**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Hakekat Belajar dan Pembelajaran**
2. **Belajar**

Abdillah dalam Aunurrahman (2012: 35) mengemukakan, bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

B.F. Skinner dalam Sagala Syaiful (2012: 14) mengemukakan, bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Jadi, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

**2. Pembelajaran**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Sagala (2012: 63) menyatakan, bahwa pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu: (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir; (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Jadi, pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang memepelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Bertolak dari pengertian pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran yakni seperangkat peristiwa yang dapat mempengaruhi objek didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi di mana peserta didik dapat mencapai tingkat belajar yang seoptimal yang ditandai dengan tercapainya prestasi atau belajar siswa.

**B**. **Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran**

**1. Pengertian Model Pembelajaran**

Brady dalam Aunurrahman (2012: 146) menyatakan, bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Aunurrahman (2012: 146) menyatakan, bahwa model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Jadi, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

1. **Bermain Peran**

Aunurrahman (2012: 155) mengemukakan, bahwa model pembelajaran bermain peran khususnya dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Model ini juga digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.

George Shaftel dalam Hamzah B. Uno (2009: 25) mengemukakan, bahwa model bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, dan proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan *(belief)* kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Dengan demikian model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dalam PTK ini adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah untuk menghasilkan berbagai bentuk keterampilan dan hasil belajar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Adapun karakteristik model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik 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.
2. Peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.
3. Peserta didik sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat.
4. Peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.
5. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu, (http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-playing.html?m1)
6. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran bermain peran *(role playing)* ini di antaranya:

**Kelebihan model pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

1. Menarik perhatian peserta didik karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
2. Bagi peserta didik, mereka berperan sebagai orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi; Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
4. Berpikir dan bertindak kreatif;
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena peserta didik dapat menghayatinya;
6. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
7. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
8. Menarik perhatian bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
9. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (<http://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/02/kelebihan-kelemahan-metode-bermain.html?m=1>)

**Kelemahan/Kekurangan model pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat penunjang pembelajaran yang menyulitkan peserta didik untuk melihat dan mengamati;
2. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
3. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama;
4. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu, (<http://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/02/kelebihan-kelemahan-metode-bermain.html?m=1>)
5. **Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Menurut Suherman (2009: 7), langkah-langkah pembelajaran model bermain peran *(role playing)* adalah:

* + 1. guru menyiapkan skenario pembelajaran;
    2. menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut;
    3. pembentukan kelompok peserta didik;
    4. penyampaian kompetensi;
    5. menunjuk peserta didik untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya;
    6. peserta didik secara berkelompok membahas peran yang dilakukan oleh pelakon;
    7. presentasi hasil kelompok;
    8. bimbingan penyimpulan dan refleksi.

9 tahap pembelajaran yang dikemukakan oleh Shaftel dan Shaftel dalam E. Mulyasa (2009: 225), di antaranya:

* + - 1. **Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik**

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

* + - 1. **Memilih Peran dalam Pembelajaran**

Pada tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

* + - 1. **Menyusun Tahap-Tahap Peran**

Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memaminkannya.

* + - 1. **Menyiapkan Pengamat (Observer)**

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Keterlibatan pengamat dapat memperkaya model, terutama mengajukan alternatif pemeranan. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih hidup, terutama pada saat mendiskusikan peran-peran yang telah dimainkan.

* + - 1. **Tahap Pemeranan**

Shaftel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang lama.

* + - 1. **Diskusi dan Evaluasi Pembelajaran**

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Disini guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

* + - 1. **Pemeranan Ulang**

Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran lainnya.

* + - 1. **Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua**

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya diamksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

* + 1. **Membagi Pengalaman dan Pengambilan Kesimpulan**

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang lebih ditegaskan lagi pada tahap akhir.

Melalui bermain peran para peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.

1. **Tujuan Model Pembalajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat:

1. mengeksplorasi perasaan-perasaannya;
2. memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya;
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi;
4. mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara (E. Mulyasa, 2009: 221).
5. **Manfaat Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Manfaat yang dapat diambil dari model pembelajaran bermain peran *(role playing)* adalah:

1. *Role Playing* dapat memberikan semacam hidden practise yaitu peserta didik tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah atau sedang mereka pelajari.
2. *Role Playing* melibatkan jumlah peserta didik yang cukup banyak, cocok untuk kelas tinggi.
3. *Role Playing* dapat memberikan peserta didik kesenangan karena melalui model pembelajaran ini pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain peserta didik akan merasa senang karena bermain adalah dunia peserta didik.
4. Secara implisit *Role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman sebagai isi pengajaran.
5. *Role playing* memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.
6. Model pebelajaran ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
7. Model pembelajaran ini mengasumsikan bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kobinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya, (<http://catatannyasulung.blogspot.com/2012/11/bermain-peran.html?m=1>)
8. **Prinsip Reaksi Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)***

Sedikitnya ada lima prinsip reaksi penting dalam model pembelajaran bermain peran *(role playing).*

1. Guru selayaknya menerima respon para peserta didik, terutama yang berkaitan dengan pendapat dan perasaannya, tanpa penilaian terhadap baik atau buruk reaksi yang diberiaknnya.
2. Guru seyogyanya membantu peserta didik mengeksplorasi situasi masalah dari berbagai segi, berusaha membantu mencari titik temu dan perbedaan dari pandangan-pandangan yang dikemukakan para peserta didik.
3. Dengan cara merefleksikan, menganalisis dan menangkap respons-respons peserta didik, guru berupaya meningkatkan kesadaran peserta didik akan pandangan-pandangan dan perasaan-perasaannya sendiri.
4. Guru perlu menekankan kepada peserta didik bahwa terdapat banyak cara untuk memainkan suatu peran, setiap cara memiliki konsekuensi yang berbeda dan beraneka ragam.
5. Guru perlu menekankan kepada peserta didik bahwa terdapat berbagai cara untuk memecahkan suatu masalah, peserta didik perlu mengkaji hasil dari suatu pemecahan yang ditawarkan untuk mengetahui tepat atau tidaknya pemecahan masalah yang dilakukan, (http://rezajuanda.blogspot.com/2013/01/metode-bermain-peran.html?m=1)
6. **Keterampilan Berbicara**
   * + - 1. **Pengertian**

Tarigan (2008:16), mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar *(audible)* dan yang kelihatan *(visible)* yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara 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.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif. Sebagai alat sosial *(social tool)* ataupun sebagai alat perusahaan maupun profesional *(business or professional tool)*, maka pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu:

* + - * 1. memberitahukan dan melaporkan *(to inform);*
        2. menjamu dan menghibur *(to entertaint);*
        3. membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan *(to persuade).*

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

Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya, apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya, dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

* + - 1. **Evaluasi dalam Berbicara**

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor, yaitu sebagai berikut.

apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) yang diucapkan dengan tepat;

pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata;

ketetapan dan ketetapan ucapan;

kata-kata yang diucapkan sesuai urutan yang tepat;

kewajaran atau kelancaran seseorang dalam berbicara (Tarigan, 2008: 28).

Adapun penilaian yang dilakukan dapat menggunakan rubrik seperti pada contoh penilaian berdasarkan rangsangan suara dan visual dengan sedikit penambahan komponen.

**Tabel 2.1**

**Rubrik Penilaian Berbicara Berdasarkan Rangsangan Suara dan Visual**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang Dinilai** | **Tingkat Capaian Kinerja** | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. | Kesesuaian Isi Pembicaraan. |  |  |  |  |  |
| 2. | Ketepatan logika urutan cerita. |  |  |  |  |  |
| 3. | Ketepatan penggunaan intonasi. |  |  |  |  |  |
| 4. | Ketepatan kalimat. |  |  |  |  |  |
| 5. | Kelancaran. |  |  |  |  |  |
|  | Jumlah skor: |  |  |  |  |  |

* + - 1. **Berbicara Sebagai Suatu Cara Berkomunikasi**

Komunikasi dapat mempersatukan para individu ke dalam kelompok-kelompok dengan jalan menggolongkan konsep-konsep umum. Selain itu, menciptakan serta mengawetkan ikatan-ikatan kepentingan umum, menciptakan suatu kesatuan lambang-lambang yang membedakannya dari kelompok-kelompok lain dan menetapkan suatu tindakan.

Komunikasi dapat dipandang sebagai suatu kombinasi perbuatan-perbuatan atau tindakan-tindakan serangkaian unsur-unsur yang mengandung maksud dan tujuan. Komunikasi bukan merupakan suatu kejadian, peristiwa, atau sesuatu yang terjadi. Akan tetapi komunikasi adalah sesuatu yang fungsional, mengandung maksud, dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para penyimak dan para pembicara (Tarigan, 2008: 8).

* + - 1. **Batasan dan Tujuan Berbicara**

Beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara, antara lain:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
3. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
4. Merupakan suatu pertukaran antara partisipan.
5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran *(vocal and auditory apparatus).*
8. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil (Tarigan, 2008: 15).
9. **Wawancara**

**Pengertian**

Menurut Lexy J Moloeng (1991: 135), menjelaskan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

Menurut Sutrisno Hadi (1989: 192), wawancara sebagai sesuatu proses tanya-jawab lisan, di mana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik. Wawancara adalah sebagai alat yang sangat baik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan, motivasi, serta proyek seseorang terhadap masa depannya,<http://ericadelia.blogspot.com/2014/05/pengertian-dan-fungsi-wawancara-menurut.html> (16.29).

Dengan demikian, wawancara adalah kegiatan tanya-jawab dengan seseorang untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Wawancara adalah percakapan antara dua pihak yang ditujukan untuk mencari keterangan.

Hal-hal yang harus dilakukan sebelum wawancara menurut Tim Bina Karya Guru (Standar Isi KTSP 2006: 51) adalah sebagai berikut.

1. Menentukan topik wawancara;
2. Menentukan narasumber (siapa narasumbernya);
3. Menetapkan waktu (kapan wawancara dilakukan);
4. Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara;
5. Melakukan wawancara;
6. Membuat jadwal atau janji dengan narasumber, kapan dan di mana wawancara berlangsung;
7. Mempersiapkan garis besar hal-hal yang akan ditanyakan pada narasumber;
8. Mempersiapkan alat pencatat atau perekam yang berfungsi dengan baik.

**Fungsi Wawancara**

Sebagai metode primer, wawancara dijadikan satu-satunya alat pengumpulan data.

1. Sebagai metode pelengkap, ketika wawancara digunakan sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak dapat diperoleh dengan cara lain.
2. Sebagai kriterium, metode wawancara digunakan untuk menguji kebenaran dan kemantapan suatu data.

**Jenis Wawancara**

Jenis wawancara dibedakan menjadi 2 bagian:

* 1. **Wawancara pribadi**

Dalam wawancara pribadi tiap-tiap kali wawancara hanya berhadap-hadapan secara *face to face* antara pewawancara dan narasumber. Wawancara dengan cara ini memberikan *privacy* yang maksimal sehingga memungkinkan untuk memperoleh data yang intensif memang sangat besar.

* 1. **Wawancara kelompok**

Dalam wawancara kelompok seorang pewawancara (atau lebih) sekaligus menghadapi dua orang atau lebih yang diwawancara. Wawancara kelompok sangat berguna sebagai alat pengumpulan data yang sekaligus difungsikan sebagai *check crosscheck*.

**4. Tahap-Tahap Wawancara**

**a. Tahap Pembukaan**

1) pewawancara memperkenalkan diri dengan menyebutkan asal sekolah atau asal dari pewawancara;

2) pewawancara mengemukakan maksud dan tujuan wawancara.

**b.** **Tahap Inti**

Pewawancara mengajukan pertanyaan sesuai yang telah dirancang. Pertanyaan ini diajukan secara jelas, teratur dan sopan.

1. **Tahap akhir**

Akhiri wawancara dengan kesan yang baik dan menyenangkan.

Pewawancara mengucapkan terima kasih dan berpamitan dengan sopan.

Saat berwawancara jangan lupa menulis biodata narasumber. Cantumkan dalam laporan hasil wawancara.

Misalnya

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Alamat :

1. **Hasil Belajar**

**Pengertian**

Nana Sudjana (2011: 22), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan kata lain, hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes perbuatan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswi dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Howard Kingsley dalam Sudjana (2006: 22), membagi tiga macam hasil belajar yakni:

1. Keterampilan dan kebiasaan.
2. Pengetahuan dan pengertian.
3. Sikap dan cita-cita, dimana jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan kurikulum.

**Ranah Hasil Belajar**

Ranah hasil belajar dalam pembelajaran menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang terdiri dari tiga ranah hasil belajar yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan,pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (i) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif, (<http://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penialaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/html>).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Siswa memperoleh informasi dan perubahan dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor dari pembelajaran yang dilakukan.

1. **Perkembangan Bahasa**
   * + - 1. **Pengertian**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2006: 317).

Muchlis Masnur (2012: 6) mengemukakan, bahwa bahasa Indonesia merupakan “lambang” negara Indonesia. Dengan bahasa Indonesia akan dapat diketahui siapa kita, di antaranya sifat, perangai, dan watak kita sebagai bangsa Indonesia. Di mana bahasa Indonesia ini merupakan bahasa resmi yang dipakai sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi.

* + - * 1. **Kedudukan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu komponen mata pelajaran yang memiliki ruang lingkup tersendiri serta mempunyai peranan yang sangat luas dan semua aktivitas kehidupan manusia yang terhubung melalui penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi. Dari berbagai aktivitas kehidupan manusia tersebut, pembelajaran bahasa tidak akan terlepas dari ilmu pengetahuan dan erat kaitannya dengan kegiatan-kegiatan manusia.

Dengan demikian pembelajaran bahasa sangat penting diterapkan melalui pendidikan formal (<http://sekolahdasarnet/2012/04/hakikat-dan-kedudukan-pembelajaran.html?m=1>).

* + - * 1. **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa, selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, serta memperluas cakrawala. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 317) dijelaskan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
4. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
5. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mengacu pada kemampuan memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan secara lisan maupun tertulis.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan bahasa Indonesia sangat bervariasi, terbukti dengan adanya tujuan-tujuan yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif dan efisien, dalam penggunaan bahasa dapat dilihat dari kepribadian seseorang dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

* + - * 1. **Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. mendengarkan;
2. berbicara;
3. membaca;
4. menulis (http://sdnegeri12simpangteritp.blogspot.com/2012/03/karakteristik-mata-pelajaran-bahasa.html)