

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Metode

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dan tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah performa guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Syarifudin, 2005:h,74). Dalam hal ini menyangkut kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur-unsur yang menyangkut metode dapat menyangku prosedur, sistematis, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan.

Adapun metode dalam pembahasan ini, yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran (Jauhar,2014:h,54). yaitu Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cangkupan yang luas, yaitu disamping sebagai penyampai informasi, juga mempunyai tugas untuk

mengelola kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat.

Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh seorang guru atau instruktur. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar (Abu Ahmadi,1997:h,52). Metode pembelajaran yang dipilih tentunya menghindari upaya penuangan ide kepada siswa. Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara metode yang membuat siswa dapat belajar secara optimal. Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif di bawah guru yang aktif pula. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu difikirkan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajardiartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam prespektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif (Suprijono, 2009:h,3).

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sumiati,2008:h,91).

2.2 Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*

2.2.1 Pengertian Metode *Role Playing*

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus (Hamalik,2011:h,214).

Metode *role playing* disebut juga sosiodrama maupun bermain peran. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada yang diperankan (kokom,2011:h,80).

Drama merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Dengan cara belajarmengajar semacam ini, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu. Yang penting diingat adalah semua tugas yang diserahkan kepada siswa harus dilaksanakan sewajar-wajarnya, jangan berlebihan. Semua sikap dan tingkah lau

hendaknya diungkapkan secara spontan. Itulah sebabnya para pelaku suatu peranan tidak memerlukan teks kata-kata atau kalimat yang sudah disiapkan lebih dahulu. Apa yang dilakukan dan diucapkan para siswa yang memainkan peranan adalah hasil pemikirannya sendiri, tidak dipengaruhi isi teks yang ditetapkan sutradara atau guru. Para siswa yang tidak bermain, bertindak sebagai penilai dan dapat pula menghayati kejadian yang sangat mendekati kenyataan yang sesungguhnya.

Pada akhirnya dilakukan diskusi antara para siswa. Hasilnya akan memantapkan tingkah laku seandainya siswa dapat menggunakannya sebagai bahan perbandingan, seandainya mereka nanti mengalami sendiri kejadian seperti yang didramatisasikan tadi (Ahmad,2015:h,80).

Metode ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengalahkannya pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (Hamzah,2017:h,26).

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Menurut (Syaiful Bahri, 2010:h,88), Metode bermain peran juga bertujuan untuk:

1. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi situasi sosial tertentu.
2. Menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial.
3. Menumbukan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
4. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu.
5. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

Guru sebaiknya tidak banyak memberikan aturan-aturan permainan. Sebaliknya, guru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa, Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:(1) menggali perasaannya,(2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (Hamzah,2012: h,26).

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh atau benda mati dalam suatu drama. Penggunaan metode Role Playing ini bertujuan untuk memberikan kesempatan siswa untuk belajar belajar mengemukakan penghayatan sendiri

melaui situasi sosial tertentu dengan mendramatisasikannya di depan penonton dan bukan memberikan keterangan secara lisan.

2.2.2 Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran(*role playing*) agar berhasil dengan baik menurut yaitu:

1. Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
2. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
3. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
4. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
5. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya,
6. Menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
7. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
8. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
9. Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu.
10. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara (Roestiyah, 2011:h,91).

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

2.2.3.1 Kelebihan:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehinggadimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2.2.3.2 Kelemahan

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
5. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
6. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
7. Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
8. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai, (ahmad susanto, 2013:h,95)

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2011:h,37) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan Werington (Nana Syaodih Sukmadinata, 2004:h,155) mengemukakan bahwa “belajar merupakan perubahan kepribadian, yang

dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Selaras dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana (2004:h,28) mengemukakan bahwa belajar lebih mementingkan pada perilaku seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran. Sedangkan menurut Winkel (Purwanto, 2010:h,39) belajar merupakan suatu proses dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya sehingga terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam diri seseorang.

Menurut Hilgrad dan Bower (Slameto,2010:h,13) belajar ialah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Sedangkan menurut Purwanto (2010:h,43) belajar adalah suatu proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Lester D. Crow (Syaiful, 2010:h,13) mendefinisikan belajar sebagai upaya dalam memperoleh kebiasaan, pengetahuan, serta sikap.

Menurut Abdillah (Susanto, 2014:h,35) belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut beberapa aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Soedijarto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan (Purwanto, 2010: h,46).

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Syaiful (2010:h,61) menyatakan bahwa “ pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.Selaras dengan pendapat di atas, (Susanto,2010:h,35) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai tujuan untuk membantu proses belajar siswa, berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk mendukung serta mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sedangkan menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 (Syaiful, 2010:h,62) menyatakan bahwa “ pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oemar Hamalik (2011:h,57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi dari beberapa unsur terkait yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa unsur tersebut meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang melibatkan seluruh aspek-aspek yang saling berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di dalamnya memuat interaksi antara guru dan siswa serta lingkungan di sekitar. Dalam mengajar guru menciptakan kondisi kelas yang bisa mendukung proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

2.3.2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Nana Sudjana (Kunandar, 2013:h,276) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun terencana , baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Sedangkan menurut Nana SyaodihSukmadinata (2004: h,102-103) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang yang dapat diperlihatkan dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Pendapat di atas, diperkuat oleh pendapat Oemar Hamalik (2003:h,27) yang menyatakan bahwa “ hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”. Sejalan dengan itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: h,250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa sendiri, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah saatterselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Winkel (Purwanto, 2010:h,45) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam hal ini, perubahan yang dimaksud mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendapat di atas, diperkuat oleh pendapat Hamzah (2010:

h,210) yang mengemukakan bahwa “hasil belajar biasanya diacukan pada tercapainya tujuan belajar”. Hal tersebut sesuai dengan sistem pendidikan nasional, khususnyarumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi belajar dari Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2006:h,22) yang secara garis besar terbagi kedalam ketiga ranah tersebut.

Klasifikasi belajar menurut Benyamin Bloom terbagi menjadi tiga ranah (Nana Sudjana, 2006:h,22) yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek. Keenam aspek tersebut, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, atau evaluasi. Pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah sedangkan aplikasi, analisis, dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar pada ranah afektif dapat diukur pada siswa dalam berbagai tingkah laku selama proses pembelajaran, seperti keaktifannya dalam proses pembelajaran, disiplin dan tanggungjawab, minat belajar, menghargai guru dan teman sekelas, hubungan sosial, dll. Penilaian afektif dilakukan dengan menggunakan observasi.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa indonesia adalah indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar bahasa indonesia baik berupa pengetahuan maupun kecakapan yang diukur menggunakan alat pengukuran berupa tes dan lembar observasi. Hasil belajar bahasa ada tiga macam yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif.

Dalam penelitian ini hasil penelitian ranah kognitif yang mana terdapat enam aspek yaitu: Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Enam aspek kognitif di atas peneliti hanya mengambil tiga aspek yang meliputi, aspek mengingat, memahami, serta menerapkan. Ketiga aspek tersebut yang dianggap sesuai dengan usia sekolah dasar. Hasil belajar ranah kognitif berupa hasil tes atau nilai tes bahasa indonesia yang diperoleh siswa setiap akhir siklus.

Hasil belajar ranah afektif berupa sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang diukur dari lembar observasi aspek afektif siswa. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotor dilihat

dari keterampilan berekspresi dan menghayati tokoh yang diberikan kepada siswa yang diukur dari lembar observasi aspek psikomotor siswa dalam bermain peran.

2.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti proses pembelajaran sebagai pengukuran atas kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Hasil belajar siswa tersebut, dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dalam diri siswa itu sendiri ataupun faktor dari luar siswa. Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa menurut Purwanto (2003:h,107) adalah sebagai berikut.

3.4.1 Faktor dari luar siswa

1. Faktor lingkungan

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari lingkungan tempat ia tinggal dan bersekolah yaitu meliputi faktor lingkungan alam dan sosialnya.

2. Faktor Instrumental

Faktor Instrumental merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang sengaja direncanakan/dikondisikan agar mendukung tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Faktor instrumental tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kurikulum/bahan pelajaran
- b) Guru/pengajar
- c) Sarana dan fasilitas
- d) Administrasi/manajemen

3. Faktor dari dalam diri siswa

a. Faktor fisiologis

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari tubuh siswa atau kondisi organ dari anggota tubuh siswa itu sendiri. Faktor fisiologis tersebut meliputi, Kondisi fisik dan Kondisi panca indera

b. Faktor psikologi

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari psikologi/kejiwaan siswa itu sendiri. Faktor Fisiologis tersebut meliputi, Bakat, Minat, Kecerdasan, Motivasi dan Kemampuan kognitif.

Dari berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di atas, maka faktor instrumental merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam mencapai tujuan yang dikehendaki (Purwanto, 2003: h,107). Hal tersebut, dikarenakan faktor instrumental merupakan faktor yang menentukan dalam proses pembelajaran yang akan dialami siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, kajian utama dalam penelitian ini merupakan faktor instrumental, khususnya faktor guru/pendidik dalam menggunakan metode *Role Playing* agar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia.

2.5 Penerapan *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan metode *Role Playing* dalam bahasa indonesia penelitian ini, bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengerti materi yang diajarkan, mengembangkan rasa simpati dan empati kepada orang lain, mengembangkan kepercayaan diri siswa, mencari pemecahan masalah pada setiap permasalahan.

Role Playing dilaksanakan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan beberapa langkah kegiatan sebagai berikut:

2.5.1 Tahap Pemanasan

Pada tahap pemanasan ini, guru memberikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal ini untuk menjembatani siswa dengan mencari penghubung antara apa yang siswa ketahui dengan materi. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Guru memberikan gambaran materi secara umum agar siswa mempunyai gambaran mengenai materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan gambaran mengenai karakter tokoh-tokoh yang ada dalam materi pembelajaran. Guru menjelaskan mengenai pembelajaran *Role Playing* dalam materi tersebut sehingga siswa tidak kebingungan dalam pelaksanaannya.

1. Tahap Memilih Siswa yang akan Berperan

Pada tahap pemilihan peran ini dibutuhkan pemahaman guru mengenai watak, sifat, serta sikap siswanya dalam aktivitas sehari-hari. Ia dapat menyesuaikan karakteristik tokoh dengan siswa yang akan memerankan. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah memerankan tokoh. Terlebih dahulu, guru menawarkan kepada siswa yang ingin memerankan tokoh secara sukarela. Dalam hal ini, guru tidak boleh memaksa siswa untuk memerankan suatu tokoh. Sebaiknya mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.

2. Tahap Menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Pada saat siswa bermain peran pada episode 1, maka siswa yang tidak ikut bermain pada episode 1 menjadi penonton dan begitu juga sebaliknya. Guru mempersiapkan penonton dengan memberitahukan terlebih dahulupenugasannya sebagai penonton ataupun dengan pemberian LKS. Adapun tugas sebagai penonton ialah mengobservasi dan mengevaluasi mengenai penampilan siswa yang bermain peran.

3. Tahap Mengatur Panggung

Sebelum penampilan permainan, maka dibutuhkan persiapan peralatan, media, assesoris/atribut pendukung. Tempat dilaksanakannya penampilan juga perlu diperhatikan. Tempat tersebut dapat memilih di dalam ruang kelas atau di luar ruangan, tergantung kondisi dan situasi.

4. Tahap Permainan

Dalam hal ini, maksud dari permainan yaitu penampilan Role Playing tersebut di depan penonton. Sebelum permainan dimulai, siswa yang berperan sebagai penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi serta mengevaluasi penampilan episode 1. Guru mengatur waktu penampilan supaya efisien dan efektif.

5. Tahap Diskusi dan Evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya berdasarkan penampilan bermain drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai cerita dalam permainan peran episode 1 melalui tanya jawab bersama

siswa. Diskusi dapat dengan upaya menganalisis, menafsirkan, atau memberi jalan keluar.

6. Tahap Permainan Berikutnya

Pada tahap ini, siswa dapat melihat penampilan bagian kedua. Penampilan ini merupakan kelanjutan dari penampilan sebelumnya. Jadi, penampilan pertama berhenti sejenak, lalu dilanjutkan kembali pada tahap ini. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa bosan karena menonton terlalu lama dan lebih tertarik lagi dalam melihat kelanjutan cerita. Pada permainan drama bagian kedua ini akan memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa.

7. Tahap Diskusi Lebih Lanjut

Tahap diskusi lebih lanjut ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai penampilan bermain peran episode 2. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan pada episode 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Setelah itu guru berdiskusi dengan siswa mengenai runtutan cerita drama dari awal sampai akhir.

8. Tahap Generalisasi

Pada tahap ini, guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan menghubungkan pola-pola yang bermakna dari hasil pembelajaran tersebut.

2.6 Karakteristik Siswa Kelas V MIN SIOMPU

Menurut Suryobroto (Syaiful, 2002:h,90-91) masa keserasian bersekolah ada dua fase, yakni masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (umur 6/7 sampai 9/10 tahun) dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (umur 9/10 sampai 12/13 tahun). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi antara lain:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu.
4. Sampai umur anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
5. Anak-anak gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama-sama.

Berdasarkan pendapat di atas, (Mu'alimin,2014:h,38) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar umumnya memiliki sifat sebagai berikut.

1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat.
2. Anak senang bermain atau suasana yang menggembarakan.
3. Anak suka mencoba-coba, mengatur dirinya sendiri, dan mengeksplorasi dirinya sendiri.
4. Siswa memiliki dorongan kuat untuk berprestasi.
5. Anak akan belajar efektif apabila merasa senang dengan situasi yang ada.
6. Siswa belajar dengan cara mengerjakan.

Berdasarkan pendapat diatas, secara garis besar karakteristik siswa kelas V MIN SIOMPU ialah siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi mengenai berbagai hal terutama pada hal yang kongkret dan menyangkut kehidupan sehari-hari, senang belajar terutama pada bidang yang diminatinya, membutuhkan bimbingan orang lain, baik guru pada saat ia di sekolah maupun keluarga pada

saat ia berada di lingkungan rumah. Selain itu, siswa senang bermain secara kelompok. Berdasarkan karakteristik siswa kelas V MIN SIOMPU yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran. Karena unsur-unsur yang terdapat dalam metode *Role Playing* sesuai dengan karakteristik siswa kelas V MIN SIOMPU. Hal tersebut dilihat dari keingintahuan siswa yang tinggi terutama pada hal yang kongkret, sehingga materi Bahasa Indonesia Kelas V yang abstrak berusaha dikongkretkan melalui penggunaan metode tersebut. Penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V ini di dalamnya siswa dikelompokkan dan terdapat aktivitas siswa bermain peran/*Role Playing* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yaitu lebih menyukai kegiatan bermain secara kelompok dengan teman sebaya.

2.7 Penelitian yang Relevan

Sepanjang pengetahuan penelitian telah ada beberapa peneliti sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Diantara penelitian tersebut akan dikemukakan sebagai berikut;

1. Hasil penelitian Anita Cahyani dalam skripsinya berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwantoro Wonogiri melalui *Role Playing* (2011) menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini ditunjukkan pada pascatindakan siklus I sebesar 64,4 dengan pencapaian KKM 44%, dan pascatindakan siklus II sebesar

85,5 dengan pencapaian KKM 84% untuk ranah kognitif sedangkan untuk ranah afektif nilai rata-rata pada siklus I 83,92 (sangat baik) dan siklus II 86,08 (sangat baik). Pencapaian KKM pada siklus I dan siklus II mencapai 100%. Untuk ranah psikomotor nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 78,8 (cukup) dengan pencapaian KKM 40% dan pada siklus II menjadi 120 (sangat baik) dengan pencapaian KKM 100%.

2. hasil penelitian Mones Anselina Meak dalam skripsinya berjudul Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD RICCI II Bintaro (2011) menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari hasil rata-rata pada siklus I yaitu 76,93 dan pada siklus II yaitu 78,41.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ihlas dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Kelas IV SDN 07 Abeli Kota Kendari*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siswa setelah siklus 1 meningkat dibandingkan dengan tes awal hanya 59,6% pada siklus 1, 68,9% pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,50%.

2.8 Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran bersumber dari kajian teoritik.

2.8.1 Model role playing dan Motivasi Belajar

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: 1) *role playing* dapat memberikan semacam hidden practise yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan model ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

2.8.2 Metode role playing dan Hasil Belajar

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hasil belajar didapat oleh siswa setelah dia mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilansesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap bidang studi setelah

mengalami proses belajar mengajar. Siswa yang diajar dengan metode *role playing* diharapkan akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dengan digunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, diharapkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia akan meningkat. Keadaan sebelum adanya motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah. Bertolak dari hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Setelah adanya tindakan perbaikan dengan metode *role playing*, diharapkan motivasi belajar dapat meningkat dengan hasil yang memuaskan. Secara ringkas dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :



Skema Kerangka Berpikir

