

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar antara guru dengan peserta didik dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru untuk merancang pembelajaran, merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi & Kardawati, 2017, hlm. 96). Model pembelajaran adalah instrumen pendekatan, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada intinya adalah suatu bentuk pembelajaran yang diterangkan dari awal mula sampai akhir pembelajaran yang disajikan oleh guru. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan kerangka penerapan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran (Tambupolon & Syahputra, 2017, hlm. 49).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang didasarkan berdasarkan teori yang digunakan dalam menyusun proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan dalam pembelajaran atau sintaks pembelajaran. Namun, ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi agar skema tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah model pembelajaran (Abdullah, 2013, hlm. 89). Model pembelajaran merupakan agenda kegiatan yang digunakan dalam proses pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif, dan agar terkesan lebih menarik (Octavia, 2020, hlm. 13). Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat pasti peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cara guru untuk membentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir agar efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2013, hlm. 40) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki maksud dalam pendidikan tertentu dengan tujuan model pembelajaran memiliki perancangan untuk dapat mengembangkan suatu proses tertentu. Membuat sebuah rancangan yang bertujuan dapat memberikan sebuah perkembangan misalnya berpikir induktif dengan dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Dapat dijadikan petunjuk untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
- 3) Terdapat bagian dalam model, diantaranya:
 - (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax);
 - (b) adanya prinsip-prinsip hasil;
 - (c) sistem sosial;
 - (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan panduan praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Terdapat dampak dari akibat terapan model pembelajaran. Dampak yang terjadi tersebut meliputi:
 - (a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diperkirakan;
 - (b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 5) Membuat perencanaan mengajar dengan desain pembelajaran dan berhubungan dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

Ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus menurut Rofa'ah (2016, hlm. 71) di antaranya adalah:

- a. Rasional teoritik yang masuk akal yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Dasar pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik mengajar.
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.
- d. Lingkungan tempat mengajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya tujuan untuk dapat mengembangkan suatu proses tertentu melalui keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Tujuan lain yaitu sebagai pedoman bagi guru karena selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai petunjuk pembelajaran yang mana nantinya akan menjadi referensi untuk guru yang menggunakan setiap model yang pembelajaran.

Adapun fungsi model pembelajaran menurut Asyafah (2019, hlm. 23) adalah:

- 1) Petunjuk bagi para perancang pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Petunjuk bagi dosen/guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan tindakan dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Memudahkan para dosen/guru dalam mengajar guna mencapai tujuan yang ditentukan.
- 4) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan bagaimana mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi, fungsi model pembelajaran yaitu petunjuk bagi para guru untuk memilih model pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Dalam menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Rahman (2018, hlm. 23-24) jenis-jenis model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind Mapping dilakukan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi. Model ini diterapkan dengan penyampaian informasi kompetensi dan dedikasi untuk permasalahan terbuka. Selanjutnya, peserta didik secara berkelompok membuat alternatif jawaban, presentasi, dan kesimpulan.

2) Model Pembelajaran *Picture to Picture*

Model ini ditetapkan dengan sajian informasi kompetensi, sajian materi, menunjukkan gambar kegiatan, dan pengurutan gambar oleh peserta didik. Nantinya, guru akan memberikan rancangan dan urutan gambar yang benar.

3) Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah metode di mana pengajar menyiapkan skenario pembelajaran dan menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut. Lalu metode ini dilanjutkan dengan pembentukan kelompok, penyampaian kompetensi, dan menunjuk peserta didik untuk melakukan skenario. Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas maka dalam penelitian ini model yang dipakai yaitu model pembelajaran *Role Playing*.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pendalaman peserta didik. Pengembangan imajinasi dan pendalaman dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Komalasari, 2014, hlm. 80).

Model *role playing* atau bermain peran yaitu cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial dengan tujuan

agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar membagi tanggungjawab dan dapat mengambil keputusan secara spontan (Juhji, 2018, hlm. 13).

Role Playing adalah suatu cara penggunaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bertanggung pada apa yang diperankan (Huda, 2016, hlm. 209).

Dari beberapa pengertian model *role playing* di atas maka dapat dipahami bahwa metode *role playing* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dengan melakukan perbuatan pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan model *role playing* di SD yaitu dengan peserta didik mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia sesuai apa yang diceritakan dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikannya dengan teman yang lain. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah bermain peran atau *role playing* menurut Huda (2013, hlm. 209-210) dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru merancang skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok masing-masing kelompok 5 orang.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan peran dalam 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 dan menilai atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan yang sudah dikerjakan.
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum kepada peserta didik.

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* akan mendapatkan hasil yang maksimal apabila guru sudah menerangkan scenario nya dan peserta didik memahami apa yang diterangkan oleh guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Kelebihan model pembelajaran *role playing* menurut Nurdin (2016, hlm. 299) yaitu:

- 1) Menarik perhatian peserta didik karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Bagi peserta didik; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi
- 3) Melatih peserta didik untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena peserta didik dapat menghayati.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Menurut Taniredja (2013, hlm. 42) kelemahan model pembelajaran *role playing* yaitu:

- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*.
- 2) Memakan waktu yang cukup lama.
- 3) Seberapa besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 4) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 5) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *role playing* sangat menarik bagi peserta didik untuk mengembangkan berpikir dan untuk mengatasi kelemahannya adapun yang harus dilakukan oleh guru yaitu

menguasai langkah-langkah secara matang terlebih dahulu agar dalam pelaksanaan model *role playing* dapat berjalan dengan baik.

3. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca adalah proses kognitif yang melibatkan bacaan dan membutuhkan pemahaman untuk mencapai maksud dari bacaan tersebut. Ketika peserta didik membaca, peserta didik akan memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memotivasi peserta didik untuk berpikir secara kritis (Yarmi dan Widyastuti, 2014, hlm. 90).

Menurut Harianto (2020, hlm. 2) membaca adalah pengungkapan kata-kata dan hasil kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis koordinasi berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan dimana peserta didik dapat memahami kegiatan melafalkan huruf bacaan untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan membaca sangat penting, karena untuk menunjang peserta didik dalam mencari informasi yang nantinya akan memberikan wawasan baru kepada peserta didik.

b. Tujuan Keterampilan Membaca

Menurut Tarigan (2015, hlm. 9) tujuan membaca yaitu:

- 1) Membaca untuk memperoleh fakta-fakta (informasi).
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide pokok.
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan/susunan, organisasi cerita.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi.
- 5) Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan.
- 6) Membaca menilai, membaca mengevaluasi.
- 7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan.

Pada hakikatnya tujuan membaca adalah modal utama membaca. Tujuan yang jelas akan memberikan motivasi yang besar bagi seseorang dan akan dapat mengarahkan sasaran daya pikir kritisnya dalam mengolah bahan bacaan sehingga memperoleh kepuasan dalam membaca (Nurhadi, 2016, hlm. 24).

Selain itu, Taufina (2016, hlm. 159) memaparkan bahwa tujuan dalam membaca terbagi ke dalam dua bagian di antaranya yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum membaca adalah:

- a) Mendapatkan informasi;
- b) Memperoleh pemahaman; dan
- c) Memperoleh kesenangan.

Sedangkan secara khusus, tujuan membaca adalah:

- a) memperoleh informasi factual;
- b) memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis;
- c) memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang;
- d) memperoleh kenikmatan emosi, dan (mengisi waktu luang).

Dapat disimpulkan tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi dan memahami makna bacaan. Makna dalam artian erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca.

c. Aspek-aspek Keterampilan Membaca

Aspek pada keterampilan membaca permulaan menekankan pada peserta didik melek huruf. Adapun Dalman (Anggraeni dan Alpian, 2020, hlm. 56) bahwa aspek keterampilan membaca permulaan di kelas awal yakni:

- 1) penggunaan ungkapan yang benar,
- 2) gunakan frasa yang benar,
- 3) menggunakan intonasi suara yang tepat agar mudah dipahami,
- 4) menguasai пункtuasi,
- 5) baca dengan jelas serta tanpa terbata-bata.

Sedangkan menurut Tarigan (2015, hlm. 12) aspek dalam membaca terdiri dari beberapa aspek. Aspek- aspek tersebut adalah:

- (1) Keterampilan yang bersifat mekanis yang dianggap berada di urutan yang lebih rendah. Dalam mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan mekanisme tersebut, aktivitas yang paling sesuai adalah membaca nyaring dan bersuara.
- (2) Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dianggap pada urutan yang lebih tinggi.

d. Penilaian Keterampilan Membaca

Agar dapat memiliki keterampilan membaca berjalan dengan baik maka diperlukannya menguasai beberapa kriteria penilaian dalam keterampilan membaca, Kegiatan membaca akan mendapatkan hasil yang maksimal apabila memenuhi kriteria penilaian keterampilan membaca.

Adapun kriteria penilaian menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 391) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman detail isi teks,
- 2) Kelancaran pengungkapan,
- 3) Penguasaan diksi,
- 4) Penguasaan struktur kalimat,
- 5) Kebermaknaan penuturan.

Adapun indikator kemampuan membaca yang dikemukakan oleh Islami (2018, hlm. 20-21) adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatan menyuarakan tulisan: Peserta didik mampu mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar, sehingga kata-kata dan kalimat dapat dipahami dengan baik oleh pendengar,
- 2) Kewajaran lafal: Peserta didik mampu melafalkan tulisan dengan benar dan sesuai aturan pelafalan, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pengucapan kata,
- 3) Kewajaran intonasi: Peserta didik mampu menggunakan intonasi yang benar saat mengucapkan kata dan kalimat, menunjukkan kemampuan untuk memahami struktur kalimat dan makna yang terkandung dalam teks,
- 4) Kelancaran: Peserta didik membaca semua bacaan dengan lancar, tanpa terhenti atau terbata-bata, mengindikasikan penguasaan terhadap teks yang dibaca,
- 5) Kejelasan suara: Peserta didik membaca dengan suara yang jelas dan lantang, memungkinkan semua peserta didik mendengar dengan jelas tanpa kesulitan.

Penilaian ini mencakup berbagai aspek penting dalam keterampilan membaca, termasuk pengucapan, pelafalan, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara.

Melalui penilaian ini, guru dapat mengevaluasi sejauh mana kemampuan

siswa dalam membaca dan berbicara dengan baik, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Subjek dan Metode Penelitian	Hasil
1.	Desi Rosita 2021	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV SDN Jeddih 4	Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen.	Hasil penelitian dari nilai rata-rata hasil pretes sebesar 46,11 sementara nilai rata-rata dari hasil pretes sebesar 56,42. Dari hasil uji T-Test yang diperoleh hasil yakni 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan antara pretes dan pretes.
2.	Indah Sari Rohaeti, Sunanih, Yopa	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan	Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif menggunakan	Rata-rata hasil tes awal sebesar 12,44 dan rata-rata tes akhir sebesar 17,78. Sedangkan

	Taufik Saleh 2021	Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Negeri Condong Tasikmalaya.	metode eksperimen.	simpangan baku hasil tes awal sebesar 1,99 dan simpangan baku tes akhir sebesar 2,29. hasil t hitung lebih besar dari pada t tabel ($6,90 > 1,70$) yang berarti bahwa metode <i>role playing</i> memiliki pengaruh yang signifikan.
3.	Ernani dan Ahmad Syarifuddin 2017	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen.	Hasil sebelum digunakan <i>role playing</i> mendapatkan mean sebesar 39,9. Hasil sesudah digunakan <i>role playing</i> mendapatkan mean sebesar 81,96. Hasil uji hipotesis dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_0 = 53,9$) dan besarnya “t” yang tercantum pada $t_{table 5\%} = 2,05$ dan $t_{table 1\%} = 2,77$. Jadi, karena t_0 lebih

				<p>besar dari padat t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak,</p> <p>ini berarti bahwa adanya pengaruh yang signifikan.</p>
4.	Aprinawati 2017	<p>Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Pada Kelas 1 SDN 001 Bangkinang.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.</p>	<p>Siklus 1 dan 2 sudah berjalan, hasil rata-rata pra tindakan memperoleh nilai 53,3, pada siklus 1 memperoleh nilai 73,7. Pada siklus 2 meningkat menjadi 80,6. Maka dengan penerapan metode <i>role playing</i> ini data meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p>
5.	Vero Nika 2020	<p>Pengaruh model <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pelajaran Bahasan</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen,</p>	<p>Hasil penelitian uji hipotesis tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t nilai yang di peroleh adalah $87,744 > t_{tabel}$ yaitu 1.688 yang artinya H_0 ditolak</p>

		Indonesia peserta didik kelas IV MIN 6 Bandar Lampung.		dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh.
--	--	--	--	---

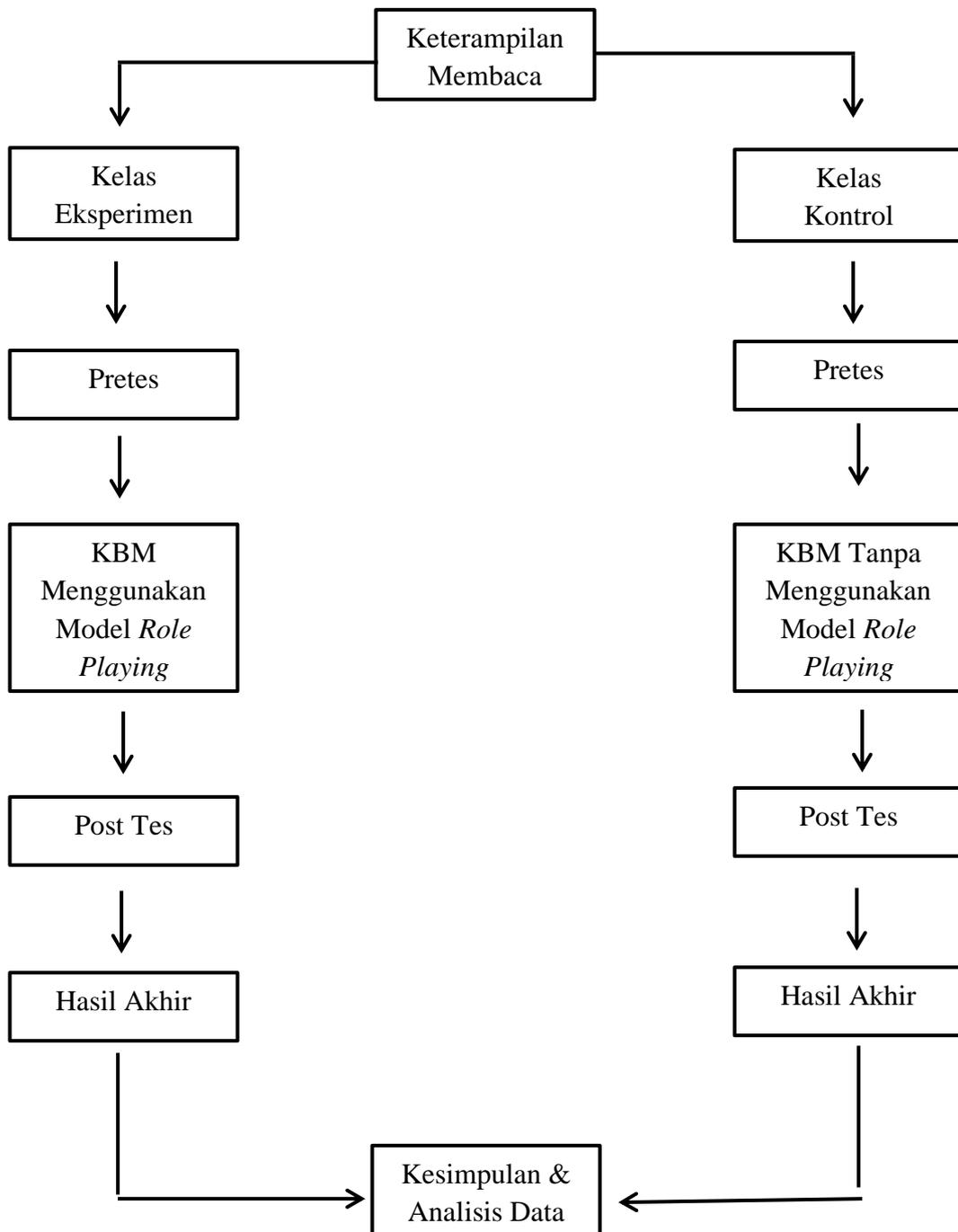
C. Kerangka Berpikir

Dalam konteks penelitian, kerangka pemikiran adalah suatu struktur konseptual yang mengilustrasikan hubungan antara teori-teori yang relevan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan dalam penelitian. Kerangka pemikiran membantu mengarahkan penelitian dengan memberikan landasan konseptual yang jelas tentang bagaimana teori-teori tersebut berkaitan dengan elemen-elemen masalah yang ingin diinvestigasi. Dengan demikian, kerangka pemikiran berperan penting dalam merumuskan hipotesis, merancang metodologi, serta menginterpretasi dan memaknai hasil penelitian (Sugiyono, 2019, hlm. 95).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Proses pembelajaran di SD menekankan guru untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar memahami materi yang diajarkan, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang dipelajari guru harus menggunakan model pembelajaran yang efektif dan tidak membuat peserta didik mudah bosan. Model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan bahan pelajaran yang membutuhkan kreatifitas setiap peserta didik.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui keefektivan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan yang pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Cara untuk melihat keefektivan pembelajaran ini bisa dilihat dari hasil akhir belajar peserta didik. Semakin hasil akhir belajar peserta didik tinggi maka bisa disebut kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut efektif. Untuk melihat perbedaan hasil akhir belajar yaitu dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yakni ada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian hasil akhir belajar peserta didik diujikan dengan uji-t dan dapat

diketahui hasil akhir belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Berikut ini, kerangka berpikir dari peneliti dapat digambarkan dalam bagan alur mengenai alur pikir dalam penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Bedasarkan dengan teori-teori dan penelitian sebelumnya peneliti berpendapat bahwa jika penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan kerangka pemikiran di atas maka model *role playing* dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2015, hlm. 96).

Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia.

Ha: Terdapat pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia.