

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Teori Belajar

Teori belajar mencakup teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivisme.

#### 2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa, belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku yang baru sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan atau pendewasaan semata.

B.F Skinner sebagai tokoh belajar *Operant Conditioning* berpendapat bahwa, belajar menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, sedangkan perilaku dan belajar diubah oleh kondisi lingkungan. Teori Skinner (1954) sering disebut *Operant Conditioning* yang berunsur rangsangan atau *stimulus respon* dan konsekuensi tanggapan dapat bersifat positif atau negatif, namun keduanya kukuh atau memperkuat atau *reinforcement* (Sudjana dan Rivai, 2003).

Fontana Gagne (1985) menyatakan bahwa, belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan (Gagne, 1985:2). Menurut Gagne ada tiga tahap dalam belajar, yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi,

(2) pemerolehan dan unjuk perbuatan (*performasi*), yang digunakan untuk persepsi selektif, studi semantik, pembangkitan kembali, respon dan penguatan, (3) alih belajar, yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Dimiyati dan Mujiono, 1999:12).

Piaget berpendapat bahwa, belajar terdiri atas tiga tahap, yaitu (1) Asimilasi adalah proses mendapatkan informasi dan pengalaman baru yang langsung diintegrasikan dan menyatu dengan mental yang dimiliki seseorang, (2) Akomodasi adalah proses menstrukturalkan kembali mental sebagai suatu akibat adanya pengalaman atau adanya informasi baru, (3) Equilibrasi atau penyeimbang adalah penyesuaian yang berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian, belajar itu tidak hanya menerima informasi dan pengalaman saja, tetapi juga terjadi penstrukturan kembali informasi dan pengalaman lamanya untuk mengakomodasi informasi dan pengalaman baru (Sukmaningadji, S. 2006).

### **2.1.2 Teori Belajar Kognitif**

Menurut teori belajar kognitif, belajar diartikan sebagai proses interaksional seseorang memperoleh pemahaman baru atau setruktur kognitif dan mengubah hal-hal yang baru.

Bruner berpendapat bahwa, belajar menjadi bermakna dan memiliki setruktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi prinsip-prinsip kunci yang telah ditemukannya sendiri, bukan hanya sekadar menerima penjelasan guru saja (Gagne/Berliner, 319-320).

Gagne mendefinisikan bahwa, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus dari lingkungan menjadi beberapa tahap pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapasitas yang baru (Marganet G. Bell, 117-129).

Ausubel berpendapat bahwa, belajar adalah pada dasarnya seseorang memperoleh pengetahuan melalui penerimaan, bukan melalui penemuan karena konsep-konsep, prinsip, dan ide-ide yang disajikan pada siswa akan diterima oleh siswa dan dapat juga konsep ini ditemukan oleh siswa (Gagne/Berliner, 322).

### **2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa, siswa harus menemukan sendiri dan menstranformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitif yang lain, seperti teori Bruner (Slavin dalam Nur, 2002:8).

Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya.

Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri

untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut (Nur, 2002:8).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan yang mengacu pada perubahan perilaku dan potensi individu, baik perubahan yang positif atau negatif dalam kemampuan yang bertahan lama. Belajar tidak hanya menerima informasi dan pengalaman baru, tetapi penstrukturan kembali informasi dan pengalaman baru dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

## **2.2 Proses Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pembelajaran ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran, hingga mencapai sesuatu objek yang ditentukan (aspek *kognitif*), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek *afektif*), serta keterampilan (aspek *psikomotor*) peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran

adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransfer ilmu kepada peserta didik berdasarkan kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai. Melalui pembelajaran, peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan. Dengan demikian unsur kesengajaan melalui perencanaan oleh pihak guru merupakan ciri utama pembelajaran. Upaya pembelajaran yang berakar pada pihak guru dilaksanakan secara sistematis, yaitu secara utuh dengan memperhatikan berbagai aspek.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dalam situasi formal di kelas yang didasarkan pada kurikulum dan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. (<http://id.wikipedia.org>.2011).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru atau pendidik dan dengan sumber belajar. Guru sebagai pengajar dan siswa adalah belajar dan menguasai isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi resmi dan terprogram.

### **2.3 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar, yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Sedangkan keterampilan psikis berupa keterampilan terintegrasi yaitu mengidentifikasi data, menyajikan, menggambarkan, menyimpulkan, dan mengolah data. Pada prinsipnya, belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur, yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respon peserta didik.

Diamarah (2008:38) mengatakan bahwa. “ Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, tidak pula sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya”. Di sekolah seorang guru berperan sangat penting untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru diharapkan mampu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki siswa serta guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir (psikis) maupun dalam berbuat (fisik). Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki

keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut, sering bertanya pada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas, dan lain sebagainya.

Ber macam-macam kegiatan atau aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh murid-murid di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Paul B. Diedrich ( dalam Nasution,2004:9), membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan atau aktivitas siswa, antara lain:

- 1) *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) *Oral Activities* seperti menyatakan ,merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan *interview*, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan ,laporan,tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- 7) *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, menyelesaikan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.





A T A T A T A T A T A T |

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Keterangan:

- 1 = Bertanya pada guru.
- 2 = Memperhatikan penjelasan guru.
- 3 = Praktik bertepon.
- 4 = Etika bertepon.
- 5 = Mengemukakan pendapat.
- 6 = Menghargai penampilan kelompok lain.
- A = Aktif
- T = Tidak aktif

#### **2.4 Hasil Belajar**

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu pada satu kegiatan. Diantara keduanya terjadi interaksi. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar harus bisa mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreativitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain. Sebagai pengajar. Oleh karena itu, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar atau guru, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004:22). Menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar yaitu, (1) keterampilan dan kebiasaan, (2)

pengetahuan dan pengarahan, (3) sikap dan cita-cita. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap. Dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru, sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari dalam yang dimaksud adalah perubahan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa, dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang sangat dominan mempengaruhi kualitas belajar siswa. Belajar adalah suatu perubahan perilaku akibat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku dalam proses pembelajaran terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan dan biasanya dilakukan dengan sengaja. Belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, yaitu profesionalisme yang dimiliki oleh guru. Dari pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal dan faktor dari luar siswa, yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat berbagai aspek kehidupan, sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran dan dapat diukur dengan angka-angka yang bersifat pasti, selain itu dapat diamati melalui perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:3) berpendapat bahwa, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Abdurahman (1999:37) mengatakan tentang pengertian hasil belajar yaitu: "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar".

Melalui hasil belajar siswa maka dapat diketahui sejauh mana perkembangan intelektual siswa. Jika hasil belajar dinyatakan tidak baik artinya selama proses pembelajaran siswa kurang mengikuti dengan baik. Oleh karena itu hasil belajar dapat dikatakan sebagai puncak dari proses pembelajaran.

Tim pengembang kurikulum (2005:32) yaitu, karakteristik manusia meliputi tipikal berfikir, berbuat dan perasaan. Tipikal berfikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia dan dalam bidang pendidikan ketiga ranah tersebut merupakan hasil belajar.

Sementara Arikunto (1990:133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang diamati dan dapat diukur. Nasution (1995:25) mengemukakan hasil belajar adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak hanya

perubahan pengetahuan saja, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, dan penghargaan diri pada individu tersebut.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa.
- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya dan akan tahan lama diingatkannya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya.
- 4) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya, terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan pengetahuan saja, tetapi juga membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Menurut Purwanto (1990:3), evaluasi dalam pendidikan adalah penafsiran atau penilaian terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa menuju kearah tujuan-tujuan dan nilai-nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Hasil penilaian ini pada dasarnya adalah hasil belajar yang diukur. Hasil penilaian dan evaluasi ini

merupakan umpan balik untuk mengetahui sampai dimana proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Perubahan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar, maksudnya individu yang menyadari dan merasakan telah terjadi perubahan yang terjadi pada dirinya.
- 2) Perubahan yang terjadi relatif lama, maksudnya bahwa tingkah laku yang terjadi setelah selesai belajar akan bersifat menetap.
- 3) Perubahan yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku.
- 4) Perubahan yang diperoleh individu dari hasil belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku, baik dalam sikap kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa diperoleh ketika proses bermain peran (ketika praktik bertelepon berlangsung) dilaksanakan dengan mengacu kepada indikator yang telah ditetapkan. (lihat halaman 44. Tabel 3.2)

### **2.5 Metode Bermain Peran atau Sosiodrama (*Roll-playing*)**

Teknik bermain peran atau sosiodrama adalah siswa dapat mendramatisasikan atau memerankan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Teknik *Roll-playing* dapat berperan atau

memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu. Kedua teknik itu hampir sama, maka dapat dipergunakan bergantian tidak ada salahnya.

### **2.5.1 Pengertian Metode Bermain Peran atau Sosiodrama**

Bermain peran yaitu suatu teknik yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dalam hubungan antar manusia. Bermain peran dapat pula diartikan teknik yang bertalian dengan studi kasus yang melibatkan individu dan tingkah laku atau interaksi antar individu. Teknik ini menekankan kenyataan dimana para siswa diikutsertakan dalam permainan peran dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, teknik bermain peran melibatkan individu atau siswa dan tingkah laku atau interaksi antar individu untuk memerankan masalah-masalah sosial atau psikologis dari para pelakunya.

### **2.5.2 Penggunaan Metode Bermain Peran atau Sosiodrama**

Teknik bermain peran digunakan apabila kita ingin melatih siswa agar dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis. Melatih siswa dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya. Teknik ini digunakan pula bila kita ingin menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak.

### **2.5.3 Langkah-Langkah dalam Bermain Peran**

Pelaksanaan teknik ini akan berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa bahwa teknik ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan sosial yang aktual di masyarakat. Guru memilih beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari penyelesaian masalah sesuai dengan perannya. Siswa yang lain Menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus bisa memilih masalah yang urgen atau penting, sehingga menarik minat siswa. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha menyelesaikan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa mencari tahu sambil mengatur adegan yang harus diperankan.
- 4) Bila ada kerelaan dari siswa untuk bermain peran, harap ditanggapi, tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk memerankan peran tersebut. Bila tidak tepat, tunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan yang diperankan itu.
- 5) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas pemerannya, menguasai masalahnya, dan pandai berdialog. Siswa yang tidak memerankan peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan menyaksikan, mereka harus memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai. Bila siswa belum terbiasa, guru perlu membantu siswa dalam bermain peran.
- 6) Bermain peran dapat dihentikan, bila siswa tidak memahami jalan penyelesaiannya dan perlu diadakan tanya jawab atau diskusi.

## **2.6 Kelebihan dan Keterbatasan Metode Bermain Peran**

Setiap teknik pembelajaran mempunyai kelebihan dan keterbatasan, begitu juga dengan teknik bermain peran.

### **2.6.1 Kelebihan Metode Bermain Peran**

- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada materi pembelajaran.
- 2) Siswa mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Siswa pandai menempatkan diri seperti watak orang lain.
- 4) Menumbuhkan sikap saling perhatian.
- 5) Semua siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 6) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 7) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran.
- 8) Siswa terlatih berinisiatif dan kreatif.
- 9) Bakat siswa dapat dipupuk dan dikembangkan.
- 10) Memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan temannya.
- 11) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami orang lain.

### **2.6.2 Keterbatasan Metode Bermain Peran**

- 1) Bila guru tidak menguasai tujuan pembelajaran, hasilnya sulit tercapai.
- 2) Bila kurang memperhatikan norma-norma sosial, adat, kebiasaan, dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain.
- 3) Siswa yang tidak memerankan peran tertentu menjadi kurang kreatif.
- 4) Banyak memakan waktu, baik waktu pemahaman isi maupun pelaksanaannya.
- 5) Memerlukan tempat yang cukup luas.



- 6) Kelas lain sering terganggu oleh suara para siswa yang memerankan peran-peran tertentu.

## **2.7 Pembelajaran Bahasa**

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar juga memperluas wawasan. Siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan secara lugas atau langsung, tetapi juga dapat memahami informasi yang disampaikan secara terselubung atau tidak secara langsung.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dikembangkan empat aspek yaitu aspek menyimak, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Dilihat dari urutan pemerolehannya, keterampilan berbicara diperoleh pada urutan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa berbicara tidaklah mudah. Berbicara pada hakekatnya merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara disebabkan oleh faktor teknik yang kurang tepat. Guru harus mampu memilih teknik pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tepat sesuai materi yang diajarkan.

## **2.8 Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**

Keterampilan berbahasa mempunyai empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan berhubungan erat sekali

dengan ketiga keterampilan lainnya. Begitu juga keterampilan berbicara sangat berhubungan dengan keterampilan membaca, menyimak, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap untuk standar kompetensi berbicara yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon. Kompetensi dasarnya yaitu menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan pesan. Dalam pembelajaran ini teknik yang digunakan adalah teknik bermain peran.

## **2.9 Kerangka Pikir**

Kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah suatu situasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru dan atau bahan pelajaran di tempat tertentu yang telah diatur dalam rangka mencapai tujuan. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode bermain peran atau *roll playing*, karena guru yang kreatif akan selalu mencari metode pembelajaran yang baru dalam proses penyelesaian masalah pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa adalah rendahnya kemampuan berbicara Bahasa Indonesia dengan baik dan benar oleh siswa dalam belajar. Kemampuan berbicara adalah salah satu indikator dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Berbicara Bahasa Indonesia dengan baik dan benar akan dapat menciptakan situasi yang aktif dan mendorong siswa lain untuk berkemauan dalam belajar Bahasa Indonesia secara teratur, dan akan membuat siswa mempunyai kecakapan mengenai cara berbicara yang baik dan sopan.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara menyebabkan prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi rendah. Oleh karena itu, berbicara dengan baik dan benar merupakan komponen dalam penilaian Bahasa Indonesia. Sering kegagalan pembinaan dan pengembangan kemampuan dalam berbicara adalah, penetapan strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menumbuhkembangkan kemampuan para siswanya dalam berbicara secara optimal oleh berbagai kendala.

Salah satu kendala yang paling dominan dalam melakukan pengembangan berbicara adalah model atau metode pembelajaran tidak menarik bagi siswa, membosankan, hanya ceramah saja, dan monoton. Dampak yang muncul dari model pembelajaran demikian adalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

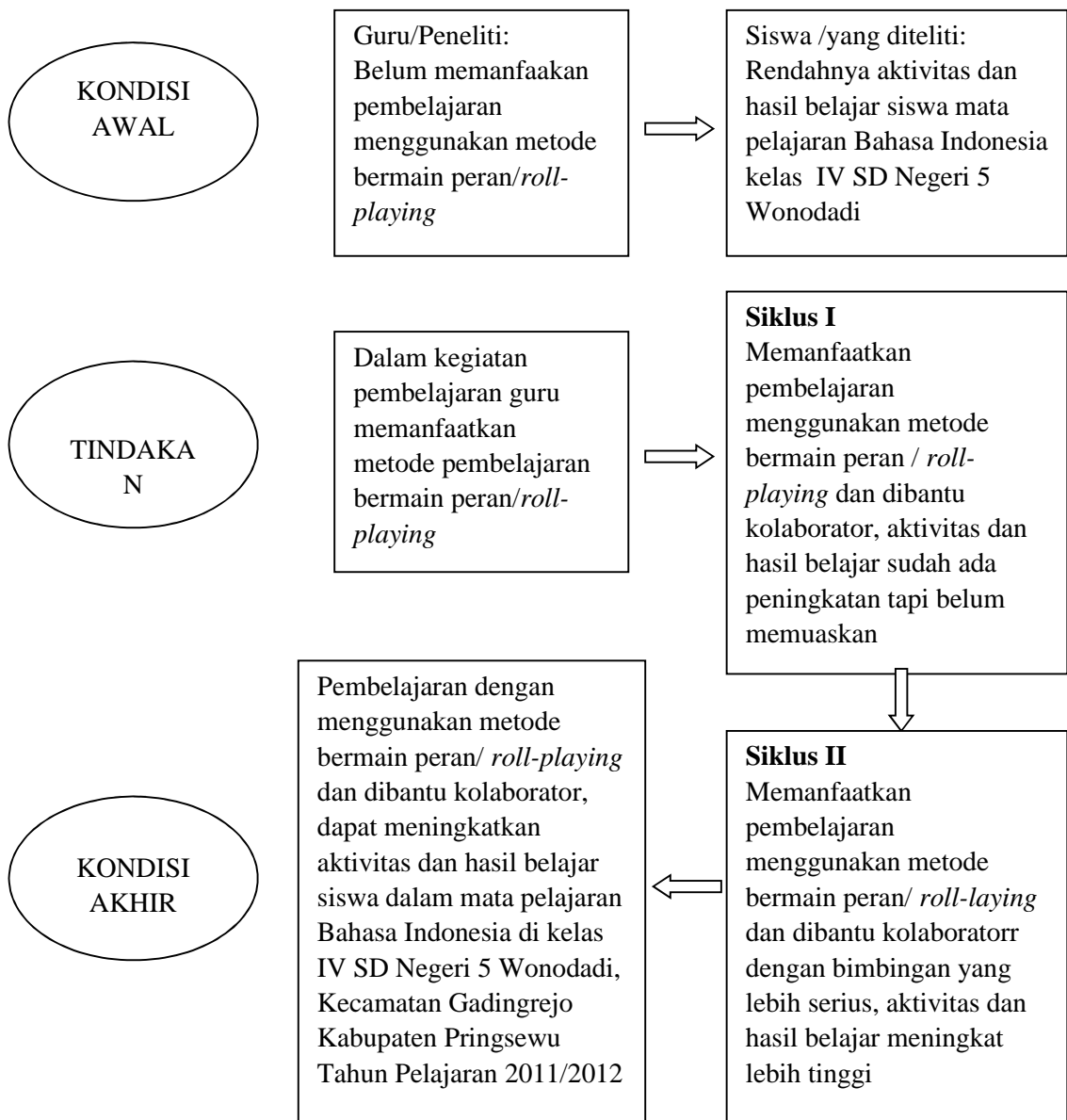
Metode bermain peran merupakan alternatif dalam menyelesaikan masalah peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dengan metode pembelajaran ini, para siswa diajak untuk memerankan figur atau tokoh yang dipilih oleh guru. Metode pembelajaran ini memberikan rangsangan sikap, emosi, dan merespon orang lain. Melalui metode pembelajaran ini, diharapkan nilai-nilai kedisiplinan akan tertanam dalam diri siswa dan mampu menerapkannya dalam belajar di sekolah dan kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia mata pelajaran yang sulit dipahami siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran diharapkan siswa mudah memahami. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat cocok untuk siswa memahami materi yang diberikan. Jumlah siswa yang terdiri dari kemampuan yang heterogen, siswa secara berpasangan mempraktikkan

percakapan bertelepon di depan kelas untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menarik bagi siswa. Siswa tidak sulit memahami pembelajaran yang diberikan karena harga diri lebih tinggi, penerimaan terhadap individu lebih besar, konflik antarpribadi berkurang, pemahaman lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, toleransi dan hasil belajar lebih tinggi.

### Skema Kerangka Pikir



## **2.10 Hipotesis Tindakan**

Jika proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran dengan baik dan tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.