

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Siregar (2015:6) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seorang individu sebagai hasil interaksi dengan individu lain dan lingkungannya, sehingga memungkinkan ia berinteraksi dengan lingkungannya secara efisien.

Belajar adalah proses yang dilalui seseorang untuk mengubah perilakunya secara menyeluruh sebagai akibat dari interaksinya sendiri dengan lingkungannya. Berdasarkan definisi para ahli, Abdillah menyimpulkan bahwa modifikasi perilaku adalah upaya yang disengaja oleh individu untuk mengubah perilakunya, baik melalui latihan maupun pengalaman, dengan menggunakan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan Siregar, E (2015: 6).

Proses mental yang dilakukan seseorang yang menyebabkan perubahan perilaku selama dan setelah proses pembelajaran juga dapat digunakan untuk mencirikan gagasan pembelajaran. Pengalaman baru, pengembangan pengetahuan atau keterampilan setelah belajar, dan praktik berbagai aktivitas semuanya berkontribusi terhadap perubahan perilaku atau respons ini. Belajar adalah proses pengembangan pribadi yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku, yang mencakup peningkatan kognisi, pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan kompetensi lainnya berdasarkan Ahdar, D (2019: 6).

Dengan menggunakan pengertian belajar di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang, disadari atau tidak, melalui latihan atau pengalaman yang mencakup berbagai dimensi (kognitif, afektif, psikomotorik). Untuk mencapai tujuan tertentu, proses ini memerlukan interaksi antar manusia

maupun antara manusia dengan lingkungannya. Hasil akhirnya adalah perubahan perilaku jangka panjang yang meningkatkan kualitas individu.

2. Jenis-Jenis Teori Belajar

1) Teori Belajar Sosial

Teori pembelajaran perilaku konvensional diperluas dengan teori pembelajaran sosial. Teori ini, yang dikembangkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986, banyak mengambil teori pembelajaran perilaku namun menekankan peran proses mental internal dan isyarat dalam perilaku.

Lesilolo, H. (2019: 190) mengemukakan bahwa salah satu asumsi dasar teori pembelajaran sosial Bandura adalah bahwa orang cukup adaptif untuk dapat memperoleh berbagai kemampuan yang terkait dengan sikap dan perilaku. Proses pembelajaran ini terutama didasarkan pada peristiwa-peristiwa yang tidak terduga, atau "pengalaman yang tidak terduga". Meskipun pengalaman langsung adalah cara yang bagus untuk belajar, orang sering kali dapat belajar lebih banyak lagi hanya dengan melihat tindakan orang lain.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dibandingkan dengan hasil belajar. Menurut teori kognitif Piaget dalam Darmadi (2017: 10) Perilaku seseorang dipengaruhi oleh persepsi dan pemahamannya terhadap keadaan yang berkaitan dengan tujuan belajarnya; belajar bukan hanya tentang hubungan antara rangsangan dan respons. Keterkaitan bagian-bagian pokok suatu situasi dalam konteks yang lebih luas merupakan titik penekanan lain bagi teori kognitif. Menurut gagasan ini, ingatan, pemrosesan informasi, emosi, dan elemen psikologis lainnya adalah bagian dari proses pembelajaran internal. Tugas ini memerlukan proses mental yang sangat kompleks.

3) Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori ini, belajar adalah modifikasi perilaku yang dihasilkan oleh interaksi stimulus dan respons. Dengan kata lain,

belajar adalah proses dimana siswa mengalami perubahan dalam kapasitas mereka untuk merespons dengan cara-cara baru sebagai hasil dari kontak ini. Model stimulus-respon teori behavioris melukiskan pembelajar sebagai individu yang pasif. Teknik pelatihan dan pengondisian adalah satu-satunya cara membentuk reaksi atau perilaku tertentu menurut Rohim, A (2015: 1).

4) Teori Belajar Humanisme

Perkembangan kepribadian manusia ditekankan oleh teori humanisme. Metode ini berkonsentrasi pada kemampuan seseorang untuk mengambil tindakan konstruktif. Kapasitas positif ini dikenal sebagai potensi manusia, dan pendidik humanistik biasanya memfokuskan pengajarannya pada pengembangan kapasitas positif tersebut. Penguatan perasaan bahagia di ranah afektif terkait erat dengan kapasitas positif ini.

Pendidik yang mengikuti gagasan humanistik menunjukkan kualitas penting: emosi. Menurut filosofi pembelajaran humanistik, pendidikan dimulai dengan tujuan untuk memanusiakan manusia. Tujuan mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, dan perwujudan terbaik dari potensi setiap peserta didik dalam konteks ini disebut sebagai “memanusiakan individu” menurut Rohim, A (2015: 3).

Berdasarkan penjelasan tersebut teori belajar yang sesuai dengan metode Role Playing yaitu teori belajar Humanisme, karena dalam teori tersebut memfokuskan pengajarannya pada pembangunan kemampuan siswa yang positif dan melibatkan siswa secara aktif. Teori belajar Humanisme diharapkan dapat mengatasi kelemahan dalam keaktifan berbicara siswa.

3. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bagian penting dari pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa adalah membekali mereka dengan keterampilan yang mereka perlukan untuk menggunakan bahasa tersebut secara tepat dan efektif sesuai dengan tujuan penggunaan bahasa tersebut. Mempelajari bahasa Indonesia

merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan student engagement, klaim Ali, M (2020: 41). Penggunaan bahasa dalam berkomunikasi sangatlah diperlukan. Memperoleh keterampilan komunikasi setara dengan belajar bahasa. Meningkatkan pengetahuan, kemampuan, kreativitas, dan sikap merupakan tujuan pengajaran bahasa Indonesia yang sejalan dengan tujuan disiplin ilmu lainnya. Empat bidang dasar kompetensi bahasa yang tercakup dalam kurikulum sekolah adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Tujuan kurikulum bahasa Indonesia adalah memberikan siswa keterampilan yang mereka perlukan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara lisan dan tertulis dengan tetap berpegang pada standar moral. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pemersatu merupakan hal yang bertujuan untuk menanamkan rasa bangga dan apresiasi terhadapnya. Mendorong siswa untuk memahami bahasa Indonesia dan menerapkan kemampuan berbahasanya secara tepat dan inovatif untuk berbagai tujuan. Kurikulum menekankan pentingnya penggunaan bahasa Indonesia untuk meningkatkan pertumbuhan sosial dan emosional siswa selain kemampuan intelektualnya. Selain itu, meningkatkan pemahaman dan interaksi dengan karya sastra untuk mengembangkan nilai-nilai moral, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemahiran berbahasa. Pada akhirnya menumbuhkan apresiasi terhadap sastra Indonesia sebagai bagian penting dari warisan budaya dan intelektual bangsa menurut Atmazaki (2013: 9).

4. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Hartati, T. (2013:13), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia diuraikan sebagai berikut :

- 1) Sebagai bahasa resmi negara dan alat pembinaan persatuan bangsa, siswa menghargai dan memajukan bahasa Indonesia.

- 2) Siswa mampu menerapkan pemahamannya tentang bahasa Indonesia pada berbagai konteks dan tujuan dengan menerapkan pengetahuannya mengenai struktur, makna, dan fungsinya.
- 3) Siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan pertumbuhan intelektual, emosional, dan sosialnya.
- 4) Siswa menunjukkan disiplin dalam penggunaan bahasa, proses mental, dan menulis serta berbicara.
- 5) Siswa dapat menghargai dan berkontribusi terhadap pengembangan karya sastra yang merupakan bagian penting dari warisan intelektual dan budaya Indonesia.

Berdasarkan sudut pandang yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran bahasa Indonesia harus membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan dan mahir dalam berbahasa sekaligus memungkinkan mereka untuk mengenali dan menggunakan karya sastra untuk pertumbuhan pribadi mereka. Hal ini juga berupaya untuk membangun disiplin dalam cara siswa berpikir dan berkomunikasi, baik dalam tulisan maupun ucapan.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Siswa terlibat dalam berbagai tindakan dan perilaku yang merupakan pembelajaran. Anatasya, D. (2018:3-4) mengartikan belajar sebagai proses dimana seseorang berusaha mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya. Pengajaran, di sisi lain, mengacu pada strategi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa sehingga mereka dapat berinteraksi dengan kurikulum dengan cara yang mudah didekati dan didorong oleh keinginan mereka sendiri untuk memahami informasi yang dibahas.

Bahasa sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Menurut Anatasya, D (2018: 4) Kita harus mengakui hal ini dengan jelas, terutama bagi pengajar bahasa dan, lebih umum lagi, bagi guru mata pelajaran lain. Guru bahasa memiliki tugas sehari-hari untuk memastikan bahwa siswa menjadi mahir dalam bahasa, yang meliputi berbicara, mendengarkan,

membaca, dan menulis. Mereka harus sepenuhnya memahami tujuan akhir pengajaran bahasa ini.

Dengan kata lain, sangat penting bagi pelajar untuk memiliki tingkat kemahiran linguistik yang tinggi. Menurut Anatasya, D (2018: 4) Orang yang mempunyai kemampuan bahasa yang baik diharapkan mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan orang lain secara efisien dan lancar. Selain menjadi penulis yang baik dan pembaca yang teliti, peserta didik juga diharapkan menjadi pendengar yang penuh perhatian dan presenter yang mahir dalam situasi sehari-hari. Agar siswa dapat mengikuti jejaknya, pendidik harus bekerja keras untuk menggunakan bahasa dengan cara yang tepat dan efektif untuk mencapai tujuan ini.

Sudah menjadi kenyataan bahwa bahasa merupakan bagian integral dari komunikasi manusia di dunia. Kemanusiaan adalah wilayah bahasa. Menurut Khair, U (2018: 3) bahasa merupakan ciri dasar yang membedakan manusia dengan makhluk hidup Bumi lainnya. Orang-orang dalam suatu masyarakat berkomunikasi satu sama lain melalui penggunaan bahasa, secara bergantian bertindak sebagai pembicara dan pendengar. Peralihan dari pembicara ke pendengar dan sebaliknya terjadi dengan cepat dan dipandang sebagai kejadian normal dan organik dalam komunikasi efektif.

Kemudian, ada dua cara untuk melihat pemahaman bahasa: secara teknis dan praktis. Pengertian teknis bahasa menurut Khair, U. (2018:3) adalah sekelompok suara koheren yang dihasilkan oleh sistem suara manusia. Secara praktis, bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi bermakna yang dihasilkan oleh alat vokal manusia yang berfungsi sebagai alat komunikasi orang-orang dalam suatu masyarakat. Konsep yang berguna ini memperjelas bahwa bahasa terdiri dari dua bagian: sistem simbol bunyi dan komponen makna. Bahasa terkadang digambarkan sebagai sistem bunyi atau sistem simbol bunyi karena bunyi yang kita

dengar atau buat ketika berbicara, pada kenyataannya, sistematis dan terorganisir.

Menurut Khair, U (2018: 3) Dalam bahasa lisan, kata "sound system" bersifat unik; dalam bahasa tertulis, namun diwakili oleh simbol-simbol tertentu yang disebut huruf. Karena itu, bahasa dapat dianggap sebagai suatu sistem bunyi dan juga sistem simbol.

Setelah menguasai bahasa ibu, setiap siswa perlu menempuh perjalanan substansial untuk menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua, sesuai dengan pemaparan sebelumnya. Kemahiran berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca merupakan prasyarat untuk belajar bahasa Indonesia.

6. Pengertian Keaktifan Berbicara

Kata "aktivitas" berasal dari kata "aktif" yang berarti keterlibatan atau kesibukan. "keaktifan" berarti keterlibatan dan kesibukan. Terlibat secara aktif dalam berbagai tugas dan memanfaatkan semua sumber daya yang tersedia adalah arti aktif. Hal ini menyarankan sebuah metode pengajaran yang memerlukan keterlibatan penuh guru dan murid di semua lini—fisik, mental, emosional, moral, dan spiritual. Untuk menjamin siswa benar-benar berpartisipasi dan mempunyai peran yang berarti dalam kegiatan belajarnya, Ahmadi (2013:206) mengartikan pembelajaran aktif sebagai suatu proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara emosional dan intelektual.

1. Belajar adalah semangat yang sangat dinamis yang ditentukan oleh pemrosesan pengetahuan dan bukan hanya mempertahankannya tanpa mengubahnya. Agar pembelajaran menjadi efektif, serangkaian aktivitas mental dan fisik harus disertakan. Pembelajaran aktif merupakan strategi pedagogi yang menekankan partisipasi mental, emosional, fisik, dan intelektual siswa guna menciptakan hasil belajar yang memadukan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, menurut Warsono (2016:6). Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal sambil terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui mendengarkan, mengamati, meneliti,

mengingat, mengevaluasi, mengasosiasi, dan kegiatan terkait lainnya, segala upaya dan niat dikerahkan dan difokuskan untuk memastikan keterlibatan yang berkelanjutan.

Keterlibatan belajar diartikan sebagai partisipasi intelektual, emosional, fisik, dan mental siswa dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan ini didasarkan pada pendapat yang telah diberikan sebelumnya. Tujuan pembelajaran yang mengintegrasikan ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik menjadi fokus interaksi ini. Siswa harus terus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui latihan-latihan seperti mendengarkan, mengamati, meneliti, mengingat, menguraikan, mengasosiasi, dan lainnya agar memperoleh hasil belajar yang terbaik. 1. Tabel 1.1 berisi deskriptor indikator kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.1 Deskriptor Indikator Keaktifan Belajar

Indikator	Deskriptor
Melaksanakan diskusi sesuai kelompok	Bekerja sama dengan kelompok yang ditunjuk
	Menyelesaikan tugas dalam kelompok yang ditugaskan dengan tekun
Serius mengerjakan tugas yang diberikan guru	Tugas yang diberikan oleh guru diselesaikan dengan baik
	Sungguh sungguh dalam mengerjakan tugas
Bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	Mengajukan pertanyaan untuk hal yang belum diketahui
	Menyelesaikan tugas dan bertanya kepada teman ataupun guru
Mengeluarkan pendapat	Terus terang mengemukakan pendapat
	Mengemukakan pendapat terus menerus
Memperhatikan terhadap penjelasan guru Selalu memperhatikan penjelasan dari guru	Fokus pada instruktur ketika mereka menjelaskan sesuatu
	Selalu memperhatikan apa yang dikatakan guru.

7. Pengertian Kemampuan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menurut Utami, S (2019 :60) meliputi beberapa faktor berikut: (1) Dalam berbagai bentuk wacana lisan, mendengarkan berarti mendengarkan secara aktif, memahami, dan bereaksi terhadap pemikiran, opini, kritik, dan perasaan orang lain. (2) Berbicara adalah kemampuan menyampaikan pemikiran, pendapat, kritik, dan sentimen kepada berbagai peserta percakapan dengan cara yang sesuai dengan tujuan dan suasana diskusi. (3) Menafsirkan dan memahami berbagai teks, baik tersurat maupun tersirat untuk berbagai tujuan adalah tindakan membaca. (4) Menulis memerlukan penciptaan beragam jenis teks secara efektif dan efisien dalam berbagai latar.

Berbicara adalah kegiatan bahasa kedua yang dilakukan orang dalam konteks penggunaan bahasa. Itu terjadi setelah aktivitas mendengarkan. Menurut Utami, S. (2019:60), orang belajar melafalkan dan akhirnya menjadi pembicara yang mahir berdasarkan bunyi yang didengarnya. Berbicara adalah perbuatan mengungkapkan diri, bercakap-cakap, menggunakan bahasa, mengemukakan pendapat (melalui kata-kata, tulisan, dan sejenisnya), atau tawar-menawar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Berbicara secara umum dipahami sebagai tindakan menggunakan bahasa lisan untuk mengkomunikasikan maksud (pikiran, perasaan, dan gagasan) seseorang kepada orang lain sambil memastikan bahwa orang lain dapat memahami apa yang dibicarakan. Berbicara menurut Utami, S. (2019:60) mengacu pada kemampuan menghasilkan suara atau kata-kata untuk mengumumkan, menyampaikan, dan mengungkapkan konsep, perasaan, dan pikiran. Bicaralah kepada orang lain dengan cara yang jelas dan dapat dimengerti tentang niat Anda, termasuk pemikiran, perasaan, dan gagasan Anda. Pada dasarnya itulah tujuan berbicara.

Karena berbicara memerlukan penyampaian pesan dari satu sumber ke sumber lain, maka pada dasarnya berbicara merupakan aktivitas komunikasi. Berbicara adalah kemampuan menghasilkan bunyi atau kata-

kata untuk mengungkapkan, menyampaikan, dan mengkomunikasikan gagasan, emosi, dan perasaan, menurut Utami, S. (2019:60). Berbicara dapat didefinisikan sebagai suatu sistem isyarat visual dan pendengaran yang menggabungkan berbagai otot tubuh manusia untuk mengkomunikasikan pikiran atau konsep. Selain itu, berbicara merupakan salah satu jenis perilaku manusia yang memperhatikan aspek linguistik, semantik, psikologis, dan neurologis.

Sederhananya, berbicara adalah tindakan mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bunyi-bunyi bahasa. Ini adalah kapasitas untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan pikiran melalui bahasa. Berikut ini adalah tujuan komunikasi: a) untuk mendorong atau mengangkat; b) untuk meyakinkan; c) untuk mencerahkan; dan d) untuk menghibur.

8. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Siswa terlibat dalam tindakan dan perilaku kompleks sebagai bagian dari pembelajaran. Anatasya, D. (2018:3-4) mengartikan belajar sebagai proses dimana seseorang berusaha mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya. Pengajaran, di sisi lain, menggambarkan strategi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa sehingga mereka dapat berinteraksi dengan kurikulum dengan cara yang mudah didekati dan didorong oleh keinginan mereka sendiri untuk memahami konten yang memenuhi tujuan pembelajaran mereka.

Bahasa sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Menurut Anatasya, D (2018: 4) Penting bagi kita untuk mengakui hal ini sepenuhnya, terutama bagi pengajar bahasa dan, dalam skala yang lebih luas, bagi pengajar dengan berbagai topik. Guru bahasa memiliki tugas sehari-hari untuk memastikan bahwa siswa menjadi mahir dalam bahasa, yang meliputi berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Mereka harus sepenuhnya memahami tujuan akhir pengajaran bahasa ini

Dengan kata lain, sangat penting bagi pelajar untuk memiliki tingkat kemahiran linguistik yang tinggi. Menurut Anatasya, D (2018: 4)

Individu yang memiliki kompetensi berbahasa yang baik diharapkan mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan orang lain secara efisien dan lancar. Selain menjadi penulis yang baik dan pembaca yang teliti, peserta didik juga diharapkan menjadi pendengar yang penuh perhatian dan presenter yang mahir dalam situasi sehari-hari. Agar siswa dapat mengikuti jejaknya, instruktur harus bekerja keras untuk menggunakan bahasa dengan cara yang tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan ini.

Sudah menjadi kenyataan bahwa bahasa merupakan bagian integral dari komunikasi manusia di dunia. Kemanusiaan adalah wilayah bahasa.

Menurut Khair, U (2018: 3) Bahasa adalah ciri utama yang paling jelas membedakan manusia dengan makhluk hidup lain di bumi ini. Semua orang di masyarakat berkomunikasi melalui bahasa; mereka mengambil peran sebagai pendengar dan pembicara secara setara. Peralihan dari pembicara ke pendengar dan sebaliknya terjadi dengan cepat dan dipandang sebagai kejadian normal dan organik dalam komunikasi efektif.

Dengan demikian, pemahaman bahasa dapat dipelajari dari dua sudut pandang: sudut pandang teknis dan sudut pandang praktis. Menurut Khair, U (2018: 3) Pengertian teknis bahasa adalah seperangkat ujaran bermakna yang dihasilkan oleh peralatan vokal manusia. Secara praktis, bahasa adalah suatu sistem sinyal pendengaran yang digunakan orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Mekanisme bicara manusia menghasilkan simbol-simbol ini. Pemahaman yang berguna ini memperjelas bahwa bahasa terdiri dari dua komponen: sistem simbol bunyi dan komponen makna. Bahasa diartikan sebagai suatu sistem bunyi atau lambang bunyi karena bunyi yang kita dengar atau keluarkan bersifat sistematis dan teratur.

Menurut Khair, U (2018: 3) dalam bahasa tulis, suatu "sistem bunyi" direpresentasikan dengan simbol-simbol tertentu yang disebut huruf. Istilah "sistem suara" hanya relevan untuk bahasa lisan. Dengan

demikian, bahasa dapat dianggap sebagai sistem bunyi dan juga sistem simbol.

Berdasarkan pemaparan yang telah diberikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa setiap siswa harus menempuh perjalanan panjang untuk mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah menguasai bahasa ibu mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan penguasaan keterampilan berikut: berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca.

9. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Setiap orang mempunyai sifat-sifat bawaan dan sifat-sifat serta sifat-sifat yang mereka peroleh dari lingkungannya. Mutia (2021: 117–118) mendefinisikan kualitas intrinsik sebagai ciri bawaan yang ada sejak lahir dan mencakup komponen sosio-psikologis dan biologis. Meskipun sifat-sifat yang terkait dengan elemen sosio-psikologis sangat dipengaruhi oleh keadaan eksternal, sifat-sifat yang terkait dengan perkembangan biologis biasanya lebih stabil.

Untuk lebih memahami keadaan siswanya khususnya di sekolah dasar, guru harus mempunyai pemahaman yang menyeluruh tentang ciri-ciri anak sekolah dasar. Penting bagi pendidik untuk menyadari karakteristik siswanya untuk merancang strategi pengajaran yang memenuhi kebutuhan siswanya. Menurut Mutia (2021: 118-119)

Berikut karakteristik siswa SD yang diperjelas :

- a. Karakteristik pertama anak SD adalah **senang bermain**. Karena sifat tersebut, pendidik sekolah dasar harus menggunakan kegiatan pembelajaran berbasis bermain, terutama untuk tingkat kelas bawah. Instruktur ingin memasukkan permainan ke dalam kerangka pembelajaran mereka. Sangat penting bagi instruktur untuk menciptakan strategi pengajaran yang serius namun santai. Rencana pembelajaran harus bergantian antara mata pelajaran dengan konten yang lebih serius, seperti sains dan matematika, dan mata pelajaran seperti pendidikan jasmani atau seni budaya yang kurang substansinya

- b. Karakteristik yang kedua adalah **senang bergerak**, meskipun anak-anak sekolah dasar dapat duduk dengan tenang hingga tiga puluh menit, orang dewasa dapat duduk lebih lama. Oleh karena itu, guru harus menciptakan model pembelajaran yang memfasilitasi pergerakan dan perubahan. Anak-anak sering kali menganggap disuruh duduk diam dalam waktu lama sebagai semacam hukuman.
- c. Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah **anak senang bekerja dalam kelompok**. Anak-anak mempelajari keterampilan sosialisasi utama dari teman-temannya, seperti mengikuti aturan dalam kelompok, mendorong loyalitas, mandiri dari persetujuan pihak luar, mengambil tanggung jawab, berpartisipasi dalam kompetisi yang sehat, dan memahami sportivitas. Hal ini menekankan betapa pentingnya guru menciptakan model pembelajaran yang mendorong kolaborasi siswa. Instruktur dapat menyarankan siswa untuk belajar atau menyelesaikan tugas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang.
- d. Karakteristik yang keempat anak SD adalah **senang merasakan atau melakukan dan memperagakan sesuatu secara langsung**. Menurut teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berpindah ke fase operasional konkrit. Mereka belajar membuat hubungan antara konsep yang baru dipelajari dan pengetahuan sebelumnya melalui pengalaman sekolah. Siswa memperoleh pemahaman tentang angka, ruang, waktu, fungsi tubuh, peran gender, moralitas, dan berbagai topik lainnya sebagai hasil dari pertemuan tersebut. Ketika siswa sekolah dasar mengikuti kegiatan praktik, guru dapat menjelaskan materi dengan lebih baik kepada mereka; ini sebanding dengan cara orang dewasa belajar paling baik dari contoh. Oleh karena itu, guru harus membuat rencana pembelajaran yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.

10. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Sha'adhah dkk. (2013: 9) mendefinisikan strategi *Role Playing* sebagai keadaan tertentu di mana sekelompok orang, terutama siswa yang berpartisipasi dalam skenario yang telah direncanakan sebelumnya yang akan mereka lakukan. Siswa memikul tanggung jawab utama dalam proses pembelajaran ini, dengan guru memfasilitasi kemajuan pengalaman pendidikan. Dalam situasi ini, tugas guru adalah menjadi motivator, yakni bertindak sebagai pemandu untuk membantu siswa berpartisipasi dalam pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Metode *Role Playing* seperti yang dijelaskan oleh Saefudin dan Bediarti (2014: 133) mengharuskan siswa secara aktif memerankan peran dalam dramatisasi perilaku dalam interaksi sosial. Siswa membenamkan diri dalam skenario yang mencerminkan keadaan sosial kehidupan nyata atau pengalaman sehari-hari, bertindak seolah-olah mereka adalah individu yang mereka gambarkan. Dengan metode ini, siswa memerankan pertunjukan dramatik dengan cara yang mirip dengan produksi teater. Paradigma *Role Playing* digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran, baik yang bersifat mendukung maupun yang bersifat instruktif.

Sedangkan metode *Role Playing* menurut Uno (2014: 26) adalah tujuan penggunaan permainan peran sebagai metode pengajaran adalah untuk membantu siswa menemukan identitas sosialnya dan mengatasi masalah dengan bantuan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan peran, anak-anak memahami gagasan tentang peran, mengakui adanya peran yang berbeda-beda, dan mempertimbangkan perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain. Hasilnya, siswa yang berperan sebagai orang lain belajar lebih banyak tentang karakter yang mereka wakili dan mampu dengan sukses memasukkannya ke dalam kepribadian mereka.

Guru dapat merancang rencana pembelajaran yang memungkinkan siswa menjalankan tanggung jawab mereka dengan mudah. Akibatnya, bermain peran digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan skenario pembelajaran dan melibatkan siswa dalam studi topik yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Kemahiran dalam materi pelajaran yang akan digambarkan dalam skenario pembelajaran diperlukan untuk bermain peran yang efektif.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Pratiwi dkk. (2018: 89–90) menyatakan bahwa ada sejumlah kelebihan dan kekurangan dari pendekatan bermain peran :

1) Kelebihan *Role Playing* yakni :

- a) Memberikan petunjuk kepada siswa bagaimana memahami dan mengingat materi yang akan disampaikan. Disini siswa mampu memahami isi bahan yang akan ia perankan dan dapat menumbuhkan pola fikir yang lebih luas serta mempunyai pengingatan yang lebih luas juga, karena disini kelebihan dari *Role Playing* untuk melatih peserta didik sedemikian rupa untuk dapat menghafal sebuah materi yang ia peroleh.
- b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Di dalam sebuah permainan atau disebut dengan *Role Playing* siswa dapat berinisiatif atau berfikir sendiri tentang apa yang akan ia lakukan tanpa adanya intruksi dari guru. Jadi, disini dapat menumbuhkan rasa percaya diri dari peserta didik.
- c) Bakat siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan dapat muncul atau tumbuh bibit seni pada dirinya. Semakin banyak ilmu yang peserta didik peroleh maka peserta didik mulai muncul bakat – bakat yang ia miliki dan dapat di kembangkan dalam seni pada dirinya.
- d) Siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisannya agar lebih mudah dipahami oleh orang lain. Bahasa lisan yang baik

penting dalam bersosialisasi karena dengan bahasa lisan yang jelas maka akan mudah untuk menyampaikan sebuah informasi yang ia miliki maka dari itu sejak dini bahasa lisan harus dibina dengan sebgus mungkin agar nantinya dapat dipahami oleh orang lain yang dapat menerima pesan atau informasi yang ia sampaikan.

2) Kekurangan *Role Playing* yakni :

- a) Beberapa anak menjadi tidak aktif ketika mereka tidak terlibat dalam permainan peran. Karena jika anak yang tidak langsung mencoba bermain peran ia tidak akan merasakan bagaimana isi dalam bermain peran tersebut sehingga anak yang tidak mencoba ia tidak akan aktif.
- b) Banyak memakan waktu. Sudah sangat jelas jika pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* akan memakan waktu yang banyak, karena di dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita disini tidak hanya mendengarkan pematateri dari guru saja melainkan kita bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru tersebut sehingga memerlukan waktu yang cukup banyak.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas agar bermain dengan leluasa. Jika dalam proses pembelajaran *Role Playing* tidak memakai tempat yang cukup luas maka pembeajaran tidak bisa dikatakan efektif dan efisien. Karena dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita memerlukan tempat yang luas, karena isi di dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita bermain peran langsung dan memerlukan tenaga dan pola fikir yang cukup banyak dan juga harus aktif dalam pembelajaran tersebut. Jika tempat pembelajaran *Role Playing* kecil maka peserta didik bermain tidak bisa leluasa dan juga peserta didik tidak merasa nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung.
- d) Mengganggu proses pembelajaran pada kelas lainnya. Sudah pasti akan mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran.

Karena dalam proses pembelajaran ini memerlukan suara yang keras dan juga tenaga yang besar sehingga kelas tidak menjadi kondusif dan menjadi sangat ramai dengan suara – suara dan juga kekurangan dalam proses pembelajaran ini yaitu dapat mengganggu kelas lain yang sedang melakukan pembelajaran.

Dari uraian di atas terlihat bahwa metode *Role Playing* memiliki banyak manfaat sehingga penting bagi guru untuk menggunakannya dalam RPP. Namun selain kelebihan, *Role Playing* juga mempunyai beberapa kekurangan dan kesulitan yang perlu diwaspadai oleh para pendidik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengurangi hambatan atau konsekuensi yang tidak menguntungkan, pendidik harus mempersiapkan diri secara matang sebelum menerapkan strategi ini. Jadi, tidak ada alasan mengapa instruktur tidak menggunakan taktik ini.

c. Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*

Bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang dapat diajarkan melalui permainan peran secara efisien. Siswa dapat mencapai hal ini dengan berpartisipasi dalam latihan *Role Playing* yang melengkapi kurikulum yang ada. Untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran, permainan peran harus dilakukan dengan sangat hati-hati dan persiapan dari pihak guru. Tujuan penggunaan *Role Playing* sebagai metode pengajaran adalah untuk membantu siswa dalam menghubungkan konsep-konsep bahasa Indonesia dengan latihan *Role Playing* yang akan mereka lakukan. Siswa juga didesak untuk berbicara lebih aktif dan mengadopsi cara yang berbeda. pandangan positif terhadap bahasa Indonesia, menyadari kegunaannya dalam interaksi sehari-hari.

Tata cara penggunaan pendekatan *Role Playing* dalam pelatihan bahasa Indonesia menurut Baroroh, K (2011: 151-152) adalah sebagai berikut :

a) Persiapan *role playing*

Karena hal ini menjamin bahwa *Role Playing* akan berjalan lancar, persiapan sangatlah penting. Berikut ini adalah ringkasan langkah-langkah yang terlibat dalam proses persiapan :

- a. Mulailah dengan menentukan permasalahan sosial yang ingin dibicarakan oleh siswa.
 - b. Instruktur bersiap memberikan skenario yang mungkin juga dibuat oleh siswa.
 - c. Beberapa siswa harus dipilih untuk mempelajari situasi sebelum pengajaran dan pembelajaran dimulai.
 - d. Untuk menghindari kelompok yang terlalu besar atau menyita waktu, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan jumlah waktu yang tersedia.
- b) Pelaksanaan *role playing*
- a. Instruktur akan menjelaskan kompetensi yang perlu dicapai.
 - b. Skenario yang dibuat akan dibawakan oleh siswa terpilih.
 - c. Setiap siswa akan duduk dalam kelompoknya masing-masing dan menyaksikan kejadian tersebut sambil memperhatikan dengan seksama.
 - d. Setiap siswa akan mendapatkan lembar kerja untuk didiskusikan setelah pertunjukan selesai.
 - e. Semua kelompok akan memberikan hasil wawasannya.
 - f. Instruktur akan memberikan sinopsis hasil secara luas.
 - g. Penilaian
- c) Penutup
- a. Setelah melakukan *role-playing*, lakukan diskusi kelas dengan tujuan bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam *sosiodrama*.
 - b. Mengulang kembali ide-ide dan informasi yang dibahas dalam sesi *role-playing*.
 - c. Salam

11. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Media video edukasi adalah media yang menyediakan komponen visual dan audio dengan pesan-pesan instruksional. Pesan-pesan ini mungkin mencakup konsep, pedoman, metode, dan penerapan pengetahuan teoretis untuk meningkatkan pemahaman subjek tertentu. menurut Farista, R (2017: 4).

Video merupakan sarana pembelajaran audio visual yang berguna untuk mengkomunikasikan ide dan materi pembelajaran. Disebut audio visual karena memadukan komponen visual (video) dan auditori (audio) yang dapat ditampilkan secara bersamaan, sebagaimana disebutkan oleh Farista, R. (2017: 4). Video adalah konten pendidikan yang disimpan dalam kaset video dan dapat dilihat dengan VCD atau pemutar video yang dihubungkan dengan proyektor atau televisi.

b. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Penggunaan video sebagai media pembelajaran menurut Farista, R (2017: 4) memiliki beberapa tujuan, antara lain : 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Guna menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka menurut Farista, R (2017: 4) 1. Saat membuat video pembelajaran, sejumlah fitur dan persyaratan perlu dipertimbangkan, termasuk namun tidak terbatas pada

- 1) Clarity of Message (kejelasan pesan) siswa dapat menyerap ilmu secara utuh apabila menggunakan media video karena membantu mereka memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna. Akibatnya, pengetahuan menjadi lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang.

- 2) Stand Alone (berdiri sendiri). Tidak ada sumber pengajaran lain yang diperlukan untuk digunakan bersama dengan video yang diproduksi; itu dapat digunakan secara mandiri.
- 3) User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Bahasa yang sederhana, banyak digunakan, dan mudah dipahami digunakan dalam media video. Informasi tersebut disajikan sedemikian rupa sehingga bermanfaat dan mudah digunakan, sehingga mudah untuk ditanggapi dan diakses sesuai dengan preferensi pengguna.
- 4) Dalam materi simulasi atau demonstrasi misalnya, penggambaran informasinya harus akurat. Secara umum, konten video dapat dibuat baik dari mata kuliah IPA maupun IPS.
- 5) Sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran, visualisasi media meliputi pengemasan materi secara multimedia yang memadukan teks, animasi, suara, dan video. Dengan tetap menjaga tingkat realisme yang tinggi, bahan yang digunakan berorientasi pada proses, bersifat praktis, dan mungkin berbahaya jika digunakan secara langsung.

12. Materi

Kompetensi Dasar

- 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat

Materi Pokok

- Bermain Drama dan Bermain Peran

Indikator

- Menyebutkan ciri-ciri naskah drama
- Menerapkan penggunaan titik dua (:) dalam menulis naskah drama
- Memerankan tokoh drama pendek dengan hafal, intonasi dan ekspresi sesuai karakter tertentu
- Membaca naskah drama pendek dengan hafal yang benar
- Bermain peran sesuai dengan karakter dalam naskah drama

Kegiatan Pembelajaran

- Apersepsi
- Guru menjelaskan ciri-ciri naskah drama
- Siswa menerapkan penggunaan tanda titik dua (:) dan penulisan drama
- Siswa membaca naskah drama pendek
- Siswa mendiskusikan cara bermain peran dan tentang karakter tokoh
- Siswa bermain dalam sebuah drama
- Siswa melaksanakan ekspresi yang sesuai dalam bermain peran

B. Penelitian yang Relevan

Sejumlah penelitian mengenai penggunaan teknik role-playing dalam lingkungan pendidikan telah dilakukan, dan temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* bermanfaat bila digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gita (2021) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Berbicara dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model *Role Playing* Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021” dalam *Educatif Journal of Education Research*. Berdasarkan temuan penelitian, siswa yang belajar melalui metode bermain peran menunjukkan perubahan nyata dalam keterlibatan berbicara. Jika dibandingkan dengan rekan-rekannya di mata kuliah lain, tingkat aktivitas berbicara di kelas ini meningkat drastis.
2. Penelitian yang dilakukan Sinanglingtyas (2013) diberi nama “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Berbicara dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang” dalam Skripsi Sarjana, Universitas Jember. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan metode role-playing secara signifikan meningkatkan hasil belajar, dan aktivitas berbicara di kelas mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan level sebelumnya.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Neupane, B (2019) dengan judul ” *Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill*” dalam *Journal of NELTA Gandaki*. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil penelitian

menunjukkan bahwa skor rata-rata keaktifan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok terkontrol pada keterampilan berbicara memperoleh peningkatan yang signifikan. Dapat digeneralisasikan seperti teknik bermain peran meningkatkan keterampilan dan keaktifan berbicara peserta didik.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ulfah, dkk (2019) dengan judul ” Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan dan keaktifan Berbicara di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang” dalam *Journal for Lesson and Learning Studies*. Hasil menyatakan bahwa peningkatan berbicara siswa sangat signifikan pada kelas eksperimen (role playing) dibandingkan kelas kontrol (ceramah).
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Dakhliatunnavi’ah (2019) dengan judul “Peningkatan Keterampilan dan keaktifan Berbicara Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Siswa Kelas V SD” dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Hasil menunjukkan perubahan karena Interaksi tidak hanya terjadi interaksi guru kepada siswa namun sudah siswa kepada guru. Siswa lebih sering bertanya jawab dan memberikan tanggapan kepada guru.
6. Penelitian yang dilaksanakan oleh Altun, M (2015) dengan judul “Using Role-Play Activities to Develop Speaking Skills and Activities: A Case Study in the Language Classroom” dalam *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*. Hasil menunjukkan Peserta didik berkembang dalam hal keaktifan dan kemampuan berbicara. Aktivitas Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka melalui kegiatan tersebut.

Penelitian yang dimaksudkan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan berbicara siswa dalam kursus bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknik *Role Playing* yang didukung oleh materi video pembelajaran di kelas lima SD Negeri 1 Mrebet. Hal ini ditunjukkan pada tabel 2.2 di bawah ini :

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian (Tahun)	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Gita (2020) Berjudul Peningkatan Keaktifan Berbicara dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model <i>Role Playing</i> Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021	Berdasarkan temuan penelitian, siswa yang belajar melalui metode <i>Role Playing</i> menunjukkan perubahan nyata dalam keterlibatan berbicara. Jika dibandingkan dengan siswa di kelas lain, tingkat aktivitas berbicara di kelas ini meningkat drastis.	Kedua pendekatan tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu jenis penelitian dengan tujuan yang sama untuk meningkatkan keterlibatan berbicara siswa: menerapkan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode <i>Role Playing</i> .	Tujuan yang tidak difokuskan pada keaktifan berbicara saja, waktu dan lokasi penelitian yang berbeda, subjek penelitian yang berbeda, mata pelajaran yang berbeda, dan tidak dibantu dengan media pembelajaran yang sama.
2	Sinanglingtyas (2013) Berjudul Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Aktivitas Berbicara dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang	Berdasarkan temuan penelitian, hasil pembelajaran berbeda secara signifikan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dan aktivitas berbicara kelas juga meningkat dibandingkan dengan sebelumnya.	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode <i>Role Playing</i> , juga sama dalam tujuannya meningkatkan keaktifan berbicara siswa serta menggunakan desain penelitiannya tetap sama, yaitu	Tujuannya mencakup subjek yang berbeda, lokasi dan waktu penelitian, serta aktivitas berbicara. Tidak hanya terfokus pada kegiatan berbicara, dan tidak menggunakan media pembelajaran yang sama.

			menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan subjek yang diminati adalah siswa kelas V.	
3	Neupane, B (2019) Berjudul Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill	Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata keaktifan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok terkontrol pada keterampilan berbicara memperoleh peningkatan yang signifikan. Secara umum, strategi bermain peran meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berbicara siswa.	Kedua pendekatan tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu jenis penelitian dengan tujuan yang sama untuk meningkatkan keterlibatan berbicara siswa: menerapkan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode <i>Role Playing</i> .	Subjek penelitian yang berbeda, waktu dan lokasi penelitian yang berbeda, dan tidak dibantu dengan media pembelajaran yang sama.
4	Ulfah, dkk (2019) Berjudul Keefektifan Model Pembelajaran	Hasil menyatakan bahwa peningkatan berbicara	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu	Tujuan mempertimbangan perbedaan waktu dan tempat penelitian selain

	Role Playing Terhadap Kemampuan dan keaktifan Berbicara di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang	siswa sangat signifikan pada kelas eksperimen (role playing) dibandingkan kelas kontrol (ceramah).	metode Role Playing, juga sama dalam tujuannya meningkatkan keaktifan berbicara siswa serta sama-sama memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	tindakan berbicara, subjek penelitian yang berbeda, dan tidak dibantu dengan media pembelajaran yang sama.
5	Dakhliatunnavi'ah (2019) Berjudul Peningkatan Keterampilan dan keaktifan Berbicara Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Siswa Kelas V SD	Hasil menunjukkan perubahan karena Interaksi tidak hanya terjadi interaksi guru kepada siswa namun sudah siswa kepada guru. Siswa lebih sering bertanya jawab dan memberikan tanggapan kepada guru.	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode Role Playing, juga sama dalam tujuannya meningkatkan keaktifan berbicara siswa serta Menggunakan metodologi penelitian yang sama, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan berkonsentrasi pada mata pelajaran yang sama pada siswa kelas V.	Waktu dan lokasi penelitian yang berbeda, dan tidak dibantu dengan media pembelajaran yang sama
6	Altun, M (2015) Berjudul Using Role-Play	Hasil menunjukkan peserta didik	Penggunaan metode pembelajaran	Subjek penelitian terdapat perbedaan, waktu dan lokasi

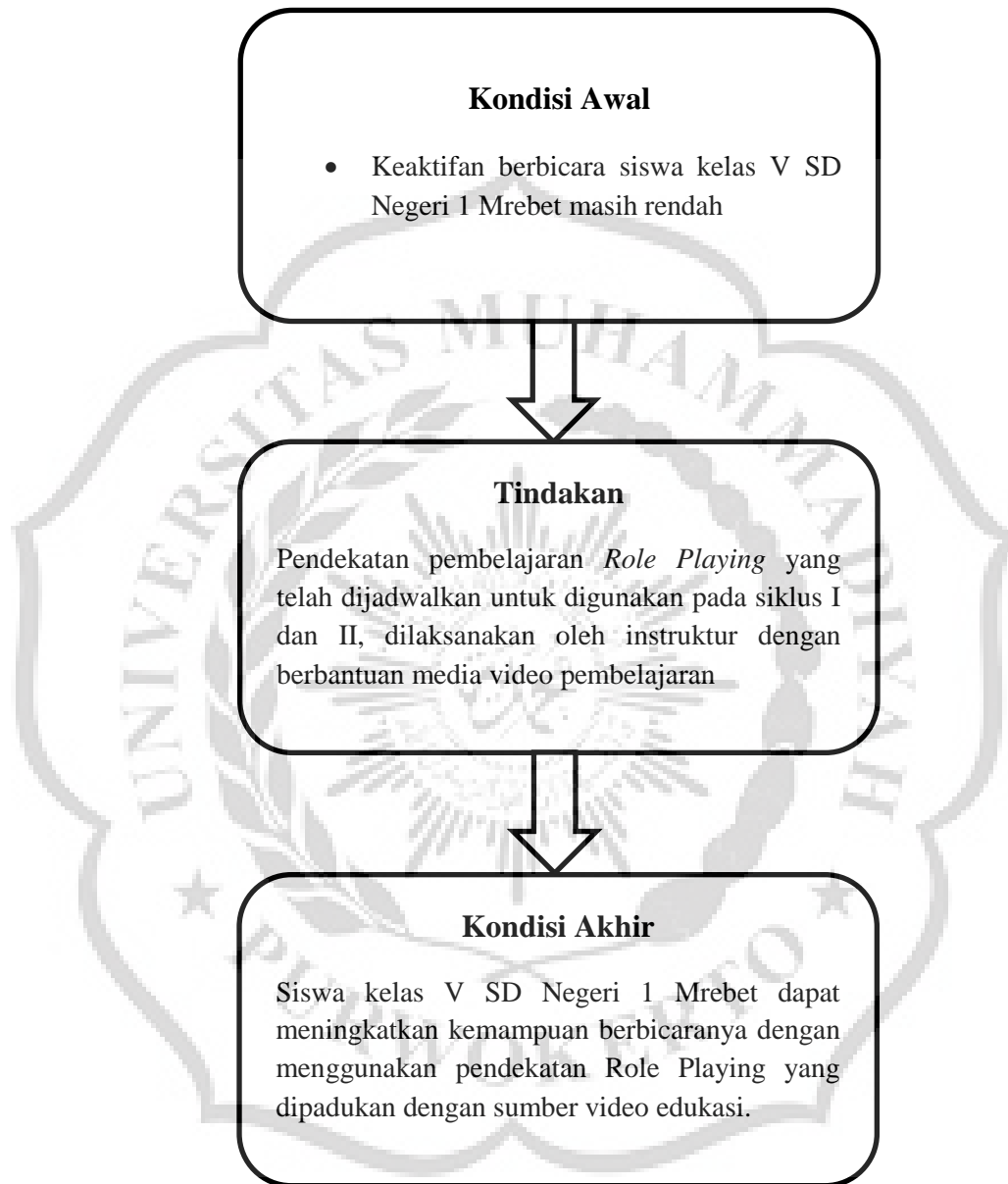
	Activities to Develop Speaking Skills and Activities: A Case Study in the Language Classroom	berkembang dalam hal keaktifan dan kemampuan berbicara. Aktivitas Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka melalui kegiatan tersebut.	yang sama yaitu metode Role Playing, juga sama dalam tujuannya meningkatkan keaktifan berbicara siswa serta. Penelitian PTK sama dengan yang digunakan pada keduanya.	penelitian yang berbeda, tidak dibantu dengan media pembelajaran yang sama, dan tidak berfokus pada keaktifan berbicaranya saja.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Kerangka Pikir

Tingkat keterlibatan berbicara siswa kelas lima bahasa Indonesia ditemukan buruk pada awal sebelum pendekatan *Role Playing* diperkenalkan. Oleh karena itu, peneliti mencoba memperbaiki keadaan tersebut dengan menggunakan strategi pengajaran yang lebih baik yaitu metode *Role Playing*.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan rendahnya aktivitas berbicara yang awalnya hadir melalui serangkaian tindakan yang dirangkum dalam siklus I dan II. Diharapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan verbal siswa dalam bahasa Indonesia pada kedua siklus. Apabila pada siklus kedua tidak ada perbaikan yang nyata, maka prosedur dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Adapun alur berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berikut ini adalah hipotesis penelitian tindakan kelas ini, yang didasarkan pada berbagai teori pendukung dan kerangka konseptual yang disebutkan di atas dinamai "Upaya Meningkatkan Keaktifan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Role Playing* Dibantu Dengan Media Video Pembelajaran Di Kelas V SD Negeri 1 Mrebet".

