**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan sadar akan tujuan yang pada pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan setiap jenis dan jenjang pendidikan, dan berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab IV Pasal 19 menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, secara memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, dan minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan, Bab IV Pasal 19 di atas, maka seorang guru diharapkan memberikan motivasi kepada siswa, berarti menggerakkan dan mendorong siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Fokus pada pendidikan dalam sekolah yaitu siswa diharapkan dapat menguasai beberapa aspek kemampuan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan ruang lingkup Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ada empat komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menguasai seluruh aspek dan keterampilan berbahasa sesuai dengan struktur dan aturan yang berlaku.

Menurut Nasution (Faturrohman, 2014: 17) mengemukakan bahwa: “pembelajaran adalah sutu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik- baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar”.

Dalam Proses belajar mengajar sangat dibutuhkan terutama dalam penggunaan media pembelajaran, dan salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dengan menggunakan model *Role Playing* membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan masalah sosial dengan bantuan kelompok. Karena pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Model *Role Playing* pada dasarnyadapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memeragkannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung apa yang diperankan.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, maka setiap guru harus memiliki pengetahuan memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model yang digunakan tersebut dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan model yang disesuaikan kondisi siswa-siswa di kelas.

Pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi model yang dikembangkan oleh guru cenderung tidak dapat meningkatkan tanpa peran serta siswa secara optimal dalam pembelajaran, dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan yang besar terhadap pencapaian hasil belajar.

Model-model pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan guru hendaknya dapat mendorong siswa untuk belajar dengan mendayagunakan potensi yang mereka miliki secara optimal. Belajar diharapkan bukan sekedar mendengar, memperoleh, atau menyerap informasi yang disampaikan guru.

Model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan yang berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas yang bervariasi antara individu satu dengan lainnya, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi. Di samping pertimbangan keragaman siswa, pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Dalam menentukan model-model pembelajaran yang akan dikembangkan, guru diharapkan memiliki pemahaman terhadap siswanya, baik keragaman kemampuan, memotivasi, minat dan karakteristik pribadi lainnya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Ukuran keberhasilan mengajar seorang guru terletak pada terjadi tidaknya peningkatan hasil belajar siswa. Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat, disesuaikan pemilihan jenis pendekatan dan motode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan.

Salah satu metode pembelajaran yang diduga mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang sesuai konteks, aktif, efektif, dan menyenangkan adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Melalui model *Role Playing* dimana, siswa diajak untuk berbicara dalam konteks dan situasi tutur yang nyata dengan menerapkan prinsip pemakaian bahasa secara komprehensif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2016 di kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih dikatakan rendah. Pada umumnya siswa yang nilainya rendah tidak memiliki konsepsi yang benar dalam memahami konsep dari Bahasa Indonesia itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini tidak mencapai standar KKM yang di tentukan yakni 70 . Adapun hal tersebut dapat terjadi akibat beberapa faktor baik itu faktor dari guru maupun dari siswa itu sendiri.

Faktor guru yaitu 1) penguasaan kelas yang kurang efektif model pembelajaran yang digunakan guru, 2) guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Faktor siswa yaitu 1)siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar, 2) rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa.

Mengantisipasi kedua faktor diatas, agar tidak berkelanjutan Guru memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, karena dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui proses berkelompok. Hal ini dapat menjadi salah satu bentuk perubahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi pilihan sebagai sarana untuk mengatasi jiwa siswa usia SD yang memiliki faktor bermain yang cukup tinggi untuk menentukan kreativitas dan daya nalar siswa, sebab model pembelajaran *Role Playing* menciptakan suasana belajar sambil bermain melalui bermain peran sesuai skenario yang dibagikan. Anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya, karena bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Prinsip belajar sambil bermain juga merupakan salah satu cara bagi guru untuk mencegah timbulnya frustasi pada siswa dalam proses belajar mengajar. Para guru harus cermat dalam memilih dan mempergunakan model sesuai kondisi siswa serta didasarkan pada pertimbangan situasi belajar yang relevan.

Pembelajaran dengan model *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar. yang didasarkan pada hasil Guru Asna Abbas 2012 menyimpulkan bahwa dengan mengunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran Pkn siswa kelas V SD Negeri 12 Pare – Pare.

Berdasarkan pendapat diatas, Guru bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres perumnas 1 Kelurahan Bonto Makio Kacamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimanakah gambaran penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar ?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres perumnas 1 Kelurahan Bonto Makio Kacamatan Rappocini Kota Makassar ?
3. **Tujuan Penelitian**
4. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
5. Untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model *Role Playing* pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
6. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan, adalah

1. **Manfaat teoretis**
2. Bagi akademisi atau lembaga pendidikan, khusunya program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dapat mengembangkan pengetahuan mengenai teori pembelajaran tentang model *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam melakukan penelitian tentang model pembelajaran *role playing*  pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi kepala sekolah: Hasil Guru ini dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan dapat dicapai secara optimal.
6. Bagi guru: Diharapkan dapat mengembangkan profesionalisme dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka** 
   1. **Model Pembelajaran *Role Playing***
      * + 1. **Pengertian model *Role Playing***

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, bahwa model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana siswa dapat belajar efektif, dan model pembelajaran yang bisa dipilih digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia adalah model *Role Playing*.

Model *Role Playing* sering juga diartikan dengan model sosiodsrama. Sosiodrama artinya mendramatisasikan cara-cara tingkah laku dalam suatu hubungan sosial, sedangkan *Role Playing* menekankan kenyataan dimana siswa dituntut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial Surachmad (Abbas: 2012). Ada beberapa tujuan yang dapat dicapai dengan penggunaan model ini, misalnya siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, membagi tanggung jawab, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kelompok.

9

*Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah,mengkreasi peristiwa – peristiwa aktual,atau kejadian –kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Menurut Hamalik (2004: 214), bahwa:

Model *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Bermain peran *(Role Playing)* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Bentuk pengajaran *Role Playing* memberikan pada siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. 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 saat menggunakan bahasa tutur.

Uno (2011: 25) menyatakan bahwa:

Model pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramati-sasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

* + - * 1. **Prinsip *Role Playing***

Menurut Abbas (2012: 13) adapun tiga prinsip pembelajran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Murid memerankan tokoh-tokoh atau adegan-adegan sesuai dengan materi pembelajaran yang di ajarkan.
2. Murid berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuanya dalam bermain peran.
3. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok.
   * + - 1. **Kelebihan dan Kelemahan Model pembelajaran *Role Playing***

Sebagaimana dengan model-model yang lain, model *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satupun model pembelajaran yang sempurna. semua model pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Pengunaanya di dalam proses pembelajaran dapat di kolaborasikan tergantung dari karakteristik materi pokok pembelajaran yang di ajarkan kepada murid.

Kelebihan dan kelemahan model *Role Playing,* yang dikemukakan oleh Menurut Shoimin (2013: 162) menjelaskan sebagai berikut :

**Kelebihan**

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

**Kelemahan**

1. Model bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak.
2. Memerlukan pelaksanaan sosiodrama dan bermain peranan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Kesimpulan dari kelebihan dan kelemahan model *Role Playing* adalah jika siswa mau bersungguh-sungguh dan mampu memainkan peran dengan menghayati isi cerita yang akan disampaikan dan mengajarkannya kepada orang lain dan membagi sesamanya sehingga timbul bibit seni dari sekolah, dan kurang jika sebagian besar kurang aktif dalam memainkan sebuah peran dan tidak ada kesamaannya sehingga penonton kurang bersemangat.

* + - * 1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Langkah-langkah model *role palying,* yang dikemukakan menurut Zainal Aqib (2013: 25) menjelaskan sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan mengajar
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para anggota siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yan sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Langkah –langkah bermain peran (*Role Playing*) menurut Roestiyah (2012:90) sebagai berikut:

**Persiapan**

1. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak di capai oleh bermain peran (Role Playing)
2. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan di perankan
3. Guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam bermain peran ( *Role Playing*),peran yang haus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disedikan.
4. Guru memeberikan kesempatan kepada peserta didk untuk bertanya khusunya pada peserta didik yang terlibtat dalam pemeran bermain peran ( *Role Playing*)
   1. **Pelaksanaan** 
      * + 1. Bermain peran ( *Role Playing*) dimainkan oleh kelompok peran
          2. Para peserta didik lainya mengikuti dengan penuh perhatian
          3. menyaksikan jalannya bermain peran (*Role Playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan
          4. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan
          5. Bermain peran( *Role Playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncaknya hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang bermain peran.
   2. **Penutup**
      * + 1. Melakukandiskusi baik tentang jalanya bermain peran (*Role Playing*) maupun materi cerita yang dimainkan.Guru harus mendorong agar peseta didik dapat memberikan kritik dan tangapan terhadap proes pelaksanaan bermain peran (*Role Playing*)
          2. Merumuskan kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Role Playing* mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

* + - 1. **Belajar dan Hasil Belajar**
         1. **Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar tejadi perubahan kemanpuan diri.Belajar juga dapat di pahami sebagai perkembangan potensi yang ada pada diri individu karena pada hakikatnya setiap diri individu memiliki potensi-potensi yang tidak diketahui eksistensi sebelum dikembangkan melalui aktivitas belajar.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya dalam memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Perubaha- perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Rusman (2014:5) menyatakan bahwa:

Belajar pada hakikatnya adalahsuatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa.Belajar dapat di pandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru.

Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa “belajar diartikan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara kesuluruhan, sebagai hasil pengalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” Hal ini senada dengan pendapat Gagne ( Hasanah ,(2012: 76) mengemukakan bahwa “belajar adalah uatu proses yang di dalamnya suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalan”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa “belajar adalah suatu proses atau usaha yang sengaja dilakukan oleh tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan mapun sikap agar terjadi perubahan kemanpuan diri.

* + - * 1. **Hasil Belajar**

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang erat. Hubungan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain.

Bagi peserta didik, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa (fisik, nonfisik, emosi dan intelektual), interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Menurut Keller (Abdurrahman 2003:39)” Hasil belajar adalah prestasi aktual yang di tampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar”.

Menurut Gagne (Purwanto: 2009,42) mengemukakan sebagai berikut:

Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan kepada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus –stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori- kategori.

Selama proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang vital. Dalam uraian terdahulu telah ditegaskan, bahwa mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa-siswa.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dengan kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Proses pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna bukan merupakan kegiatan yang berdiri sendiri, akan tetapi terkait dengan berbagai faktor yang saling terkait. Salah satu faktor tersebut bersumber dari kemampuan guru memahami peserta didik dalam berbagai dimensinya. Salah satu dimensi penting adalah berkaitan dengan peserta didik tahap-tahap perkembanagan moral siswa. Hal ini disebabkan karena setiap anak pada usia yang berbeda akan menempatkan cara-cara yang berbeda secara kualitatif, utamanya dalam cara berfikir atau memecahkan permasalahan. Dalam hal ini ada serangkaian langkah yang konsisten dalam kerangka berpikirnya yang menandakan bahwa tiap-tiap anak akan berkembang sesuai dengan tingkatan perkembangan usianya.

* + - 1. **Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Pembelajaran Bahasa Indonesia , terutama disekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai mahkluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan bahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan.

Individu dapat menggunakan bahasa dalam suatu interaksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Susanto (2013: 57) mengemukakan, bahwa “ pesan ini dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan . Ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi yaitu dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, perasaan, ataupun interaksi. Adapun yang disampaikan, yaitu: struktur pengetahuan (schemata), kebahasaan, strategi, produktif, mekanisme, psikofisik, dan konteks.”

Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Manusia dalam berkomunikasi secara lisan, maka ide-ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dituangkan dalam bentuk kata dan tujuan untuk dipahami oleh lawan bicaranya.

Menurut Mustakim (2013: 19) mengemukakan bahwa

Perekembangan bahasa anak – anak pada usia sekolah ini semakin meningkat, baik perkembangan fonologis, sintaksi, dan semantik maupun perkembangan pragmatiknya. untuk membantu perkembangan bahasa anak dalam pembelajaran bahasa dan sastra, guru mengkondisikan perencanaan ,pelaksanaan, dan penilaian program yang tepat dalam keterpaduan penerapan keerampilan sastra secara reseptif dan produktif. seiring dengan perkembangan intelektual anak.

Artinya, anak yang berkembang bahasanya cepat, exposed pada “bantuan” yang meskipun tak tampak nyata, memperlihatkan lingkungan yang kondusif, dalam arti emosional positif. Oleh karena itu, perkembangan bahasa memiliki keterkaitan dengan perkembangan intelektual anak.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006 :81) Standar isi Bahasa Indonesia sebagai berikut:

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.

Fungsi bahasa yang paling utama adalah tujuan kita berbicara. Dengan berbahasa, kita bisa menyampikan berita, informasi, pesan, kemauan, dan keberatan kita. Menurut Susanto (2013: 246) Menguraikan bahwa "bahasa sering dikatakan mempunyai tiga fungsi utama, yaitu “1) deskriktif; 2) ekspresif; dan 3) sosial”. Fungsi deskriktif bahasa adalah untuk menyampaikan informasi faktual. Fungsi ekspresif ialah memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan–perasaan, kesenangannya, prasangkanya, dan pengalaman–pengalamanya yang telah lewat. Fungsi sosial bahasa ialah melestarikan hubungan–hubungan sosial antar manusia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia , antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Depertemen pendidikan nasional (2007) adalah agar siswa dapat:

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; 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan tujuan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa

1. **Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru seyogyanya harus memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Tetapi kenyataannya, masih ada guru yang kurang mampu melaksanakannya karena model pembelajaran yang digunakan tidak terorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua siswa, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan guru pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar rendah.

Oleh sebab itu, maka sangat diperlukan sesuatu tindakan perbaikan proses pembelajaran sehingga siswa kembali memiliki gairah untuk mengikuti pelajaran karena merasa tertarik dan menimbulkan rasa senang untuk belajar. Salah satu yang dapat ditempuh guru dalam mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah cara pembelajaran yang bertumpu pada penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerangkannya sebagai tokoh hidup/benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal tersebut bergantung apa yang diperankan. Dengan demikian, kenyataan terlihat pada pengamatan awal bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat diperbaiki dan lebih ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran *Role Playing* dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia .

Penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar mempengaruhi hasil belajar atau terjadi peningkatan.

Adapun skema kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Perumnas I Makassar

11 perumnas

perumnas I

Aspek siswa

1. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar
2. Rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa

Aspek Guru

1. Penguasaan kelas yang kurang dan kurang efektifnya model pembelajaran yang digunakan guru
2. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Inpres Perumnas 1 Makassar Rendah

**Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Role Playing***

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan mengajar
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para anggota siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing
7. masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan
10. Evaluasi
11. Penutup

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelasv SD Inpres Perumnas 1 Makassar dapat meningkat

**Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Jika model pembelajaran *Role Playing* diterapkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
   * + 1. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang dipilih untuk digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menentukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang diperoleh khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

* + - 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Suyadi (2010:22) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang ada di dalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah)”. Model yang digunakan adalah model *Role Playing.* penelitian ini disusun sebagai strategi di dalam mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data. Diharapkan dengan menggunakan desain ini, agar tidak terjadi kontabinasi dari tabel yang tidak diteliti.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu kesenjangan hasil belajar Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

24

* 1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam PTK ini adalah serangkaian perbuatan guru untuk menciptakan situasi dalam kehidupan manusia, dan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada diri Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar sehinga kita dapat megamati aktivitas siswa dengan mengunakan lembar pengamatan sebagai kegiatan pembelajaran .
  2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah perubahan tingkah laku setelah diberi perlakuan model *Role Playing* yang ditunjukkan dengan peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan unjuk untuk kerja, yang diukur dengan soal instrumen dimana semakin tinggi jawaban benar semakin tinggi pula hasil belajar yang dimaksud.

1. **Setting dan Subyek Penelitian**
2. **Setting Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan waktu pelaksanaan tindakannya adalah pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. alasan penelitian memilih sekolah tersebut karna banyaknnya masalah dalam proses pembelajaran,sehingga perlu dilaksanakan penelitian lanjutan disekolah tersebut.

**2)** **Subyek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar dengan jumlah 35 siswa , yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, dengan kemampuan yang berbeda-beda.

1. **Prosedur dan Desain Pnelitian**

Mekanisme pelaksanaan tindakan penelitian ini mengikuti model Arikunto, karena mudah diterapkan oleh guru dan pada saat melakukan kegiatan belajar. Pada penelitian ini direncanakan 2 siklus, jika masih belum berhasil dilanjut ke siklus berikutnya. Rancangan tindakan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian yaitu dengan empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

**SIKLUS I**

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

Perencanaan

Pelaksanaan

**SIKLUS II**

Pengamatan

Refleksi

**Kesimpulannnnn**

Sumber: Arikunto (2007:16)

Gambar. 3.1 Desain penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam beberapa siklus kegiatan. Tiap siklus terdiri dari beberapa tahap kegiatan sesuai hakikat peneliti. Kegiatan pada siklus II merupakan pengulangan dan perbaikan dari siklus I.

Berdasarkan rancangan tindakan data diatas, maka langkah-langkah Guru dipaparkan sebagai berikut :

* + - * 1. **Tahap Perencanaan.**

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan berupa persiapan-persiapan yang terdiri dari:

1. Menelaah kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan materi yang diajarkan.
2. Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing.*
3. Menyusun lembar observasi guru dengan siswa
4. Menyusun alat eveluasi berupa soal bentuk esai untuk mengetahui hasil unjuk kerja atau hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
   * + - 1. **Tahap Pelaksanaan.**

Deskripsi pelaksanaan yang dilakukan sesuai dengan judul penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, dimana skenario kerja pelaksanaan meliputi:

* + - * 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
        2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan mengajar
        3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
        4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
        5. Memanggil para anggota siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
        6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yan sedang diperagakan
        7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
        8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
        9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
        10. Evaluasi
        11. Penutup
        12. **Pengamatan**

Tahap pengamatan adalah mengamati seluruh proses pelaksanaan dan pada saat selesai pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas guru dapat diamati dari awal pembelajaran dan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

* + - * 1. **Refleksi**

Langkah akhir dalam penelitian tindakan adalah mengadakan refleksi terhadap hasil yang telah dicapai pada setiap siklus. Refleksi (Perenungan) merupakan kegiatan analisis, interpretasi dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi atas pelaksanaan tindakan .

Refleksi dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi selama proses dan saat selesai pembelajaran, yang terdiri atas aktivitas guru maupun siswa jika hasil yang dicapai pada siklus I tidak sesuai indikator yang dicapai, maka dimusyawarahkan bersama guru tentang alternatif pemecahannya dan selanjutnya direncanakan tindakan berikutnya.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi.Ketiga teknik tersebut menurut Mulyasa (2010: 69) diuraikan sebagai berikut:

* + - 1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data atau informasi dengan mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreavitas peserta didik dalam pembelajaran, untuk mengamati berbagai gejala yang muncul pada saat guru dalam proses pengajaran.

* + 1. Tes

Tes yang dilakukan berupa pemberian tes yang diberikan pada akhir setiap siklus yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

* + 1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik untuk mengumpulkan data-data tentang peristiwa atau kejadian- kejadian yang berupa gambar,tulisan,suara,dll. dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berupa gambar sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
2. Teknik analisis data

Teknik yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif yang berdasar pada hasil observasi dan tes belajar siswa V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan model belajar sambil bermain dengan bermain peran. Data proses analisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu:

* + - * 1. Mereduksi data, yaitu proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
        2. Menyajikan data, yaitu kegiatan yang mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
        3. Menarik kesimpulan, yaitu memberikan kesimpulan terhadap hasil menafsiran untuk memberikan penjelasan selanjutnya.

1. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Indikator keberhasilan dari segi proses pembelajaran, apabila terjadi peningkatan pada kegiatan pembelajaran baik guru dan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi. Untuk melihat persentase pelaksanaan baik aktivitas mengajar guru maupun siswa digunakan indikator proses sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Kategori Standar Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan Kebudayaan Sumber: Arikunto

|  |  |
| --- | --- |
| No Nilai | Kategori |
| 1. 0-34 | Kurang |
| 2. 35- 70 | Cukup |
| 3. 71-100 | Baik |
|  |  |

1. Indikator keberhasilan dilihat dari segi hasil, jika terdapat 80% siswa memperoleh nilai minimal 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Khusunya pada saat melakukan skenario setelah diterapkanya model *Role Playing* maka pembelajaran dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel. 3.2 Teknik Kategorisasi Standar Hasil Belajar Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 0-34 | Sangat Rendah |
| 35-54 | Rendah |
| 55 – 64 | Cukup |
| 65 – 84 | Baik |
| 85-100 | Sangat Baik |

Berdasrkan kreteria keberhasilan tersebut, maka Guru mencoba menerapkan nilai rata- rata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia secara individu maupun klasikal pada setiap siklus telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian nilai kreteria ketuntasa minimal KKM 70. berdasrkan pada KKM tersebut pembelajaran dapat berhasil jika memperoleh minimal 80% dari seluruh siswa dalam ke atas.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penlitian ini telah dilaksanakan berdasarkan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2015 – 2016 dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan setting penelitian kelas V SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar . Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 14 April sampai 14 Mei 2016. Pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas V bertindak sebagai observer.

Hasil penelitian berupa data observasi terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru menggunakan lembar observasi. Serta hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes akhir siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh dihitung frekuensinya dan persentasenya sebagai acuan untuk interpretasi analisis deskriptif.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari dua kali pertemuan siklus I dan dua kali pertemuan pada siklus II untuk membahas materi ajar. Siklus I pertemuan pertama membahas memerankan tokoh drama. Pertemuan kedua membahas pelafalan dan intonasi dalam memerankan tokoh drama. Siklus II pertemuan pertama membahas hal-hal yang perlu diperhatikan ketika akan memerankan tokoh drama. Pertemuan kedua membahas langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama.

34

**Pembahasan tiap siklus diuraikan sebagai berikut:**

1. **Deskripsi Pelaksanaan Siklus I**
   * + - 1. **Siklus I**

Kegiatan pada siklus pertama meliputi : perencanaan ,pelaksanaan tindakan, observasi ,dan refleksi, masing –masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

Tahap tindakan siklus I merupakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing.* Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah hasil tes siklus dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan siklus I ini berlangsung pada hari kamis tanggal 28 April 2016 dan pertemuan kedua pada hari senin tangggal 02 Mei 2016. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Keempat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

Sebelum proses belajar mengajar berlangsung terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran kemudian dilakukan proses belajar mengajar yang termasuk dalam tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini proses belajar mengajar berdasarkan pada tahap perencanaan yang telah disusun.

1. **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar. untuk tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan untuk membahas materi pembelajaran dan setiap akhir siklus di laksanakan eveluasi pembelajaran. Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari kamis, 28 April 2016 pukul 07.30-09.15 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit membahas memerankan tokoh drama dan melakonkan skenario yang telah dibagikan. Pertemuan kedua pada hari, Senin 02 Mei 2016 p ukul 07.30 – 09.15 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit membahas pelafalan dan intonasi dalam memerankan tokoh drama dan melakonkan skenario yang telah dibagikan dua hari sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan siklus I ini guru kelas V bertindak sebagai pengamat atau observer yang mengamati seluruh aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru merupakan langkah-langkah model pembelajaran *role playing.*

**Pembahasan pelaksanaan siklus I yaitu sebagai berikut:**

1.) pertemua I

* 1. Kegiatan Awal

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari hari kamis, 28 April 2016 pukul 07.30-09.15 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Langkah awal yang dilakukan Guru yaitu: Guru menyiapkan siswa untuk belajar, sebelum melanjutkan pelajaran berikutnya siswa berdo’a, Guru mengecek kehadiran siswa, dan Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab. Setelah itu, guru mulai melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah – langkah model pembelajaran *role playing.* Pertama guru menjelaskan tentang kompetesi yang ingin dicapai. Guru menjelaskan materi tentang memerankan tokoh drama. Pada saat guru menjelaskan hanya sebagian siswa yang memperhatikan materi pelajaran.

Setelah Guru menjelaskan materi tentang memerankan tokoh drama, guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan hal- hal yang kurang jelas dari materi tersebut. Siswa juga tidak ada yang bertanya pada pertemuan pertama. Selanjutnya, guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dan masing–masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. setelah semua kelompok naik melakonkan skenario, masing – masing siswa diberi kertas sebagai LKS untuk membahas materi.

* 1. Kegiatan Akhir

Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, masing- masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Kemudian guru memberikan kesimpulan secara umum pelajaran hari ini dan penutup pelajaran dengan membaca doa dan salam.

1. Pertemuan II
   * + - 1. Kegiatan Awal

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis Senin 02 Mei 2016 pukul 07.30 – 09.15 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Langkah awal yang dilakukan guru yaitu: Guru menyiapkan siswa untuk belajar, sebelum melanjutkan pelajaran berikutnya siswa berdo’a, Guru mengecek kehadiran siswa, dan Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab. Setelah itu, Guru mulai melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah – langkah model pembelajaran *role playing*. Pertama Guru menjelaskan materi tentang pelafalan dan intonasi dalam memerankan tokoh drama, pada saat Guru menjelaskan hanya sebagian siswa yang memperhatikan Guru.

Setelah Guru menjelaskan materi tentang pelafalan dan intonasi dalam memerankan tokoh drama Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal–hal yang kurang jelas dari materi tersebut. Pada pertemuan kedua tidak ada siswa yang bertanya. Selanjutnya,Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dan masing–masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. setelah semua kelompok naik melakonkan skenario, masing–masing siswa diberi kertas sebagai LKS untuk membahas materi. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, masing- masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

* 1. Kegiatan Akhir

Selanjutnya, Guru mengadakan evaluasi pembelajaran. Sehingga guru dapat mengetahui masing – masing siswa apakah mereka sudah mengerti tentang pelajaran atau masih ada yang belum dimengerti. Setelah semuanya selesai Guru memberikan kesimpulan secara umum pelajaran hari ini dan penutup pelajaran dengan membaca doa dan salam.

1. **Tahap Observasi**
2. **Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Hasil observasi aktivitas mengajar Guru sebagai guru melakukan proses penerapan model pembelajaran role playing. Observer mengamati kegiatan Guru yang terdiri dari sebelas aspek dan menulis hasil pengamatanya pada lembar observasi. Lembar observasi menggunakan penilaian yaitu: Baik (B), Cukup (C) dan Kurang (K). Pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Cukup. Aktivitas yang berada pada kategori cukup (C) terdiri dari enam aspek yaitu:

1. Guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik dan mengajak siswa bekerjasama
2. Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario dan guru membagikan skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
3. Menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai dan memberikan contoh dalam memperagakan skenario
4. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan dan guru memotivasi siswa sebelum melakonkan skenario
5. Guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil memperagakan skenario dan Guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang tampil
6. Guru memberikan tugas yang sama antara kelompok yang satu dengan yang lainnya dan Guru menjelaskan tentang LKS yang diberikan.

Aktivitas Guru yang berada pada kategori kurang (K) terdiri dari tiga aspek yaitu:

1. Memberikan penghargaan yang kinerjanya baik dan memotivasi kelompok yang belum berhasil
2. Guru mengarahkan siswa memberikan kesimpulan secara langsung dan menyampaikan kesimpulan dengan baik
3. Guru memberikan kesimpulan secara langsung dan Guru menyampaikan kesimpulan dengan baik

Hasil observasi aktivitas mengajar Guru pada siklus I pertemuan II menunjukkan pada aspek mengajar guru masih berada pada kategori cukup (C) terdiri dari enam aspek yaitu:

1. Guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik dan guru mengajak siswa bekerjasama
2. Guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil dan Guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang melakukan drama.
3. Memberikan penghargaan kepada siswa yang partisipasinya baik dan memberikan penghargaan yang kinerjanya baik
4. Memberikan kesimpulan secara langsung dan mencatat kesimpulan kegiatan belajar
5. Guru memberikan kesimpulan secara langsung dan Guru menyampaikan kesimpulan dengan baik
6. Guru memberikan tugas yang sama dan Guru mengarahkan siswa sebelum mengerjakan tes akhir siklus

Hasil observasi aktivitas mengajar Guru pada siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan pada aspek mengajar Guru, karena Aktivitas mengajar Guru pada siklus I pertemuan II sudah tidak ada berada pada kategori kurang (K). Ada empat aspek yang berada pada kategori baik (B) yaitu:

1. Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario, mengarahkan siswa untuk memepelajari skenario dan membagikan skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
2. Mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut jenis kelamin, mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut kemampuan dan mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut ras
3. Menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai, menjelaskan penggunaan kalimat yang tidak berbelit-belit dan memberikan contoh dalam memperagakan skenario
4. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, Guru memotivasi siswa sebelum melakonkan skenario dan Guru meminta siswa aktif dalam memerankan skenario
5. **Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Observasi aktivitas siswa kelas V SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan model pembelajaran *role playing* menggunakan tiga kategori yaitu baik, cukup, dan kurang sesuai aspek yang dilakukan. Pada siklus I pertemuan I persentase pencapaian 57,10% yang berada pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II persenase pencapaian sama yaitu 62,28% yang berada pada kategori cukup (C).

Aspek pengamatan aktivitas siswa diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa membentuk kelompok secara heterogen dengan tertib sesuai dengan petunjuk Guru, pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada pada kategori cukup karena hanya sebagian siswa yang membentuk kelompok secara tertib.
2. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan oleh Guru, pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada dalam kategori kurang, karena tidak ada siswa yang memperhatikan skenario yang diberikan oleh Guru.
3. Siswa mempelajari skenario yang diberikan oleh Guru, pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada dalam kategori cukup, karena sebagian siswa yang mempelajari skenario yang dibagikan oleh Guru.
4. Siswa tidak bekerja sama dalam memperagakan skenario dengan benar, pada siklus I pertemuan1 dan 2 berada dalam kategori kurang. sedangkan pada siklus I pertemuan 2 berada dalam kategori cukup karena sebagian siswa saling memperagakan skenario dengan benar..
5. Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang kompetensi yang ingin dicapai, pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada dalam ketegori cukup karena sebagian siswa yang sudah memeperhatian penjelasan Guru tentang kompetensi yang ingin dicapai.
6. Siswa yang sudah ditunjuk siap melakonkan skenario, pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada dalam kategori kurang karena belum ada siswa yang siap melakonkan skenario
7. Siswa yang memperhatikan teman, yang sedang memperagakan skenario, pada siklus I pertemuan I berada dalam kategori kurang karena siswa kurang memperhatikan teman yag sedang memperagakan skenario.sedangkan pada siklus I Pertemuan II berada pada kategori baik karena semua siswa sudah memperhatikan teman yang sedang memperagakan skenario.
8. Siswa aktif berpartisipasi dalam kelompoknya, pada siklus I pertemuan1 dan 2 berada dalam kategori baik karena siswa berpartisipasi dalam kelompoknya.
9. Siswa diberikan kertas sebagai lember kerja, pada siklus I pertemuan 1 berada pada kategori cukup karna hanya sebagian siswa yang mengerjakan lembar kerja dan pada siklus I pertemuan II berada dalam kategori baik karena semua siswa diberi kertas sebagai lembar kerja.
10. Siswa menyimpulkan materi, pada siklus I pertemuan 1 berada dalam kategori kurang karena tidak ada sama sekali siswa yang dapat menyumpulkan pembelajaran, dan pada pertemuan 2 berada dalam kategori cukup karena ada satu siswa yang menyimpulkan materi pembelajaran.
11. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Hasil belajar siswa siklus I pertemuan I dan pertemuan II dapat diketahui melalui tes hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, ada 16 dari 35 siswa kelas V yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 sehingga masih berada dalam kategori **rendah**, ketuntasan klasikal yang dicapai siklus I yaitu 45,7%Hal ini berarti masih ada 19 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase ketidak tuntasan yaitu 54,2% Pengukuran hasil belajar siswa pada siklus I diklasifikasikan atas 3 kategori, yaitu: sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar pada Siklus I.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 1 | 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0 |
| 2 | 35-54 | Rendah | 9 | 26 % |
| 3 | 55-64 | Cukup | 6 | 17% |
| 4 | 65-84 | Baik | 18 | 51% |
| 25 | 85-100 | Sangat baik | 2 | 6% |
| Jumlah | | | 35 | 100 |

Sumber: Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat dijelaskan bahwa dari 35 subjek Guru siswa kelas siswa V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar persentase hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *role playing* pada siklus I , 2 siswa atau 0% yang mendapat kategori sangat rendah, 9 siswa (26%) berada pada kategori rendah, 6 siswa (17%) berada pada kategori cukup, 18 siswa (51%) pada kategori baik, 2 siswa (6%) pada kategori sangat tinggi.

Apabila hasil belajar siswa pada tes siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar pada Siklus I.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **KKM** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase (%)** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 19 | 54,28% |
| 70 -100 | Tuntas | 16 | 45,72% |
| Jumlah | | 35 | 100 |

Sumber: Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 35 siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar, terdapat 19 orang siswa (54,28%) yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 16 orang siswa (45,72%) yang telah tuntas hasil belajarnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini berarti bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia belum tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80% yaitu hanya 45,72%, berarti masih terdapat 54,28% siswa yang diharapkan hasil belajarnya tuntas.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada tabel 4.2 diatas yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I, maka diperoleh siswa yang masih belum mencapai KKM yaitu dari jumlah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar secara kalsikal belum mencapai 80% siswa yang memperoleh nilai ≤70 atau tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1. **Tahap refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahap pengukuran keberhasilan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi melalui penerapan model pembelajaran *role* *playing* pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dengan menggunakan tes hasil belajar dan tindakan-tindakan yang perlu menjadi pertimbangan dalam melaksanakan perbaikan pada siklus II. Hasil observasi penliti pada siklus I pertemuan pertama berada pada kategori cukup, pada pertemuan kedua berada pada kategori cukup. hasil observasi siswa siklus I pertemuan pertama berada pada kategori cukup, pada pertemuan kedua berada pada kategori cukup. Jumlah siswa kelas V sebanyak 35 orang siswa, pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata yang dicapai siswa adalah 45,72% (16) siswa telah berhasil mencapai KKM yang ditentukan yaitu70 . Hal ini berarti masih ada 19 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 54,28%, sedangkan indikator keberhasilan secara klasikal yang akan dicapai sehingga dinyatakan berhasil yaitu apabila nilai rata-rata siswa yang mencapai KKM sebanyak 80% untuk perlu itu diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari pelaksanaan Guru siklus I.

1. **Deskripsi Pelaksanaan Siklus II**

Proses pembelajaran pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dengan kegiatan yang relatif sama. Pelaksanaan siklus II ini berlangsung pada hari senin tanggal 9 Mei 2016 dan pertemuan kedua pada hari kamis tangggal 12 Mei 2016. Proses pembelajaran yang dilaksankan pada tindakan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

1. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh Guru yaitu:

1. Mendiskusikan prosedur pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dengan guru kelas V.
2. Menganalisis KTSP mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar semester genap.
3. Menyusun skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing.*
4. Membuat instrumen observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa.
5. Membuat tes akhir siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar Bahasa Indonesia siswa.
6. **Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan pertama dilaksanakan pada 09 Mei 2016 dan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada 12 Mei 2016 Proses pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada dasarnya sama dengan yang dilakukan pada siklus I tetapi dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan siklus II, penelti sebagai guru, guru kelas V bertindak sebagai observer. Langkah-langkah tindakan yang dilakukan oleh Guru merupakan langkah-langkah model pembelajaran *role palying.* Pembahasan pelaksanaan siklus II yaitu:

1. Pertemaun I (Pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 09 Mei 2016 pukul 07.30- 10.40 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Langkah awal dilakukan oleh yaitu: Guru menyiapkan siswa untuk belajar, sebelum melanjutkan pelajaran berikutnya siswa berdo’a, guru mengecek kehadiran siswa, Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, Guru mulai melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing.* Pertama Guru menjelaskan materi tentang hal-hal yang perlu diperhatikan ketika memerankan tokoh drama. Pada saat Guru menjelaskan hanya sebagian siswa yang memperhatikan materi pelajaran.

Setelah guru menjelaskan siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas dari materi yang disampaikan oleh Guru. Hanya dua siswa yang bertanya pada pertemuan pertama. Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dan masing–masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. setelah semua kelompok naik melakonkan skenario, masing – masing siswa diberi kertas sebagai LKS untuk membahas materi. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, masing- masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

1. Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan kedua di laksanakan pada hari kamis, 12 Mei 2016 pukul07.30. 09.30 WITA dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Langkah awal yang dilakukan oleh Guru yaitu: Guru menyiapkan siswa untuk belajar, sebelum melanjutkan pelajaran siswa berdo’a, guru mngecek kehadiran siswa, Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mulai melaksanakan kegiatan inti atau proses pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Pertama Guru menjelaskan materi tentang langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama. Pada saat Guru menjelaskan materi pada pertemuan kedua semua siswa memperhatikan penjelasan pelajaran.

Setelah Guru menjelaskan, siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas dari materi yang disampaikan oleh Guru. Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Dan masing–masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. setelah semua kelompok naik melakonkan skenario, masing – masing siswa diberi kertas sebagai LKS untuk membahas materi. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, masing- masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Selanjutnya, Guru mengadakan evaluasi pembelajaran. Sehingga guru dapat mengetahui masing–masing siswa apakah mereka sudah mengerti tentang pelajaran atau masih ada yang belum dimengerti. Setelah semuanya selesai guru memberikan kesimpulan secara umum pelajaran hari ini dan penutup pelajaran dengan membaca doa dan salam.

1. **Observasi**
2. **Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek penerapan model pembelajaran *role playing.* Observer mengamati kegiatan mengajar Guru yang terdiri dari sepuluh aspek pada lembar observasi. Lembar observasi menggunakan penilaian yaitu: Baik (B), Cukup (C) dan Kurang (K). Pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Cukup. pada siklus II pertemuan I berada pada kategori cukup sesuai kategori aktivitas pembelajaran. Ada sepuluh aspek yang berada pada kategori baik (B) yaitu:

* + - * 1. Guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik pembelajaran, Guru mengajak siswa bekerjasama, dan Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari skenario bersama teman kelompoknya
        2. Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario, Guru mengarahkan siswa untuk memepelajari skenario, dan Guru membagikan skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
        3. Menegelompokkan siswa secara bervariasi menurut jenis kelamin, mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut kemampuan dan mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut ras
        4. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan Guru memotivasi siswa sebelum melakonkan skenario dan Guru meminta siswa aktif dalam memerankan skenario
        5. Guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil memperagakan skenario, Guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang tampil memperagakan skenario danGuru mengarahkan siswa dengan baik
        6. Guru memberikan tugas yang sama antara kelompok yang satu dengan yang lainnya, Guru menjelaskan tentang LKS yang diberikan dan guru mengarahkan siswa sebelum mengerjakan LKS
        7. Memberikan penghargaan kepada siswa yang partisipasinya baik, memberikan penghargaan yang kinerjanya baik dan memotivasi kelompok yang belum berhasil
        8. Guru mengarahkan siswa memberikan kesimpulan secara langsung, Guru mengarahkan siswa menyampaikan kesimpulan dengan baik dan Guru mengarahkan mencatat kesimpulan kegiatan belajar.
        9. Guru memberikan kesimpulan secara langsung, Guru menyampaikan kesimpulan dengan baik, dan mencatat kesimpulan kegiatan belajar

Aktivitas Guru berada pada kategori cukup (C) terdiri dari satu aspek yaitu:

Menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai, menjelaskan penggunaan kalimat yang tidak berbelit-belit dan memberikan contoh dalam memperagakan skenario. Tidak ada aktivitas Guru berada pada kategori kurang (K).

Hasil observasi aktivitas mengajar Guru pada siklus II pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan pada aspek mengajar Guru, berada pada kategori baik sesuai kategori aktivitas pembelajaran. Sebelas aspek berada pada kategori baik (B) yaitu:

1. Guru membagikan skenario yang sesuai dengan topik pembelajaran, Guru mengajak siswa bekerjasama, dan Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari skenario bersama teman kelompoknya.
2. Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario, Guru mengarahkan siswa untuk memepelajari skenario, dan Guru membagikan skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
3. Menegelompokkan siswa secara bervariasi menurut jenis kelamin, mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut kemampuan dan mengelompokkan siswa secara bervariasi menurut ras
4. Menyebutkan kompetensi yang ingin dicapai, Menjelaskan penggunaan kalimat yang tidak berbelit-belit, dan memberikan contoh dalam memperagakan skenario
5. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, Guru memotivasi siswa sebelum melakonkan skenario dan Guru meminta siswa aktif dalam memerankan skenario
6. Guru meminta siswa untuk memperhatikan siswa yang tampil memperagakan skenario, Guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang tampil memperagakan skenario dan Guru mengarahkan siswa dengan baik
7. Guru memberikan tugas yang sama antara kelompok yang satu dengan yang lainnya, Guru menjelaskan tentang LKS yang diberikan dan Guru mengarahkan siswa sebelum mengerjakan LKS
8. Memberikan penghargaan kepada siswa yang partisipasinya baik, memberikan penghargaan yang kinerjanya baik dan memotivasi kelompok yang belum berhasil
9. Guru mengarahkan siswa memberikan kesimpulan secara langsung, Guru mengarahkan siswa menyampaikan kesimpulan dengan baik dan Guru mengarahkan mencatat kesimpulan kegiatan belajar.
10. Guru memberikan kesimpulan secara langsung, Guru menyampaikan kesimpulan dengan baik, dan mencatat kesimpulan kegiatan belajar.
11. **Hasil Observasi aktivitas Siswa**

Observasi aktivitas belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. menggunakan tiga kategori yaitu baik, cukup, dan kurang sesuai aspek yang dilakukan. Pada siklus II pertemuan I persentase pencapaian 75,13% yang berada pada kategori baik (B) sedangkan pada pertemuan II persentase pencapaian yaitu 82,56yang berada pada kategori sangat baik (SB).

Aspek pengamatan aktivitas siswa diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. Siswa membentuk kelompok secara heterogen dengan tertib sesuai dengan petunjuk Guru, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori baik ( B) siswa, pertemuan II berada dalam kategori baik (27) siswa yang membentuk kelompok secara tertib.
        2. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan oleh Guru, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori baik (25) siswa, berada dalam kategori karna sebagian siswa tdk memperhatiakan Guru pertemuan II ( 29) siswa berada dalam kategori sangat baik karena siswa sudah memperhatikan skenario yang diberikan oleh guru.
        3. Siswa mempelajari skenario yang diberikan oleh guru, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori baik ( 26) siswa, pertemuan II berada dalam kategori baik (28) siswa, karena sudah ada siswa yang mempelajari skenario yang dibagikan oleh guru.
        4. Siswa yang bekerja sama saling memperagakan skenario dengan benar, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori sangat baik (28) siswa, karna semua siswa saling memperagakan skenario dengan benar. dan pertemuan II berada dalam kategori baik (27) siswa,karena sebagian siswa tidak bekerjasama dan memperagakan skenario dengan benar.
        5. Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang kompetensi yang ingin dicapai, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori baik (26) siswa, dan pertemuan II berada dalam kategori baik (27) siswa , karena siswa sudah memeperhatian penjelasan Guru tentang kompetensi yang ingin dicapai.
        6. Siswa yang sudah ditunjuk siap melakonkan skenario, pada siklus II dan pertemuan 1 berada dalam kategori baik (25) siswa,pertemuan II berada pada kategori baik (27) siswa,karna sebagian siswa yang sudah ditunjuk siap melakonkan skenario.
        7. Siswa yang memperhatikan, siswa yang sedang memperagakan skenario, pada siklus II pertemuan I berada dalam kategori baik (29) siswa,bearada dalam kategori baik (28) siswa, karena siswa yang sudah ditunjuk siap melakonkan skenario.
        8. Siswa aktif berpartisipasi dalam kelompoknya, pada siklus II pertemuan1 berada dalam kategori baik (26) siswa karna sebagian siswa kurang berpartisipasi didalam kelompoknya dan pertemuan II (28) siswa berada dalam kategori sangat baik karena semua siswa berpartisipasi dalam kelompoknya.
        9. Siswa diberikan kertas sebagai lember kerja, pada siklus II pertemuan 1 berada dalam kategori baik (25) siswa dan pertemua II berada dalam kategori baik 18) siswa karena semua siswa diberi kertas sebagai lembar kerja.

1. Siswa menyimpulkan materi, pada siklus I pertemaun 1 berada dalam kategori baik (26) siswa, dan pada pertemuan II berada dalam kategori baik (29) siswa, karena semua siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran.
2. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar pada Siklus II.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 1 | 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0 |
| 2 | 35-54 | Rendah | 0 | 0 |
| 3 | 55-64 | Cukup | 10 | 48,57% |
| 4 | 65-84 | Baik | 17 | 45,71% |
| 25 | 85-100 | Sangat baik | 8 | 22,85% |
| Jumlah | | | 35 |  |

Sumber : Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat dijelaskan bahwa dari 35 subjek Guru dari siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar persentase hasil belajar pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *role playing* pada siklus II, tidak ada siswa (0%) yang mendapat kategori rendah dan sangat rendah, , dan kategori cukup 10 orang ( 48,57%) 17 siswa (45,71%) pada kategori baik, 8 siswa (22,85%)pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V 22,85%Apabila hasil belajar siswa pada tes siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Inpres Perumns I Kelurahan Bonto Makkio Kacamatan Rappocini Kota Makassar II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **KKM** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase (%)** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 5 | 14,28% |
| 70 -100 | Tuntas | 16 | 85,31% |
| Jumlah | | 35 | 100 |

Sumber: Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 35siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar terdapat 5 siswa (14,28%) yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 16 siswa (85,31%) yang telah tuntas hasil belajarnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini berarti, pada siklus II ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia telah tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas lebih dari 80% yaitu 100%.

Berdasarkan tabel 4.2 ada peningkatan antara siklus I sampai siklus II. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar. Berdasarkan hasil tabel 4.2 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I dapat dikatakan belum tercapai atau belum tuntas karena nilai capaian anak banyak yang tidak maencapai nilai KKM. Ketuntasan belajar hanya 85,31%dan yang belum tercapai ada 14,28%, siklus II yaitu 100% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 80% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 70. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* dapat menuntaskan hasil belajar Bahasa Indonesia terutama pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahap pengukuran keberhasilan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan oleh Guru melalui penerapan model pembelajaran *role playing* kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar diukur melalui tes hasil belajar pada siklus II. Berdasarkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *role palying* juga telah berjalan dengan maksimal, artinya Guru secara kalsikal telah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dengan baik. Adapun temuan dari siklus II sebagai berikut:

1. Guru telah meningkatkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat, meskipun masih ada langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang belum maksimal.
2. Siswa memperhatikan teman yang sedang memeragakan skenario dan ikut aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan oleh Guru.
3. Guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan pada beberapa orang dengan tujuan untuk memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dibahas.
4. Guru selalu mengkoordinir dengan baik setiap kelompok yang mengalami kesulitan sehingga tercipta suasana belajar sesuai dengan harapan.
5. Guru menyampaikan petunjuk LKS sesuai dengan pembelajaran.
6. Guru mampu diarahkan dengan baik oleh Guru sehingga siswa dapat lebih teratur.
7. Guru memberikan motivasi pada siswa berupa aplaus (tepuk tangan) dengan baik
8. Hasil belajar pada siklus II dengan rata-rata dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 35 siswa dengan persentase 100% dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan penerapan model pembelajaran *role playing* telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Tindakan yang dilakukan yaitu Guru memberikan penjelasan lebih lanjut terkait materi pembelajaran yang telah diajarkan. Dari hasil belajar siswa pada siklsu II, Guru telah mampu melaksanakan perbaikan yang direncanakan setelah pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, Guru ini telah tercapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sehingga tidak perlu melanjutkan kesiklus berikutnya.
9. **Pembahasan**

Sebelum melaksanakan pembelajaran, berdasarkan data awal siswa kelas Kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 35 orang siswa. Data awal dimaksudkan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari data awal diperoleh informasi secara umum bahwa nilai siswa masih kurang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesiadisebabkan karena Guru belum mampu mengaktifkan seluruh siswa didalam kelas secara efektif. Akibat pembelajaran ini, sebagian besar siswa cenderung tidak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya. Berdasarkan kenyataan yang telah dikemukakan, maka suatu rancangan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Model tersebut dapat membantu mengaktifkan seluruh siswa dalam pembelajaran.

Disamping dari permasalahan diatas, peran guru juga sangat membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk didalamnya bagaimana motivasi siswa dalam belajar kelompok. Dari siklus I sampai siklus II terlihat adanya perubahan yaitu keberanian siswa bertanya terhadap yang belum mereka pahami. Keaktifan mereka dalam mengkontruksi pengetahuan awal mereka dan mengekspresikan pengetahuan yang mereka temukan berdasarkan kerja keras mereka dalam konteks yang nyata (kehidupan alam antara siswa) untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang materi yang diterima. Agar hasil yang diperoleh maksimal, guru harus melakukan perbaikan dan meningkatkan hal – hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

Dalam proses pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada pertemuan pertama hari senin, 28 april 2016, pertemuan kedua hari kamis, 02 mei 2016. Hasil tindakan pada siklus I belum mencapai terget yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai 70. Sebelum memulai pembelajaran Guru terlebih dahulu menyiapkan kelengkapan pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, berdo’a, melakukan apersepsi dan tanya jawab, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, setelah itu Guru masuk pada kegiatan inti dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *role playing.* Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Ini bertujuan untuk lebih membuktikan tingkat peningkatan hasil belajar siswa dalam melakonkan skenario yang telah dibagikan dua hari sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dari 35 siswa terdapat 19 siswa yang tidak tuntas, sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 16 siswa, dengan perolehan data tersebut maka ketuntasan hasil belajar siswa untuk siklus I berada pada kategori rendah. jadi, nilai hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 dengan persentase 80% dari seluruh siswa, maka belum tuntas secara klasikal dan Guru dilanjutkan ke siklus II.

Dalam proses pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari senin, 09 Mei 2016, pertemuan kedua 12 Mei 2016 Guru kembali melaksanakan pembelajaran. Pada pembelajaran ini guru dan Guru kelas V sepakat untuk melaksanakan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan melakukan perbaikan dari siklus I.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II kegiatan Guru dan siswa meningkat sebab kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Keberhasilan siklus II mencapai kategori baik karena siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk memeragakan skenario yang telah dibagikan.Keberhasilan lain diperoleh pada tindakan dari siklus II adalah siswa telah memahami materi pembelajaran. Selain itu pemberian penghargaan aplaus (tepuk tangan) belum maksimal dilaksanakan di siklus I akan lebih dimaksimalkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil teks setiap akhir siklus, terlihat adanya peningkatan belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar yaitu pada siklus I nilai rata-rata 64 sedangkan siklus II rata-rata yaitu 79,08%menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jadi, nilai hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 dengan persentase 80% dari seluruh siswa, maka dianggap tuntas secara klasikal.

Indikator keberhasilan Guru ini telah dicapai. Dalam hal ini minimal 80% siswa telah memperoleh nilai 70, maka Guru ini dihentikan pada siklus II karena sudah berhasil. Ini berarti hipotesis tindakan Guru telah tercapai yaitu jika model pembelajaran *role playing* ditepakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka hasil belajar siswa kelas SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

* + 1. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar. yaitu siswa berperan aktif dan saling bekerja sama sehingga siswa bersemangat dan termotivasi dalam pembelajran.
    2. Dari hasil penelitian dapat dilihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa pada siklus I berada pada kategori cukup ( C ) dan belum mencapai taraf keberhasilan, sedangkan pada siklus II telah mencapai standar sesuai indikator keberhasilan dan kategori baik (B) , karena siswa sudah mencapai standar kreteria ketuntasan minimal KKN.

64

**B. Saran**

Berpedoman pada hasil yang tercapai pada penelitian ini maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Diharapkan pada guru kelas V SD Inpres Perumnas 1 Kelurahan Bonto Makkio kecamatan Rappocini Kota Makassar . agar siswa menjadikan bahan acuan dalam memilih model pembelajaran, serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman belajar sebagai suatu penyempurnaan dari pembelajaran bermain peran.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan intropeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan kearah yang lebih baik.

3. Bagi penelitian lain yang ingin menelitih lebih baik lanjut diharapkan mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupannya yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abbas, Asna. 2012 Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaran Pada Siswa Kelas V SD Negeri 12 Pare-Pare. Makasar: FIP UNM.

Abdurahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi pembelajaran Kontekstual,* Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2010*. Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP).* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model- Model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar- Ruzzmedia.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media.

Hafid, Anwar, dkk. 2014. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Hamalik, Oemar. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

Khaeruddin. dkk. 2012*. Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Kunandar. 2011. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Proses Guru.* Jakarta: Rajawali Pers

Mulyasa, E. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Mustakin,nur. 2013. *Teori dan Apresiasi Sastra Anak- Ana*k. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Jogyakrta:Pustaka Belajar.

Roestiyah.2012. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta:Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Sinring, Abdullah dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1.* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi. 2012*. Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19.* Bandung: Citra Umbara.

Uno, B. Hamzah. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran aktif. Innovative, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.