahwa “Prestasi” adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan,

---

<sup>62</sup> Arifin, *Evaluasi....*, hal. 12

diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan.<sup>63</sup> Menurut Syaifuddin Azwar “Prestasi adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik.”<sup>64</sup> Sedangkan pengertian belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.<sup>65</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat kita pahami bahwa prestasi merupakan hasil yang ingin dicapai dari suatu kegiatan baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar yaitu suatu kegiatan/proses yang menjadikan perubahan tingkah laku seseorang menjadi lebih baik. Jadi, dapat disimpulkan jika prestasi belajar adalah suatu hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik dalam penguasaan dan kecakapan materi yang diberikan setelah menjalani aktifitas belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku tersebut.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

---

<sup>63</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

<sup>64</sup> Syaifuddin Azwar, *Tes Prestasi*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 2001), hal. 13

<sup>65</sup> Syaifuddin Bahri Djamarah & Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 38

penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.<sup>66</sup>

Yang tergolong faktor internal adalah<sup>67</sup> :

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
  - a) Faktor intelektual yang meliputi:
    - i. faktor potensial yaitu kecerdasan.
    - ii. faktor kecakapan yaitu prestasi yang telah dimiliki.
  - b) Faktor non interaktif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Faktor kengan fisik maupun psikis.

Faktor internal diatas dapat disimpulkan jika prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik antara lain keadaan fisik lagi sehat atau sakit, kondisi kejiwaannya, dan kengan diantara keduanya.

---

<sup>66</sup> Abu Ahmadi dan Widodo S, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004), hal. 138

<sup>67</sup> *Ibid.*

Yang tergolong faktor eksternal adalah<sup>68</sup> :

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas :
  - a) Lingkungan keluarga,
  - b) Lingkungan sekolah,
  - c) Lingkungan kelompok.
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar iklim.
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Faktor eksternal mengenai pengaruh prestasi belajar antara lain lingkungan sosial (baik yang dialami pada keluarga, sekolah, ataupun masyarakat), kebudayaan/kebiasaan yang terjadi dalam masyarakat itu, keadaan fisik dari lingkungan bersih atau termasuk kurang bersih, serta kondisi keagamaan pada lingkungan itu.

## 9. Keaktifan Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.<sup>69</sup> Sedangkan keaktifan belajar adalah aktifitas yang bersifat fisik maupun mental. Hal tersebut termanifestasi pada karakter individu merupakan manusia belajar yang selalu ingin tahu. Jadi keaktifan belajar adalah suatu

---

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : CV Alfabeta, 2006), hal.



kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.<sup>70</sup>

#### **a. Pengertian Keaktifan**

Belajar merupakan proses perubahan pada diri individu kearah yang lebih baik yang bersifat tetap berkat adanya interaksi dan latihan, sedangkan keaktifan belajar adalah “aktifitas yang bersifat fisik maupun mental”<sup>71</sup>. Hal tersebut termanifestasi pada karakter “individu merupakan manusia belajar yang selalu ingin tahu.”<sup>72</sup> Jadi keaktifan belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.

#### **b. Jenis-jenis Keaktifan**

Keaktifan dibedakan menjadi beberapa jenis menurut kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan aspek keaktifan siswa tersebut. Jenis keaktifan yang diteliti dalam penelitian ini adalah keaktifan dalam *oral activities* yaitu mengatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi.

---

<sup>70</sup> Ledy Sunarto, *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Group Investigation Pada Mapel Pkn Materi Perundangundangan Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Surakarta : Universitas Muhammadiyah)

<sup>71</sup> A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), Hal. 99

<sup>72</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan belajar suatu individu berbeda dengan individu lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tingkat keaktifan seseorang. Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh ada enam faktor yaitu:<sup>73</sup>

- 1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar secara langsung (*experiential Learning*).
- 3) Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
- 4) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa. Terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa.

Faktor yang sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa selain hal di atas adalah faktor guru, keluarga, dan motivasi masing-masing individu.<sup>74</sup> Disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa mencakup faktor dalam yaitu motivasi siswa dan faktor luar mencakup keluarga, guru, dan masyarakat.

---

<sup>73</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*,.... hal. 94

<sup>74</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*. (Yogyakarta. Pustaka Media, 2010), hal. 38

#### **d. Peran Guru dalam Mendorong Keaktifan**

Siswa Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka. Beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa antaranya dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, menerapkan prinsip individualitas siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran.<sup>75</sup>

Sebagai upaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran, di samping untuk memperjelas materi yang disampaikan juga akan dapat menarik minat siswa.

#### **e. Indikator Keaktifan Belajar**

Indikator keaktifan belajar merupakan aspek-aspek yang dapat diamati dalam diri siswa berkaitan dengan keaktifan belajar siswa tersebut. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam :<sup>76</sup>

- 1) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru (awal, inti, akhir),
- 2) Kerja sama antara siswa dalam kelompok.
- 3) Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sendiri.
- 4) Keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan,

---

<sup>75</sup> Ilham, *Upaya Guru Membangkitkan Keaktifan Siswa*, diakses dalam <http://bangilham.wordpress.com/2009/03/31/pentingnya-upaya-gurudalammengembangkan-keaktifan-belajar-siswa/>, pada tanggal 04 Juni 2016

<sup>76</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses...* Hal. 72

- 5) Memberikan pendapat atau gagasan yang cemerlang,
- 6) Saling membantu dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok,
- 7) Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.

Penelitian ini membahas ketujuh indikator tersebut yang berhubungan dengan aspek peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role play*. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui metode *role play*.

#### **10. Penerapan Metode *Role Play* dengan Media Sketsa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Mendeskripsikan Ciri-Ciri Hewan**

Penerapan metode *role play* dengan media sketsa Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan mendeskripsikan ciri-ciri hewan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membentuk kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4-5 peserta didik.
- b. Guru memberikan lembar tugas dan media sketsa.
- c. Guru memberikan kewenangan kepada ketua kelompok untuk menunjuk bagian tugas dari masing-masing anggotanya.

- d. Guru memberikan waktu kepada semua kelompok untuk menyusun dan mempelajari skenario berupa peran yang ringan sesuai tema yang dipilih.
- e. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- f. Guru memanggil setiap kelompok untuk maju ke depan kelas.
- g. Kelompok yang lain mengamati skenario/peragaan, mengisi lembar tugas untuk menebak apa yang sedang ditunjukkan oleh kelompok yang presentasi, serta mengomentari penampilan setiap kelompok yang maju.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

## **B. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>77</sup> Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

Jika Metode *Role Play* dan Metode *Stetsa* diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan mendeskripsikan ciri-ciri hewan dengan bahasa yang mudah dimengerti orang lain pada peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung, maka keterampilan berbicara peserta didik akan meningkat.

---

<sup>77</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 64

### C. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menggunakan metode *role play* pada beberapa pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

Pertama, 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 I 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 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.<sup>78</sup>

Kedua, penelitian Angga Yuanita Ratna sari, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Play untuk Meningkatkan Pemahaman dan Penerapan Konsep IPS Peserta didik Kelas V SDN Langon 02 Blitar”. Dari

---

<sup>78</sup> Didik Iryanto, *Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan aktivitas, prestasi dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang* dalam <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35770> diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

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 penerapan 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.<sup>79</sup>

Ketiga, penelitian Nurma Indah Pengestuti dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Play pada Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi, Aktifitas, dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Kutoanyar I Kecan 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 rata-rata sebelumnya 63,55%, mengalami peningkatan pada siklus I

---

<sup>79</sup> 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 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

dengan rata-rata 74,48% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83,21%.<sup>80</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti pada penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian, media yang digunakan, dan pada penerapan metode *role play* untuk beberapa pelajaran, subyek, dan lokasi penelitian yang berbeda.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

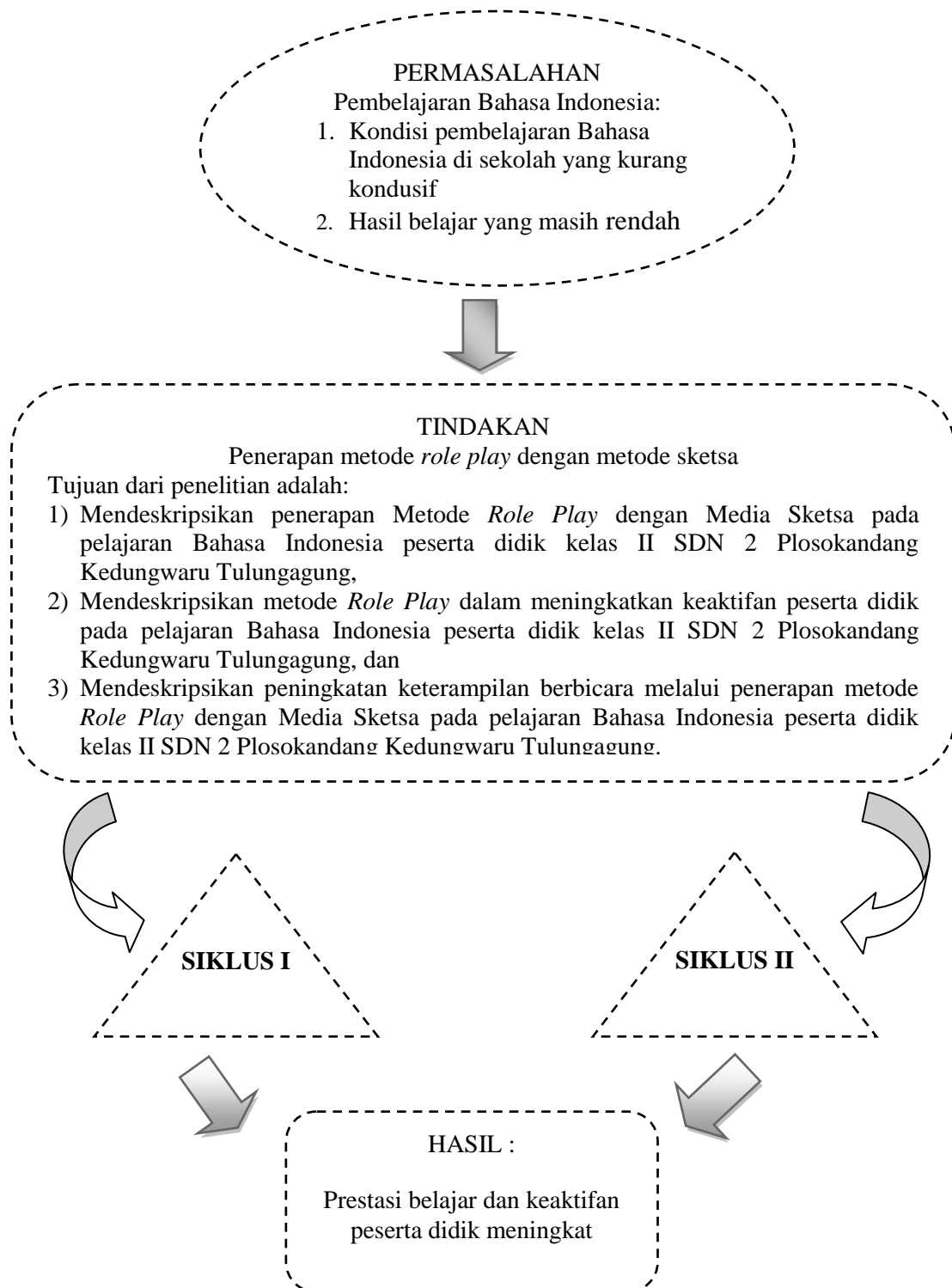
Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Plosokandang masih bersifat konvensional meski kadang pendidik berusaha melakukan inovasi terhadap pembelajarannya. Namun, hal demikian belum mampu untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan dengan metode yang masih konvensional seperti ceramah, diskusi dan penugasan. Hal ini menjadikan kondisi kelas kurang kondusif dengan ditandai peserta didik kurang tertarik, kurang bersemangat, dan sangat ramai pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk memberikan inovasi pada proses pembelajaran di SDN 2 Plosokandang khususnya Bahasa Indonesia kelas II menggunakan metode *role*

---

<sup>80</sup> 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 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.



*play* dengan media stetsa. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran**