**BAB II**

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

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

Model adalah kerangka konseptual yang diigunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Trimo (2006) Model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti globe adalah model dari bumi tempat kita hidup.

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.

Sejalan dengan pengertian khusus di atas Joyce dan Weil (Mappasoro, 2013: 128) berpendapat bahwa:

Model pembelajaran didefenisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

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.

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 Santosa (2011). 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.

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, model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

* + - * 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**

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

**Kelemahan**

1. Memerlukan pelaksanaan sosiodrama atau bermain peran kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Ini tidak semua guru memilikinya.
2. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dalam pelaksaan sosiodrama atau bermain peran.
3. 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.

Selanjutnya menurut Djamarah dan Zain (2013: 89) kelebihan dan kekurangan *role playing* mengatakan bahwa:

1. **Kelebihan**
2. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
3. Siswa akan terlatih berinisiatif dan kreatif.
4. Bakat yang terdapat pada siswa dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
5. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
6. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
7. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
8. **Kelemahan**
9. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
10. Banyak memakan waktu.
11. Memerlukan tempat yang cukup luas.
12. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.

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 skenario
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

Joyce dan weil (Sutikno 2014: 75 mengemukakan Sembilan langkah-langkah pelaksanan model pembelajaran *role playing,* Berikut ini:

1) Memotivasi kelompok

2) Memilih pemeran

3) Menyiapkan pengamat

4) Menyiapkan tahap-tahap peran

5) Pemeranan

6) Mengkaji ketetapan pemeranan

7) Memainkan peran yang diperbaiki

8) Diskusi dan Evaluasi

9) Menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata.

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.

**2. Belajar dan Hasil 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. 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 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.

**d. 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.

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

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Wasliman (Susanto: 2013), hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri.

**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.

Selanjutnya menurut 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) mengemukakan 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, prasangkanya, 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 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 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.

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. Metode *role playing* ini adalah metode yang menuntuk siswa untuk berani tampil 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:

Pembelajaran belajar siswa bahasa Indonesia di kelas V rendah

Aspek Siswa

1. Kurang mengkhayati atau kurang fokus dalam pembelajaran

2. Kurang bekerja sama dalam kelompok

3. Tidak mengetahui tujuan pembelajaran

4. Kurang berpatisispasi dalam pembelajaran

5. Kurang percaya diri

Aspek Guru

1. Kurang membentuk kelompok
2. Kurang meraih perhatian siswa
3. Pembelajaran dominan dilakukan oleh guru
4. Kurang memberikan motivasi
5. Kurang membimbing dalam mengembangkan kreativitas siswa

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 siswa meningkat

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

**C. 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.