

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Menyampaikan Pesan Melalui Telepon

Berdasarkan Kurikulum 2006 untuk Kelas IV Sekolah Dasar

a. Standar Kompetensi

Dalam setiap pembelajaran pasti memiliki arah dan tujuan yang hendak dicapai oleh karena itu dibuatlah standar kompetensi untuk menentukan arah tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Permen Diknas No. 22 tahun 2006 tentang standar kompetensi menyatakan:

Standar kompetensi mata pelajaran adalah batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu, kemampuan yang dapat dilakukan atau ditampilkan siswa untuk suatu mata pelajaran, kompetensi dalam mata pelajaran tertentu yang harus dimiliki siswa, kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan dalam mata pelajaran tertentu.

Standar kompetensi suatu mata pelajaran adalah deskripsi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai setelah siswa mempelajari mata pelajaran tertentu. Sedangkan pendapat lain mengenai arti pentingnya dari standar kompetensi menurut *Center for Civ-ics Education* (1997:2) yang menyatakan Standar kompetensi dapat dinyatakan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Menurut definisi

tersebut SK mencakup dalam dua hal yaitu standar isi dan standar penampilan. Sejalan dengan pendapat di atas, Majid (2012:42) mengatakan pengertian standar kompetensi adalah kualifikasi kemampuan minimal siswa menggambarkan pengetahuan sikap, interaksi, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester.

Seperti yang diraikan di atas dapat disimpulkan bahwa standar kompetensi adalah acuan yang harus dikuasai siswa/peserta didik setelah melakukan serangkaian aktifitas pembelajaran. Kemampuan yang harus dikuasai dan dicapai siswa berpacu pada standar kompetensi yang telah dibuat.

Dari berbagai standar kompetensi yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia terpilihnya kemampuan yang harus dicapai yaitu dalam aspek berbicara yakni menyampaikan pesan agar siswa bisa terlatih menyimak dan berbicara dengan menggunakan bahasa yang baik dan santun serta lebih mengarah pada apa yang akan dialami oleh siswa dikehidupan nyata.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menyampaikan pesan melalui telepon standar kompetensi yang ingin dicapai yaitu: 6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta

didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi.

Majid (2006:43) berpendapat bahwa kompetensi dasar berisi konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar akan memastikan capaian pembelajaran tidak terhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut ke keterampilan dan bermuara pada sikap.

Mulyasa (2008:109) berpendapat bahwa kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari siswa yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Kompetensi dasar dapat merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas, serta digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu.

Menurut Tim Kementerian dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013 (2013:6) mendefinisikan pengertian KD sebagai berikut:

Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Kompetensi dasar merupakan hal yang penting bagi setiap perangkat pendidikan, karena melalui kompetensi dasar, setiap proses pembelajaran dapat tersusun dan terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai

dengan baik pula. Selain itu KD dalam setiap mata pelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada umumnya, agar peserta didik dapat memahami secara baik.

Berdasarkan beberapa para ahli, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi dasar tidak hanya memberikan pengetahuan saja, melainkan mengembangkan suatu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Kompetensi dasar termasuk aspek keterampilan berbicara yang harus dimiliki siswa untuk melatih dan mengasah keterampilan menyampaikan pesan melalui telepon. Adapun yang menjadi kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah: 6.2 Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan

c. Alokasi waktu

Setelah tujuan kegiatan pembelajaran dibatasi dan diarahkan oleh Standar Kompetensi juga Kompetensi Inti agar kegiatan berjalan sesuai waktu yang dibutuhkan karena kegiatan pembelajaran juga harus dibatasi oleh waktu agar tidak terlalu cepat dan tidak terlalu memakan waktu karena jika kegiatan pembelajaran terlalu cepat besar kemungkinan materi tidak akan tersampaikan dengan maksimal dan tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai begitu pula sebaliknya jika terlalu lama memakan waktu tujuan yang hendak dicapainya akan terhambat oleh waktu, maka dari itu diadakannya alokasi waktu untuk membatasi waktu kegiatan pembelajaran.

Berhubungan dengan pengertian alokasi waktu Mulyasa (2008:206) mengatakan pengertian alokasi waktu yakni “Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memerhatikan jumlah minggu efektif dan

alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya.”

Jadi, setiap kompetensi dasar, keluasan, dan kedalaman materi akan memerhatikan jumlah minggu efektif saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Majid (2006:58), alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari kelak. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Hal ini untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan. Dengan demikian, alokasi waktu akan memperkirakan rentang waktu yang dibutuhkan untuk setiap materi ajar. Kesulitan materi dapat menjadi salah satu faktor dalam penentuan alokasi waktu. Semakin sulit materi maka alokasi waktu yang di butuhkan akan bertambah.

Pendapat lain mengenai alokasi waktu Menurut Akbar (2013:27) menyatakan pengertian alokasi waktu sebagai berikut:

Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan kepentingan kompetensi dasar juga mempertimbangkan keberagaman.

Pelacakan jumlah minggu dalam semester atau tahun pelajaran terkait dengan pemanfaatan waktu pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Pelacakan ini diarahkan pada jumlah keseluruhan atau jumlah minggu tidak efektif atau jumlah minggu efektif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan alokasi waktu adalah waktu yang diperlukan untuk menguasai masing-masing kompetensi dasar. Alokasi waktu yang diperlukan untuk pencapaian pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyampaikan pesan melalui telepon menggunakan teknik *role playing* adalah 4 x 35 menit (dua kali pertemuan) dua siklus.

2. Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Kemampuan

Dalam proses pembelajaran perlu adanya kemampuan. Kemampuan (*abilities*) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Yang dimaksud kemampuan atau *abilities* ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang dia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman. Sedangkan menurut Stepen P. Robbins dalam bukunya *Perilaku Organisasi* (2003:52) “Kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk melaksanakan tugas dalam pekerjaan tertentu”.

Kemampuan adalah hasil yang dicapai dari pembelajaran, karena belajar adalah proses dimana siswa tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan tidak mampu menjadi mampu jadi kemampuan bisa menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Sedangkan pengertian kemampuan menurut Soehardi (2003:24) kemampuan (*abilities*) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya, yang dimaksud kemampuan adalah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik ataupun mental yang diperoleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman.

Kemampuan bisa dikatakan sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Karyawan dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik. Akan tetapi jika motivasi untuk bisa dan untuk mampu dengan belajar dan berlatih kemampuan yang ingin dimiliki pasti akan tercapai. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu.

Kemampuan bisa diasah dengan belajar keras dan giat. Sama halnya dengan tujuan pembelajaran adalah ingin membuat siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Jika siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal dan bisa menerapkan pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari bisa dikatakan pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah itu sukses.

Menurut Robert R.Katz (2003:18), ada 3 jenis kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk mendukung seseorang dalam melaksanakan pekerjaan atau tugas, sehingga tercapai hasil yang maksimal yaitu:

1. *Technical Skill* (Kemampuan Teknis)
Adalah pengetahuan dan penguasaan kegiatan yang bersangkutan dengan cara proses dan prosedur yang menyangkut pekerjaan dan alat-alat kerja.
2. *Human Skill* (Kemampuan bersifat manusiawi)
Adalah kemampuan untuk bekerja dalam kelompok suasana di mana organisasi merasa aman dan bebas untuk menyampaikan masalah.
3. *Conceptual Skill* (Kemampuan Konseptual)
Adalah kemampuan untuk melihat gambar kasar untuk mengenali adanya unsur penting dalam situasi memahami di antara unsur-unsur itu akan oleh seseorang pada waktu yang tepat.

Dari berbagai teori mengenai kemampuan dan berbagai macam kemampuan dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang

untuk melaksanakan berbagai macam tugasnya. Walaupun ada yang menyebutkan kemampuan adalah sifat seseorang dari lahir tidak menutup kemungkinan seseorang yang memiliki kemampuan tersebut akan kalah oleh seseorang yang mau berlatih dan belajar. Kemampuan seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya.

b. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah aktivitas yang dilaksanakan manusia dalam kegiatan sehari-hari untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan makhluk sosial lainnya berbicara sangat erat kaitannya dengan menyimak karena berbicara dan menyimak kegiatan komunikasi timbal balik untuk saling berinteraksi dan saling bertukar pikiran, informasi, ide dan pendapat. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara dalam suatu bahasa yang baik. Pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata bahasa yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami lawan bicara dengan menyimak.

Berbicara pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi secara lisan antara pembicara dan lawan bicara. Menurut Tarigan (2013:15) “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.” Selanjutnya dijelaskan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh manusia demi maksud dan tujuan

gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Selanjutnya pengertian berbicara menurut Tarigan (2008:15) dalam bukunya yang berjudul berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa mengemukakan “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan.”Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian.

Dengan demikian, berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Jadi, Berbicara itu sebenarnya merupakan suatu proses bukan kemampuan, tetapi yaitu proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan bahasa lisan kepada penyimak. Dalam kehidupan sehari-hari, berbicara merupakan salah satu kebutuhan mutlak manusia untuk dapat hidup bermasyarakat secara baik. Sebagian besar kehidupan kita setiap harinya banyak didominasi oleh kegiatan berbicara.

Menurut Haryadi (2013:24) ada beberapa fungsi berbicara. Berbicara dalam kehidupan dapat berfungsi sebagai:

1. pemenuhan hajat hidup manusia sebagai makhluk sosial,
2. Alat komunikasi untuk berbagai urusan atau keperluan,

3. Ekspresi sikap dan nilai demokrasi,
4. Alat pengembangan dan penyebarluasan ide/pengetahuan,
5. Peredam ketegangan, kecemasan dan kesedihan.
6. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.

Sedangkan menurut Depdiknas 2005 keterampilan berbahasa memiliki empat komponen yang satu sama lainnya memiliki hubungan yang sangat erat.

Keempat komponen berbahasa tersebut adalah:

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

Setiap keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang erat dengan tiga keterampilan berbahasa lainnya. 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 kemudian berkomunikasi dengan orang lain atau diri sendiri.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. *Role playing* bisa dipakai untuk murid segala usia. Bila *role playing* digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus diminimalisir. Akan tetapi bila kita tetap memertahankannya

karena rentang perhatian mereka terbatas, maka permainan peran juga bisa digunakan dalam mengajar anak-anak prasekolah.

Menurut Khairullah (2011: 11) "*Role Playing* adalah di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis." Model *Role Playing* disebut juga dengan model sosiodrama, sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Sejalan dengan itu pengertian pembelajaran *role playing* menurut Miftahul A'la (2011:49) model pembelajaran *role playing* adalah cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Bermain peran bisa digambarkan sebagai gambaran kehidupan, hanya saja bermain peran menggunakan naskah dan alur cerita sedangkan kehidupan tidak. Akan tetapi lewat kegiatan bermain peran siswa bisa berlatih dan menerapkan makna-makna pembelajaran yang didapatkan pada situasi kehidupan nyata.

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Nama lain dari *role playing* adalah sosiodrama. Sosiodrama dikemukakan pula oleh pendapat Sanggala (2009:213) yang menyatakan pengertian sosiadrama adalah:

Sosiadrama berasal dari kata sosio yang berarti sosial, dan drama yang berarti mempertunjukkan atau mempertontonkan jadi sosia drama adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas yang dalam pelaksanaannya terdapat suatu *problem* agar peserta

didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Permainan peran (bahasa Inggris: *role-playing game* disingkat *RPG*) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Model *role playing* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami berbagai perannya sebagai warga negara dan masyarakat atau peran sosialnya.

b. Teknik/Langkah Penerapan *Role Playing*

Seperti halnya model-model pembelajaran lainnya dalam model pembelajaran *Role Playing* juga ada teknik dan cara penerapan model tersebut agar penerapan model tidak keluar dari alur pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006:161) “metode *role playing* ini merupakan sebagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa-peristiwa actual atau kejadian-kejadian yang

mungkin muncul pada masa mendatang.” Model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* memiliki aturan dan tata cara penerapannya. Teknik penerapan perlu dikuasai guru agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan main-main dan tanpa tujuan dan juga agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan tepat waktu.

Pembelajaran dengan model *role playing* menurut E.Mulyasa (2008:40) dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap memotivasi kelompok.
2. Memilih pemeran.
3. Menyiapkan pengamat.
4. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran.
5. Pemeranan.
6. Diskusi dan evaluasi.
7. Pemeranan ulang.
8. Diskusi dan evaluasi kedua.
9. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Dalam tahap pertama seperti metode-metode pada umumnya yakni memotifasi kelompok agar terciptanya keinginan siswa ikut serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap kedua memilih peran dan selanjutnya menyiapkan pengamat yaitu kelompok lain yang ikut serta menilai penampilan kelompok yang sedang memeragakan peran didepan kelas setelah itu guru meng evaluasi siswa jika masih ada siswa yang kurang mencapai kompetensi yang akan dicapai maka dilakukan pemeranan ulang dan seperti sebelumnya. Lalu selanjutnya langkah-langkah *role playing* yang akan dijelaskan melalui sintaks. Sintakas merupakan kumpulan yang mendefinisikan suatu bentuk bahasa.

Berikut ini adalah Sintaks Model pembelajaran *Role Playing* menurut Taniredja dkk (2015: 107) sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kbm.
- 3) Membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *role playing* dalam garis besarnya yaitu pertama memotivasi kelompok agar siswa termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran setelah itu memilih peran yang sesuai karakter yang diinginkan siswa kemudian setelah itu memerankan tokoh yang telah dipilih kemudian guru menilai dan mengevaluasi siswa.

c. Fungsi *Role Playing*

Model Pembelajaran *role playing* telah banyak digunakan oleh para pengajar termasuk para ahli pendidikan dalam melakukan penelitian. Bukan hanya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia namun metode pembelajaran ini dapat dipakai sebagai penelitian dimata pelajaran yang lain. Menurut Santoso (2015:34), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

- a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak
- b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan
- c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Dikatakan dari kutipan di atas bahwa *role playing* dapat melatih anak-anak dalam menyelesaikan masalah sosial psikologis serta dapat melatih anak dalam bergaul dengan masyarakat. *Role play* juga dapat melatih emosi dan penjiwaan siswa dalam karakter-karakter dalam naskah. Sementara itu, dalam Sadali (2001:34) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif.

Penelitian-penelitian telah terbukti bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa-siswa tidak merasakan kebosanan seperti sebelum mereka melangsungkan proses belajar-mengajar tanpa menggunakan model tersebut. Pendapat lain dari Komala (2011:40) mengatakan fungsi 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.

Model pembelajaran tersebut membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan mereka pun meningkat dari keadaan sebelumnya. Oleh karena itu, memang selayaknya model pembelajaran *role playing* untuk diteliti lebih jauh baik penggunaan dan manfaat lainnya.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa dan sastra Indonesia bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini bisa digunakan

mata pelajaran lain. Oleh karena itu, para pengajar dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* ini sebagai model pembelajaran alternatif yang layak dikembangkan untuk mutu proses dan hasil pembelajaran bagi para siswa di sekolah, karena model pembelajaran *role playing* telah banyak digunakan oleh peneliti-peneliti lain dengan hasil yang memuaskan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar pada siswa.

d. Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing*

Manfaat *Role Playing* Menurut Kartini (2007:18) “dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut.” Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya.

Sedangkan pendapat lain mengenai manfaat model *role playing* yaitu menurut Komalasari (2010) model pembelajaran *role playing* adalah suatu tipe model pembelajaran yang akan melatih penghayatan serta daya imajinasi murid dan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Dalam *role playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri. Di antara manfaat model pembelajaran *role playing*

yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

Metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat. Hanya saja dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Adanya model pembelajaran *role playing* dalam buku Model pembelajaran (2013:25) berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan anatologi otentik kedalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan dapat melepaskan perasaannya.

Harapan dengan *Role playing* dapat membantu siswa mengembangkan sikap dan nilai sebagai pribadi yang baik, maupun sebagai anggota dari masyarakat yang ada sekitarnya. *Role playing* dapat membantu siswa berlatih berbicara dan berkomunikasi dengan lawan bicarannya untuk kehidupan nyata di luar sekolah atau lingkungan masyarakat yang lebih luas karena model ini merupakan alternative pelatihan bersosialisasi dengan masyarakat. Model

pembelajaran *role playing* juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Setelah menyimak dari berbagai sudut pandang mengenai teknik pembelajaran *Role Playing* yang dinilai banyak memberikan manfaat karena memiliki banyak kelebihan. Maka dapat disimpulkan Kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing*. Djumingin (2011: 175-17) menyatakan pendapatnya tentang kelebihan model pembelajaran *role playing*, kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
2. Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi;
3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
4. Berpikir dan bertindak kreatif;
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;
6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
7. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
8. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
9. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kelebihan-kelebihan yang terurai di atas mungkin sebagian kecil dari salah satu pendapat ahli yang mengemukakan tentang teknik *role playing*. Dikatakan menarik karena *role playing* seperti permainan anak-anak yang sering dilakukan contohnya; bermain rumah-rumahan tanpa disadari anak-anak telah memainkan *role playing*. Anak-anak bisa dilatih kemampuan pemecahan masalah yang

akan mereka hadapi di kehidupan nyata. Sedangkan menurut pendapat lain mengenai kelebihan *role playing* adalah Santoso(2011:38) yang mengemukakan bahwa kelebihan *role playing* yaitu:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 2) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- 3) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Role playing bisa menjadi pengalaman yang berkesan dalam kegiatan pembelajaran karena *role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SD . siswa SD khususnya kelas IV yang masih senang bermain yang akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan dari peneliti mengenai kelebihan metode *Role Playing* secara rinci adalah siswa akan menjadi kreatif dan termotivasi, mengembangkan bakat anak terhadap seni drama di sekolahnya, memahami apa yang akan diperankannya, berbahasa lisan yang baik, melibatkan langsung para peserta didik dalam pembelajaran, menerapkan pengetahuan pada pemecah masalah.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Djumingin (2011:175-176) menyatakan kekurangan-kekurangan *role playing* di antaranya:

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk

melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;

- 2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
- 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.

Dalam setiap penggunaan model pembelajaran disamping banyaknya manfaat pasti ada kekurangannya seperti yang telah diuraikan di atas model pembelajaran *role playing* akan memakan banyak waktu karena peragaan dan naskah yang cukup lama. Kemudian tidak semua siswa dapat tampil percaya diri memerankan berbagai tokoh di depan kelas.

Sedangkan pendapat lain yang muncul dari Santoso (2011:38) kelemahan model *role playing* di antaranya:

- 1) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;
- 2) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai

Kekurangan model pembelajaran *role playing* secara rinci adalah dimana sebagian anak yang tidak ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran akan tertinggal oleh anak yang lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memakan banyak waktu karena dibutuhkannya waktu untuk menciptakan perasaan atau membangun imajinasi siswa agar terhanyut dalam suasana dalam naskah drama, memerlukan waktu tempat yang cukup luas, mengganggu kelas lain Karena kegaduhan-kegaduhan yang dihasilkan oleh teriakan penonton yang terhibur dan pemeranan yang membutuhkan suara yang lantang dan jelas agar terdengar dan dapat dinilai serta model pembelajaran *role playing* sulit

dilaksanakan pada kelas bawah karena sulitnya mengkondisikan siswa kelas bawah.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan serangkaian aktifitas pembelajaran baik dalam bentuk penghargaan, nilai maupun pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Mudjiono (2006:56) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam bentuk angka-angka atau skor setelah dilakukannya tes pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran dan keberhasilan suatu pembelajaran.

Hamalik (2004:73) “hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.” Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dikatakan perubahan tingkah laku karena jika seseorang itu berhasil mencapai pembelajaran maka seseorang itu akan menerapkan pengalaman pembelajaran pada situasi nyata dan memberikan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya baik dalam sikap, perbuatan ataupun dalam pengetahuan dan keterampilan seseorang tersebut. Mulyasa (2008:162) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara

keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan tingkah laku yang bersangkutan.

Dari sekian banyak teori mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Pencapaian akhir itu bisa berupa nilai prestasi dan penghargaan yang diberikan kepada siswa serta dengan adanya perubahan sikap dan perilaku menjadi lebih baik.

b. Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar membawa perubahan baik tingkah laku maupun pengetahuan seseorang. Menurut Arikunto (2012:110) "hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik." Hasil belajar merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Hasil belajar didapatkan dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Hasil belajar tidak akan pernah dihasilkan tanpa usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Sumadi (2012: 253) mengemukakan bahwa:

- a) belajar itu membawa perubahan, perilaku baik aktual maupun potensial;
- b) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru;
- c) perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Belajar adalah sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diukur. Pengukuran perubahan perilaku tersebut dapat menggunakan tes. Belajar

merupakan hasil perbuatan individu itu sendiri, bukan hasil perbuatan orang lain terhadap individu itu. Hasil belajar bisa menjadi ukuran kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sudjana (2010:162) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang dan perubahan-perubahan kemampuan yang dimiliki setelah ia mengikuti pengalaman belajar baik itu perubahan sikap maupun perubahan *skill (ability)* seseorang yang dari mulanya tidak tahu menjadi tahu dan tidak bisa menjadi bisa. Hasil belajar dapat dikatakan pula sebagai prestasi belajar karena hasil yang dicapai siswa merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa.

c. **Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar**

Dalam mencapai sebuah tujuan pastilah kita menemukan pendorong dan penghambat tujuan yang hendak kita capai. Begitu pula dengan hasil belajar ataupun keterampilan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran ada berbagai macam pendorong yang memotivasi agar hasil belajar lebih meningkat dan kemampuan yang ingin dicapai tercapai. Seperti kemauan dari diri sendiri yaitu untuk bisa lebih dari orang lain yang akan menciptakan perasaan semangat dalam mencapai tujuannya, dan faktor dari luar misalkan dari lingkungan keluarga yang selalu menyemangati seorang agar mencapai prestasi yang membanggakan untuk keluarga dan dirinya. Faktor dari lingkungan sekitarpun ikut mendorong tercapainya hasil belajar karena dari lingkungan baik akan menciptakan pergaulan yang baik dan saling menguntungkan.

Menurut Kartono Kartini (2004:83), faktor-faktor yang menghambat prestasi belajar siswa antara lain :

- a. Penghambat dari dalam meliputi :
 1. Faktor sekolah.
 2. Faktor kesehatan.
 3. Faktor kecerdasan.
 4. Faktor perhatian.
 5. Faktor minat.
 6. Faktor bakat.
- b. Penghambat dari luar meliputi :
 1. Faktor keluarga.
 2. Faktor sekolah.
 3. Faktor lingkungan masyarakat.
 4. Faktor pergaulan.

Diuraikan di atas faktor penghambat hasil belajar siswa yaitu faktor sekolah yang mungkin berasal metode pembelajaran, misalnya metode yang kurang variatif dan membosankan siswa, faktor hubungan antara guru dan siswa yang kurang dekat, faktor sarana di sekolah seperti buku-buku yang kurang. Bakat adalah potensi-potensi yang dimiliki seseorang yang dibawa sejak lahir. Apabila pelajaran yang diikuti tidak sesuai dengan bakat yang dimiliki, prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Minat siswa yang kurang pun akan mempengaruhi hasil belajar.

Pendapat lain yang muncul dari Suryabrata (2004:56) yang menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a) Faktor Eksternal - Faktor dari luar individu yang terbagi menjadi dua: faktor sosial meliputi faktor manusia lain baik hadir secara langsung atau tidak langsung dan faktor non sosial meliputi keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat belajar, dan lain-lain.
- b) Faktor Internal - Faktor dari dalam diri individu yang terbagi menjadi dua: faktor fisiologis meliputi keadaan jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis dan faktor psikologis meliputi minat, kecerdasan, dan persepsi.

Faktor sosial yang meliputi manusia lain bisa dikatakan mempengaruhi hasil belajar karena jika misalkan siswa malas akan tetapi ada dorongan dari keluarga atau teman-temannya maka bisa mempengaruhi hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya. Sedangkan faktor cuaca dan keadaan bisa mempengaruhi jika dicontohkan keadaan cuaca hari ini hujan lebat yang mengakibatkan siswa malas untuk sekolah itu bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

7. Langkah-Langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar

Rogers (2003:65) mengemukakan saran tentang langkah-langkah pembelajaran yang perlu dilakukan oleh guru. Saran pembelajaran itu meliputi hal berikut :

- 1) Guru memberi kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur,
- 2) Guru menggunakan metode simulasi,
- 3) Guru menggunakan metode inquiri, atau belajar menemukan (*discovery learning*).
- 4) Guru menggunakan metode simulasi,
- 5) Guru mengadakan latihan kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi dengan kelompok lain.
- 6) Guru bertindak sebagai fasilitator belajar.
- 7) Sebaiknya guru menggunakan pengajaran berprogram, agar tercipta peluang bagi siswa untuk timbulnya kreativitas.

Beberapa pandangan tentang belajar tersebut merupakan bagian kecil dari pandangan yang ada. Untuk kepentingan pembelajaran, para guru dan calon guru masih harus mempelajari sendiri dari psikologi belajar. Di samping itu, para guru masih perlu memilih teori yang relevan bagi bidang studi asuhannya. Guru juga perlu memodifikasi secara praktis sesuai dengan kondisi perilaku siswa belajar. Sejalan dengan itu langkah-langkah meningkatkan hasil belajar dikemukakan oleh

pendapat lain yakni menurut Sardiman (2010:10), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan hasil kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

1. Memberi angka.
2. Hadiah, hadiah.
3. Saingan/kompetisi, persaingan.
4. Keterlibatan diri.
5. Memberi ulangan.
6. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan.
7. Minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan.
8. ujian yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Memberikan angka mungkin dimaksudkan jika siswa setelah mengerjakan tugas-tugasnya adabainya guru selalu menilai sehingga siswa termotivasi untuk lebih dan lebih baik dari sebelumnya, kemudian memberikan hadiah yang merupakan acuan siswa untuk saling bersaing menjadi yang terbaik dan menjadi lebih baik dari sebelumnya, memberikan ulangan sebagai hasil evaluasi juga memotivasi siswa agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dapat disimpulkan oleh peneliti langkah-langkah meningkatkan hasil belajar adalah diawali dengan menumbuhkan motivasi siswa agar semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan jika siswa telah termotivasi untuk belajar guru harus bisa mempertahankan kemauan siswa dalam belajar dengan cara pemberian hadiah/point, persaingan menjadi yang lebih baik dan lainnya. Dengan begitu hasil belajar siswa diharapkan bisa meningkat.

B. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Model Pembelajaran *role playing* telah banyak digunakan oleh orang-orang termasuk para ahli pendidikan dalam melakukan penelitian. Bukan hanya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia namun metode pembelajaran ini

dapat dipakai sebagai penelitian di mata pelajaran yang lain. Berikut penelitian-penelitian yang memakai model pembelajaran *role playing*:

No.	Judul Penelitian	Peneliti	Permasalahan Penelitian
1.	Penerapan <i>role playing</i> untuk meningkatkan pemahaman teks cerita rakyat pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN Tegaleweru Kabupaten Malang.	Rika Evalia Ariyanti (2010).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kelas V SDN Tegaleweru kurang menguasai materi teks cerita rakyat. 2. Hasil belajar siswa tidak mencapai KKM.
2.	Penggunaan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.	Tien Kartini (2007)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minat siswa terhadap pembelajaran IPS masih rendah. 2. Prestasi belajar dan keaktifan siswa kurang.

<p>3.</p>	<p>Pengaruh penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap aktifitas guru dan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan ips di sekolah dasar (penelitian tindakan kelas di sd negeri lemah abang 2 tanjung, kabupaten brebes).</p>	<p>Oleh Sadali</p>	<p>1. Guru tidak aktif menggunakan berbagai metode yang bervariasi sehingga siswa kurang ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran</p>
------------------	---	--------------------	--

Penelitian-penelitian tersebut terbukti meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa-siswa tidak merasakan kebosanan seperti sebelum mereka melangsungkan proses belajar-mengajar tanpa menggunakan model tersebut. Model pembelajaran tersebut membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan mereka pun meningkat dari keadaan sebelumnya dan model pembelajaran *role playing* dirasakan akan dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan pada siswa karena bermain peran melatih siswa untuk kehidupan yang lebih nyata. Oleh karena itu, memang selayaknya model pembelajaran *role playing* untuk diteliti lebih jauh baik penggunaan dan manfaat lainnya.

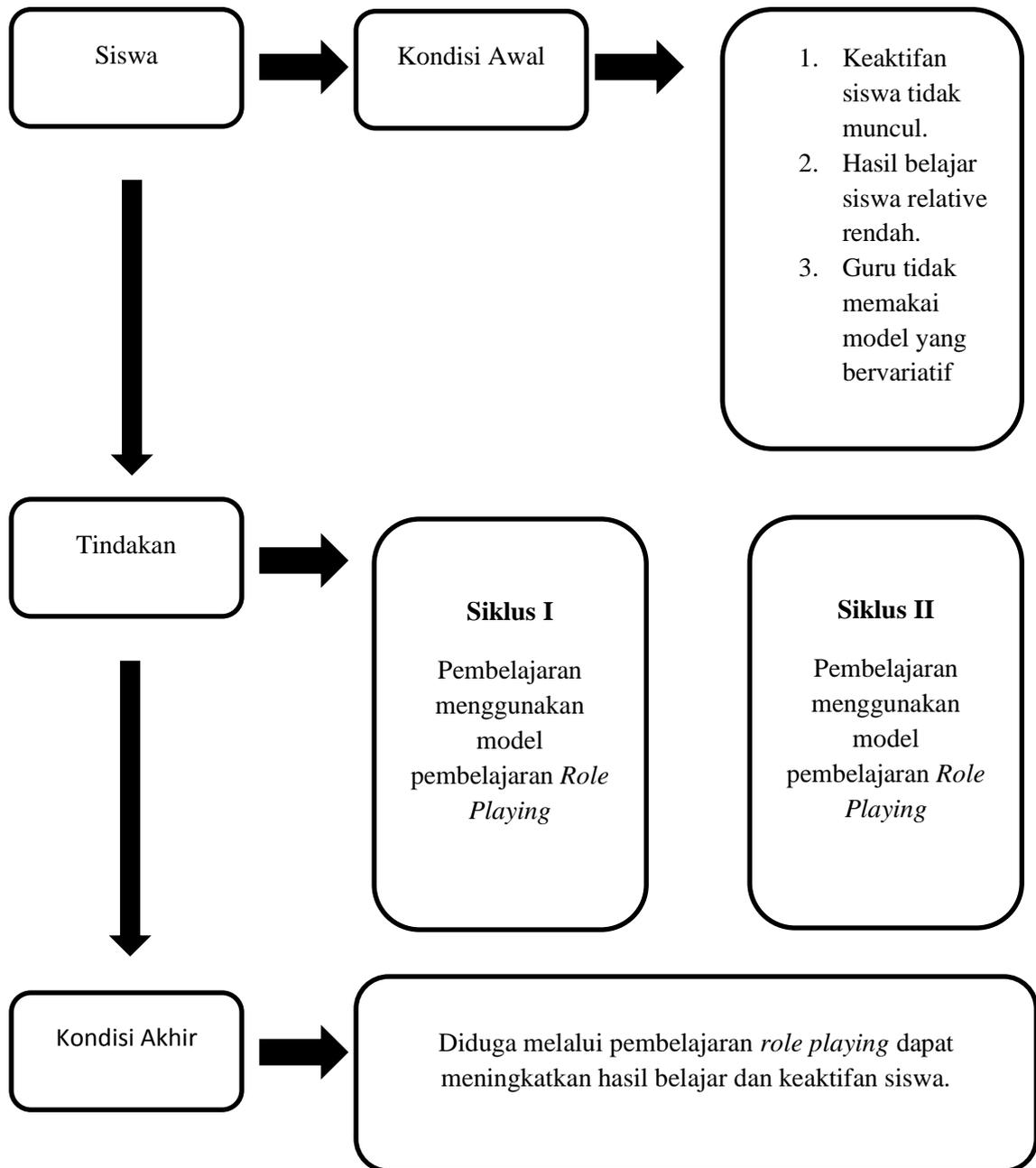
C. Kerangka Pemikiran

Siswa kurang menyukai pelajaran Bahasa Indonesia karena siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang biasa dan sebagian siswa merasa jenuh juga terlalu menyepelekan pelajaran Bahasa Indonesia. Faktor utama penyebab siswa tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru yang kurang kreatif dan kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik, lebih banyak guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh juga tidak ada timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi kondisi awal peserta didik seperti dijelaskan dalam latar belakang diketahui peserta didik pasif, antusiasme belajar rendah dan guru mendominasi kegiatan. Selain itu pencapaian KKM belum maksimal. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan. Data hasil nilai ulangan harian semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 juga terlihat bahwa dari 6 peserta didik, nilai rata-rata kelas 54,57, nilai tertinggi sebesar 70 dan terendah sebesar 40. Penulis berupaya menerapkan model bermain peran (*role playing*). Model ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar karena telah terbukti dari banyak penelitian-penelitian lain menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa-siswa tidak merasakan kebosanan seperti sebelum mereka melangsungkan proses belajar-mengajar tanpa menggunakan model tersebut.

Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini:

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Asumsi

Setelah masalah dan tujuan penelitian dirumuskan secara eksplisit, salah satu batang tubuh penelitian yang tidak kalah pentingnya adalah merumuskan asumsi. Asumsi adalah titik tolak logika berpikir dalam penelitian yang kebenarannya di terima oleh peneliti. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai asumsi sebagai berikut.

1. Penulis telah lulus perkuliahan MPK (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian) yaitu: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Pramuka, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Budi Pekerti, Pedagogik, Psikologi Perkembangan Anak, Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran, Psikologi Pendidikan, Landasan Pendidikan dan lulus mata perkuliahan MKK (Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan) di antaranya: Mengenal Cara Menyampaikan pesan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia serta lulus MKB (Mata Kuliah Keahlian dan Berkarya) di antaranya: Keterampilan Membaca dan Menulis, Pengelolaan Kelas di antaranya: KPB, PPL 1 (*micro teaching*) sebanyak 122 SKS dinyatakan lulus.
2. Pembelajaran menyampaikan pesan melalui telepon dalam kurikulum 2006 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
3. Teknik pembelajaran *role playing* teknik yang cocok digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia menyampaikan pesan melalui telepon karena pada teknik ini siswa lebih banyak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran

serta bisa membangun daya imajinasi siswa, dalam teknik ini guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan asumsi yang dijelaskan penulis menyimpulkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, menyampaikan pesan melalui telepon, diberikan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2006 (KTSP). Maka dari itu penulis menetapkan teknik *role playing*.

Hipotesis

Setelah penulis melakukan penelaahan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan asumsi, maka langkah berikutnya adalah menentukan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Jawaban sementara yang ditentukan oleh penulis masih harus dibuktikan atau diuji kebenarannya. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menyampaikan pesan melalui telepon berdasarkan pengalaman pribadi dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi.

Penulis mampu menerapkan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan melalui telepon pada siswa kelas IV SDN Cibabat Mandiri 4 Cimahi.

Keefektifan metode pembelajaran *role playing* dan dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan serta meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Cimahi.

Berdasarkan hipotesis yang dipaparkan saat melakukan penelitian penulis dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menyampaikan pesan melalui telepon. Teknik *role playing* yang digunakan penulis juga diuji dengan tes. Hipotesis adalah jawaban sementara yang ditentukan oleh penulis, maka dari itu kebenaran jawabannya masih harus dibuktikan atau diuji.