**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
	1. **Model Pembelajaran**
		* + 1. **Pengertian Model Pembelajaran**

Istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Fathurrohman (2015) mengatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran.” Secara lebih konkret, dapat ditemukan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematik. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran diperlukan oleh guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi diri siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Joyce & Weil (Rusman, 2012: 133) mengemukakan “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

8

Pengertian lain dikemukakan oleh Mappasoro (2013: 128) bahwa:

Secara umum, istilah model diartikan sebagai penyederhanaan atau simplifikasi dari sejumlah aspek dunia nyata, sehingga dapat dikatakan bahwa model tidak lain dari pola/bentuk yang mewakili dunia nyata secara benar ddan tepat. Sedangkan secara khusus, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep model pembelajaran adalah suatu perencanaan, pola atau pengaturan kegiatan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dan untuk melaksakan aktivitas pembelajaran.

* + - * 1. **Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

 Model *role playing* mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Menurut Joyce (2011: 328)

*Role playing* adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial . Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Menurut Santosa (2011), Model *role playing* sering juga diartikan dengan model sosiodrama. Sosiodrama artinya mendramatisasikan cara-cara tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik, dalam suatu hubungan sosial, sedangkan *role playing* menekankan kenyataan dimana siswa dituntut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan peran yang dimainkannya dan masalah-masalah hubungan sosial. Ada beberapa tujuan yang dapat dicapai dengan penggunaan model ini, misalnya siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, menempatkan diri dalam situasi orang lain, mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Menurut Hamalik (2013: 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 mengubah perilaku dan sikap sebagaimana menerima karakter orang lain dengan cara individu atau kelompok.

Selanjutnya Djumingin (2011) mengemukakan bahwa: bentuk pengajaran *role playing atau sosiodrama* memberikan pada siswa skenario, membentuk kelompok, menyampaikan kompetensi, bimbingan penyimpulan dan refleksi sesungguhnya yang dirancang oleh guru.

Menurut 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 *(belief)* kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah model bermain peran dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

* + - * 1. **Kelebihan dan Kelemahan Model pembelajaran *Role Playing***

Kelebihan dan kelemahan model *role playing,* yang dikemukakan oleh Menurut Djumingin (2011: 175) menjelaskan sebagai berikut:

Kelebihan: a) Meraih perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. b) Bagi siswa, berperan seperti orang lain itu, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi. c) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. d) Berpikir dan bertindak kreatif. e) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat mengkhayatinya. f) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. g) Dapat menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan. h) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. i) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kelemahan: a) Memerlukan pelaksanaan sosiodrama atau bermain peran kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Ini tidak semua guru memilikinya. b) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dalam pelaksaan sosiodrama atau bermain peran. c) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini. Misalnya terbatasanya alat-alat labolaturium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.

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 playing,* yang dikemukakan oleh Uno dan Mohamad (2015:122) menjelaskan sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotannya lima orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario.
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memperkenalkan mengamati scenario yang 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.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka model pembelajaran *role playing* mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Aroeppala Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

* + - * 1. **Pendekatan Model Pembelajaran *Role Playing***

Ada beberapa macam pendekatan *role play* dimana sebagian lebih cocock ketimbang yang lain untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut Zaini (2008:101).`Ada empat *role play* yang pokok digunakan di kelas yaitu (1) *role play* yang berbasis keterampilan (*skills-based*), (2) berbasis isu (*issues-based*), (3) berbasis problem (*problems-based*), dan (3) berbasis spekulasi (*speculative-based*).

Pendekatan berbasis keterampilan (*Skills-based Aproach*)

Dalam pendekatan berbasis keterampilan, peserta diminta untuk:

1. Memperoleh suatu ketermpilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria.
2. Melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti keriteria yang ada.
3. Mendemonstrasikan sifat tersebut kepada yang lain biasanya dengan tujuan penilaian/evaluasi.
4. Pendekatan Berbasis Isu (*Issues-based Aproach*)

Menurut Milroy. 1982 (Zaini 2008:102), Pemain secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandaikan peran-peran manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya berselisih satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya yang dilandasi seperangkat kepentingan-kepentingan pribadi yang jelas. Dengan mempertengkarkan peran-peran dalam pendekatan berbasis isu, peserta dididk ditempatkan pada suatu posisi dimana mereka dapat menjelaskan apa yang menjadikan kepercayaan bagi pihak lain. Dalam pendekatan berbasis isu, peserta diminta untuk:

1. Meneliti sikap, kepercayaan dan nilai-nilai yang mengelilingi suatu isu.
2. Meneliti sikap, kepercayaan dan nilai yang dianut oleh agen/manusia tertentu.
3. Mengambil pendirian khusus terhadap suatu isu.
4. Masuk pada suatu skenario dimana pendirian ini diungkapkan, diartikulasikan, mungkin dipertahankan dan dievaluasi; relasi terhadap posisi yang sama atau berbeda direpresentasikan oleh pemain *role play*.
5. Menjadikan dirinya berpihak pada pemeran yang memegang posisi yang sama.
6. Berunding atau berdepat dengan mereka yang memengang posisi berbeda.
7. Mungkin mengambil pendirian yang bertentangan dengan suatu isu.
8. Pendekatan Berbasis Problem (*Problems-based Approach*)

Pendekatan berbasis problem melibatkan melibatkan peserta didik meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya. Pendekatan berbasis problem peserta diminta untuk:

1. Menarik pengetahuan dari suatu wilayah disiplin ilmu tertentu.
2. Menggunakan pengetahuan sendiri secara tepat.
3. Menerapkan pengetahuan ini dalam serangkaian tantangan.
4. Mereaksi secara tepat terhadap problem yang muncul.
5. Mencapai solusi yang telah dipertimbangkan dengan berdasar pada alasan yang berikan.
6. Pendekatan Berbasis-spekulasi (*Speculative-based Approach*)

Pendekatan berbasis spekulasi, peserta didik dilibatkan dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu, peristiwa lampau atau yang akan datang, dengan menggunakan aspek-aspek yang diketahui dari wilayah subjek tertentu plus pengetahuan yang dimilikinya dalam acara yang interaktif. Suatu pendekatan berbasis spekulasi peserta diminta untuk:

1. Membangkitkan pengetahuan untuk mengisi “gap” antara informasi yang diketahui.
2. Menggunakan “bukti” untuk membuat penilaian yang berdasar.
3. Merekonstruksi kemudian merpresentasikan interaksi kemanusiaan tertentu yang dirancang untuk menganalisis peristiwa.
4. **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di Sekolah**

Sebagian besar *role play* cendrung dibagi dalam tiga fase yang berbeda menurut Zaini (2008:104) yaitu:

Perencanaan dan Persiapan

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *role play* berikut ini adalah beberapa daftar yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum masuk kelas dan memulai *role ply* ( COIC:1985).

Mengenal Peserta didik

Semakin guru mengenal peserta didik, akan semakin besar kemungkinan untuk memperkenalkan *role play* dengan relevan dan berhasil. Adapun yang harus dipertimbangkan oleh guru adalah:

1. Jumlah siswa yang akan diajar.
2. Apa yang diketahui siswa tentang materi yang akan diajarkan.
3. Pengalaman siswa tentang *role play* sebelumnya.
4. Kelompok umur.
5. Latar belakang siswa.
6. Minat dan kemampuan siswa.
7. Kemampuan siswa untuk berkaloborasi.

Menentukan Tujuan Pembelajaran

Guru harus menetukan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Hal ini sangat penting untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran sesepurna mungkin sebelumnya. Mungkin sewaktu-waktu ada tujuan yang tentatif, atau tujuan yang berbeda dengan tujuan yang telah dicanagkan, akan tetapi tujuan yang ditulis masih tetap diperlukan agar memiliki fokus kerja keras. Disampin itu tujuan-tujuan tersebut harus eksplisit siswa sejak awal.

Pendekatan *Role Play*

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role play* mempunyai beberapa pendekatan:

1. *Role play* sederhana, *role play* tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Dari pada memperbincangkan suatu isi, siswa sering langsung secara cepat dirganiosir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilemma kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa akan mengerjakan tugas dalam waktu yang sama.
2. *Role play* sebagai latihan, *role play* tipe ini merupakan *role play* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuku *role play*.
3. *Role play* yang diperpanjang, disisni peserta membutuhkan baik *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Siswa mungkin mengendalikan peran komunikasi dan peran profesional.

Mengidentifikasi Skenario

Skenario memberi pesan informasi tentang apa yang harus diketahui siswa sebagai pemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang mereka harus masuki dalam gambaran tersebut. Pilihan skenario akan tergantung pada minat, fokus materi, serta pengalaman guru dan siswa. Konstruksi skenario harus mendapatkan perhatian yang seksama untuk menghindari orang atau peristiwa yang meniru.

Menempatkan Peran

Pilihan peran akan tergantung pada problem yang akan disortir. Jadi kita dapat memilih peran yang memungkinkan untuk dapat mengungkapkan keterampilan, sikap, atau dilema yang dieksplorasi. Membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinka, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat isu.

Mempertimbangkan Hambatan yang Bersifat Fisik

Sebelum memulai, *role play* harus dipertimbangkan dulu berbagai keadaan yang berkenaan dengan piranti yang bersifat fisik. Hal-hal tersebut antara lain: apakah ruang cukup luas, apakah kursi dan meja bisa dipindahkan, apakah tidak membuat bising tetangga kelas lainnya. Semua hal tersebut harus dipertimbangkan dan dijari jalan keluarnya.

Merencanakan waktu yang baik

*Role play* bisa berlangsung antara lima menit untuk yang sederhana sampai satu hari atau lebih. Akibatnya, semuanya menuntut jumlah waktu untuk persiapan yang berbeda. Dianjurkan bahwa pengalokasian waktu bagi diskusi pendahuluan, pemerangan, dan refleksi 1: 2: 3.

Interaksi

Berikut ini adalah langkah-langkah mengimplementasikan rencana ke dalam aksi.

Membangun Aturan Dasar

Hal ini sangat penting untuk mengetahui harapan-harapan guru terhadap siswa dan sebaliknya, serta apa yang secara rasional dapat diharapkan dari mereka satu sama lain. Aturan dasar untuk pelaksanaan *role play* harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal, dan akan lebih bagus lagi jika dicatat. Untuk jadi rujukan nantinya.

Mengeksplitasikan Tujuan Pembelajaran

Guru perlu mengemukakan tujuan pembelajaran dari *role play* tersebut pada siswa dan menjelaskan pentingnya penggunaan *role play* untuk mengeksplorasi isu tersebut. Hal ini penting untuk memfokuskan siswa lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.

Membuat Langkah-langkah yang Jelas.

Siswa yang tidak punya pengalaman dengan *role play* akan merasa ragu dan takut dengan strategi ini. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menjelaskan tujuan yang menyokong penggunaannya dalam konteks pembelajaran serta mejelaskan garis besar langkah-langkahnya.

Menggambarkan Skenario atau Situasi

Skenario atau situasi bisa diciptakan oleh guru atau siswa. Skenario yang paling berhasil adalah siswa dan juga mengandung segi-segi ketidak pastian, sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya.skenario dibuat untuk memungkinkan siswa mencari pengetahuan untuk dirinya sendiri yaitu sesuatu yang hanya dapat diperoleh dengan cara partisipasi di dalamnya, atau mengamati *role play* terlebih dahulu. Skenario bisa berbentuk tertulis atau verbal lisan.

Mengalokasikan Peran

Peran-peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara yang kebanyakan tergantung dari sejauh mana guru mengenal siswanya. Ketika guru mengenal siswanya dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan pemegang peran kunci diberi peran kepada siswa yang berpengalaman. Jika gurunya tidak kenal siswanya maka mereka akan mengacak peran yang diberikan.

Memberikan Informasi yang Cukup

Menurut Jones dan palmer (1987) terdapat empat tipe informasi yang harus diberikan guru:

1. Informasi yang dibutuhkan buat semua peserta.
2. Tambah informasi bagi orang atau kelompk tertentu.
3. Informasi yang diberikan ketika *role play* berlangsung.
4. Informasi tentang macam hubungan diantara orang-orang yang terlibat.

Menjelaskan Peran Pengajar dalam *Role Play*

Guru yang mengandaikan dirinya terlibat sebagai partisipan dalam *role play* perlu menjelaskan dulu kepada siswa tentang keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses. Disamping itu perlu dijelaskan pula bagaimana ia akan memberi sinyal kapan ia mulai berakting dan kapan keluar dari aktingnya. Demikian pula jika ia ingin menjadi observes saja, maka ia bisa melakukan hal-hal yang bisa dilakukan sebagai *observes*, seperti: menyoroti aspek-aspek penting yang terjadi dalam *role play*.

Memulai *role play* secara bertahap

Memulai role play dengan pelan-pelan, misalnya memulai diskusi akan membantu siswa memasuki *role play* dengan tanpa kecemasan. Guru mungkin memulai sesi dengan cara:

1. Melibatkan siswa dalam “ *ice breaker* (Jones, 1991) atau game (Brandes, 1977).
2. Siswa bekerja tampa peran, baik melibatkan seluruh kelas, kelompok kecil atau berpasangan untuk mendiskusikan suatu isu tertentu.
3. Separuh siswa memegang peran tertentu dan separuh lagi memerankan dirinya sendiri.
4. Semua siswa mengandaikan peransejak dari permulaan.

Menghentikan *Role Play* dan Memulai Kembali jika Perlu

Sering diperlukan untuk menghentikan *role play* pada suatu titik tertentu. Hal ini memerlukan tanda atau sinyal yang disepakati. Misalnya: guru mengangkat tangan atau bergerak ketempat tertentu yang telah disepakati sebelumnya. Guru mungkin ingin menghentikan aktivitas *role play* untuk:

1. Berhubungan dengan problem yang mempengaruhi semua orang.
2. Mengambil suatu tindakan tertentu.
3. Melakukan pertukaran peran.
4. Dan lain-lain.

Bertindak sebagai Pengatur Waktu

Ketika *role play* telah berjalan, maka guru perlu bertinak sebagai pengatur waktu. Sebelum role play dimulai kemukakan pada siswa bahwa waktu yang disediakan adalah sekian menit, dan seterusnya. Dan ketika waktu sudah berakhir, berilah kode sesuai yang telah disepakati sebelumnya.

Refleksi dan evaluasi.

Tahap terakhir ini dalam proses *role play* sering dinamakan “*debriefing*” mengikuti istilah yang biasa digunakan dalam militer (van Ments, 1994). Aspek yang *fundamental* dari tahap ini bagi guru dan siswa adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Guru biasanya memberi kesempatan untuk refleksi diantara interaksi atau diakhir interaksi. Refleksi atau evaluasi dilakukan setelah interaksi selesai. Hal ini dapat dilihat dengan enam langkah sederhana.

1. Membawa siswa keluar dari peran yang dimainkannya.
2. Meminta siswa secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya.
3. Mengkonsolidasi ide-ide.
4. Menfasilitasi suatu analisis kelompok.
5. Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
6. Menyusun agenda untuk masa depan

**2. Belajar**

* + - * 1. **Pengertian Belajar**

 Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Surya (Rusman, 2015: 12) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu Susanto (2013: 1) mengemukakan bahwa:

Belajar dapat didefenisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang mengakibatkan terjadinya sebuah perubahan perilaku positif secara keseluruhan yang diperoleh dari pengalaman atau belajar itu sendiri.

* + - * 1. **Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya faktor dari luar diri dan faktor dari dalam diri. Hal ini sejalan dikemukakan Mappasoro, (2013: 9) yaitu:

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada umumnya dibagi ke dalam dua bagian, yaitu 1) Faktor interen yaitu faktor –faktor yang berasal dari dalam diri individu yang belajar, dan 2) Faktor eksteren yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar individu yang belajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa salah satu yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan eksternal dimana faktor internal ini lahir dari dalam diri setiap individu sedangkan faktor eksternal ini lahir dari luar diri setiap inidividu.

**c. Macam-Macam Hasil Belajar**

Menurut Gagne (Dahar, 2006) Hasil belajar yang nampak dari kemampuan siswa, ada lima macam hasil belajar yaitu: Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Informasi Verbal, Sikap, dan Keterampilan Motorik.

1. Keterampilan Intelektual

 Keterampilan Intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan penggunaan simbol-simbol atau gagasan. Aktivitas keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tingkat pertama sekolah dasar (sekolah taman kanak-kanak) dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.

 Selama bersekolah, banyak sekali jumlah keterampilan intelektual yang dipelajari oleh seseorang. Keterampilan-keterampilan intelektual yang dipelajari oleh seseorang. Keterampilan-keterampilan intelektual ini, untuk bidang studi apapun, dapat digolongkan berdasarkan kompleksitasnya.

2. Strategi Kognitif

 Suatu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir disebut sebagai *strategi kognitif.* Dalam teori belajar modern, suatu strategi kognitif merupakan suatu proses control, yaitu suatu proses internal yang digunakan siswa (orang yang belajar) untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir.

3. Informasi Verbal

 Informasi verbal juga disebut pengetahuan verbal: menurut teori, pengetahuan verbal ini di simpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Nama lain untuk pengetahuan verbal ini ialah pengetahuan deklaratif. Informasi verbal diperoleh sebagai hasil belajar di sekolah dan juga dari kata-kata yang diucapkan orang, membaca dari radio, televise, dan media lainnya.

4. Sikap

 Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap kita terhadap orang lain. Adapun sikap-sikap yang sangat umum sifatnya, yang biasanya disebut nilai-nilai. Sikap-sikap ini ditujukan pada perilaku sosial seperti kata-kata kejujuran, dermawan, dan istilah yang lebih umum moralitasnya.

 Suatu sikap mempengaruhi sekumpulan besar khusus seseorang. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip belajar umum yang dapat diterapkan untuk memperoleh dan mengubah sikap-sikap.

5. Kerampilan Motorik

 Keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual, misalnya membaca, menulis, memainkan sebuah instruksi musik, atau dalam pelajaran sains, menggunakan berbagai macam alat seperti microsoft, berbagai alat-alat listrik dalam pelajaran fisik, buret, dan alat distilasi dalam pelajaran kimia.

**d. Pengertian Hasil Belajar**

 Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Hamalik (Rusman, 2015: 45) menyatakan bahwa” Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinnya perubahan dari perpepsi dan perilaku, termaksud juga perbaikan perilaku”.

Gagne (Uno, 2011:210) mengemukakan bahwa hasil belajar yang nampak dari kemampuan yang diperoleh siswa dan dapat dilihat dari lima kategori, yaitu keterampilan intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.

Berdasarkan taksonomi Bloom, aspek belajar yang harus keberhasilannya adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga dapat menggambarkan tingkah laku menyeluruh sebagai hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan sikap dan tingkah laku manusia secara keseluruhan sebagai akibat belajar, hal ini disebabkan adanya perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, dan perubahan aspek – aspek lain pada individu yang belajar.

**3. Hakikat Belajar Bahasa Indonesia**

**a. Pengetian Bahasa**

 Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi terasa penting pada saat manusia membutuhkan eksistensinya diakui. Kegiatan ini membutuhkan alat, sarana atau media, yaitu bahasa. Menurut Santosa (2011) mengemukakan bahwa Bahasa adalah alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematik, mana suka, ujar, manusiawi dan komunikatif. Bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna.

 Solchan (2008: 1.3) menyatakan bahwa: Bahasa adalah sebuah alat untuk mengomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak, atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami.

 Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang di gunakan manusia untuk berinteraksi dengan mahluk sosial lainnya yang mengandung dua sistem yakni sistem bunyi, dan sistem makna.

**b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

 Solchan (2008) mengemukakan bahwa Pembelajaran bahasa indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak terlepas dari empat aspek yaitu kemampuan mendengarkan/menyimak, membaca (kedua kemampuan ini bersifat reseptif), berbicara, dan menulis. Pembelajaran bahasa indonesia diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi bukan dituntut banyak menguasai pengetahuan tentang bahasa.

Indihadi (2006: 57) mengemukakan, bahwa ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga pesan ini dapat dinyatakan atau penggunaan bahasa yang interaksi dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan. 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.

Solchan (2008) mengemukakan bahwa, berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat yang di dapatkan dari berinteraksi, tulisan, dan sebagainya. Berbicara secara sistematis dengan sikap yang sesuai dan bahasa indonesia yang tepat dalam suatu situasi tentu tidak mudah.

Menurut Susanto (2013: 243) “bahwa Perkembangan bahasa anak berkembang 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 menyampaikan berita, informasi, pesan, kemauan, dan keberatan kita. Menurut Santosa (2011) menguraikan bahwa bahasa sering dikatakan mempunyai empat fungsi utama, yaitu “1) Informasi; 2) Eksepresi; 3) Adaptasi; dan 4) Kontrol sosial”. Fungsi informasi bahasa adalah untuk menyampaikan informasi faktual. Fungsi ekspresi ialah memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan–perasaan, kesenangannya, prasang kanya, dan pengalaman–pengalamanya yang telah lewat. Fungsi adaptasi adalah untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Fungsi kontrol sosial bahasa ialah dapat mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial antar manusia kepada tingkat yang lebih berkualitas.

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

Santosa (2011) mengemukakan Tujuan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra yang ada untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupannya, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa yang dimiliki tiap individu. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran dalam membaca, meningkatkan karya sastra yang dimiliki tiap individu untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan dalam kehidupannya.

Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Depdiknas (2006: 317) yaitu:

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 intelektual manusia Indonesia.

 Berdasarkan tujuan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk 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 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 Negeri Aroeppala Kecamatan Rappoconi 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*.

Penerapan model pembelajaran *role playing* bermanfaat dalam mendorong siswa untuk belajar aktif dimana di dalamnya terdapat suatu bekal pengetahuan dan latihan keterampilan kreaktif efektif, kognitif, dan psikomotorik serta pengalaman praktis agar siswa memiliki kompetensi dalam berpartisipasi. Adapun langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *role playing* yaitu a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotannya lima orang. d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. e) Memanggil para siswa yang sudah ditujuk untuk melakukan scenario. f) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya. g) Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. i) Guru memberikan kesimpulan secara umum. dan j) Penutup.

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. Model *role playing* ini adalah model yang menuntut siswa untuk berani tam pil kedepan melakukan percakapan dengan siswa lainnya guna untuk melatih atau membiasakan siswa berbicara di depan umum. Oleh karena itu siswa akan menjadi lebih percaya diri dan lebih memahami dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang di sampaikan oleh guru. Dengan demikian, kenyataan terlihat pada pengamatan awal bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Aroeppala 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 Negeri Aroeppala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, mempengaruhi hasil belajar atau terjadi peningkatan.

Adapun kerangka pikir yang dapat divisualisasikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.

Hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V rendah

Penerapan Model *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotannya lima orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditujuk untuk melakukan skenario
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya
7. Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Penutup

Hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat

**Gambar 2.1 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 Negeri Aroeppala Kecamatan Rappocini Kota Makassar meningkat.