

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektif merupakan suatu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Davis dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 43) efektivitas mengacu pada sesuatu yang dikerjakan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila yang dikerjakan benar. Hal ini berarti sesuai dengan materi dan tujuan yang diberikan. Menurut (Slameto, 2003 : 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan pemeriksaan pemahaman peserta didik. Menurut (Sudjana, 2004 : 34) mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran efektif dapat ditinjau dari segi proses dan hasilnya. Dari segi proses, atau pembelajaran harus merupakan interaksi dinamis sehingga peserta didik sebagai subjek belajar mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya secara efektif. Segi hasil dari pengajaran haruslah menekankan pada tingkat

penguasaan tujuan oleh peserta didik, baik secara kualitas maupun kuantitas. Menurut Elis dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 45) efektivitas menacuh pada hasil, yaitu prestasi akademik peserta didik yang dicapai melalui test. Agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, proses belajar harus efektif. Sejalan dengan Elis menurut Peterson dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 44) efektivitas pembelajaran juga ditekankan pada asil, yaitu banyaknya hasil belajar yang dapat dicapai, jangka waktu pencapaian, dan jangka waktu bertahannya sesuatu.

Menurut (Sudjana, 2004 : 34)mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran efetif dapat ditinjau dari segi proses dan hasilnya. Dari segi peroses, atau pembelajaran harus merupakan interaksi dinamis sehingga peserta didik sebagai subjek belajar mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya secara efektif. Segi hasil dari pengajaran haruslah menekankan pada tingkat penguasaan tujuan oleh peserta didik, baik secara kualitas maupun kuantitas. Menurut Elis dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 45) efektivitas menacuh pada hasil, yaitu prestasi akademik peserta didik yang dicapai melalui test. Agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, proses belajar harus efektif. Sejalan dengan Elis menurut Peterson dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 44) efektivitas pembelajaran juga ditekankan pada asil, yaitu banyaknya hasil belajar

yang dapat dicapai, jangka waktu pencapaian, dan jangka waktu bertahannya sesuatu.

(Sudjana, 2004 : 35 - 36) mengungkapkan keefektifan proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu, (1) perencanaan pengajaran; (2) adanya motivasi; (3) penggunaan media dan metode yang beraam; (4) adanya koreksi terhadap peserta didik secara mandiri; (5) tidak mengesampingkan perbedaan; (6) suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik sehingga memberikan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

b. Pembelajaran Efektif

Efektif merupakan suatu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Davis dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 43) efektivitas mengacu pada sesuatu yang dikerjakan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila yang dikerjakan benar. Hal ini berarti sesuai dengan materi dan tujuan yang diberikan. Menurut (Slameto, 2003 : 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan

ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan pemeriksaan pemahaman peserta didik.

Menurut (Sudjana, 2004 : 34) mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran efektif dapat ditinjau dari segi proses dan hasilnya. Dari segi proses, atau pembelajaran harus merupakan interaksi dinamis sehingga peserta didik sebagai subjek belajar mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya secara efektif. (Sudjana, 2004 : 35 - 36) mengungkapkan keefektifan proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu, (1) perencanaan pengajaran; (2) adanya motivasi; (3) penggunaan media dan metode yang bervariasi; (4) adanya koreksi terhadap peserta didik secara mandiri; (5) tidak mengesampingkan perbedaan; (6) suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik sehingga memberikan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

Menurut Mulyasa indikator- indikator pembelajaran sebagaimana berikut:

- 1) *Indicator input*, indikator ini meliputi karakteristik guru, fasilitas, perlengkapan, dan materi pendidikan serta kapasitas manajemen.

- 2) *Indicator process*, indikator ini meliputi perilaku administrative, alokasi waktu peserta didik.
- 3) *Indicator output*, indikator ini berupa hasil- hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamikanya system sekolah, hasil- hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar , dan hasil- hasil yang berhubungan dengan perubahan sikap, serta hasil- hasil yang berhubungan dengan keadilan, dan kesamaan.
- 4) *Indicator outcome*, indikator ini meliputi jumlah lulusan ke tingkat berikutnya, prestasi belajar disekolah yang lebih tinggi dan pekerjaan serta pendapat.

Tabel 1.1 Teori indikator ke efektifan

Peterson dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 45)	(Sudjana, 2004: 35- 36)
Menurut Peterson dalam (Slamet Soewandi, 2005 : 45) efektifitas pembelajaran juga ditekankan pada hasil yaitu:	Mengungkapkan keefektivan proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu:
1. Banyaknya hasil belajar yang dapat dicapai	1) Peencanaan pengajaran
2. Jangka waktu pencapaian	2) Adanya motivasi
3. Jangka waktu bertahannya sesuatu	3) Penggunaan media dan metode yang beragam
	4) Adanya koreksi terhadap peserta didik yang mandiri
	5) Tidak mengesampingkan perbedaan
	6) Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan teori- teori yang telah dikemukakan, maka pada penelitian ini menetapkan indikator pencapaian evektifitas dengan 1 indikator yang sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Peterson yaitu: banyaknya hasil belajar yang dicapai. Hal ini dikarenakan kecocokannya dengan proses pembelajaran dan tujuan penelitian.

Pembelajaran tema 2 menggunakan metode *role playing* pada materi pokok Bahasa Indonesia KD 3.4 menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, dan bagaimana. Pembelajaran tema 2 dikatakan efektif jika memenuhi tiga indikator yang diungkapkan diatas.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat bertutur untuk bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Bahasa merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan ia unggul atas makhluk-makhluk lain di muka bumi ini (Mulyono, 2009: 183). Bahasa juga memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menemukan gagasan, perasaan, dan berpartisipasi di lingkungan

masyarakat untuk menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imigratif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tertulis maupun lisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bahasa Negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BNSP, 2006: 120).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan semua hasil yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda (Rusmono 2012 : 7). Akibat ini dapat berupa akibat yang memang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil dari penggunaan metode pengajaran tertentu. Snelbeker dalam (Rusmono 2012 : 7) menyatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Sedangkan (Suprijono 2011 : 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian- pengertian, sikap- sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pendapat Gagne dalam (Suprijono 2011 : 5-6), hasil belajar yaitu berupa: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas menggunakan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan memprestasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip- prinsip keilmuan. (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (4) Keterampilan motorik yaitu

kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

4. Karakteristik Perkembangan Peserta Didik SD

Peserta didik menurut Sinolungan dalam (Kurnia : 4) adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit yaitu setiap peserta didik yang belajar di sekolah. Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional, peserta didik merupakan semua anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (Kurnia)mengemukakan bahwa peserta didik usia SD/ MI adalah semua anak yang berada pada rentang usia 6 – 12/ 13 tahun yang sedang berada dalam jenjang pendidikan SD/ MI. Sedangkan perkembangan menurut E.B. Hurlock dalam (Kurnia : 2) merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Beberapa karakteristik anak Sekolah Dasar menurut (Sumantri, 2009: 3-4) adalah : pertama, karakteristik yang menonjol dari anak SD yaitu senang bermain. Hal ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang memuat permainan, lebih-lebih untuk peserta didik kelas rendah. Guru hendaknya mengembangkan metode pembelajaran yang serius tapi santai dan yang paling utama adalah menyenangkan.

Kedua, anak usia SD yaitu senang bergerak. Masa- masa SD merupakan masa dimana dimana anak sangat aktif. Oleh karena itu guru hendaknya menembangkan mensiasati dan memanfaatkan momen ini denan merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Ketiga, anak usia Sekolah Dasar senang bekerja dalam kelompok

. Dari pergaulan dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek- aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan- aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung pada orang dewasa, belajar bekerja sama, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersain dengan orang lain secara sehat, mempelajari olahraa dan permainan kelompok serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini mengharuskan guru merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja atau belajar dalam kelompok. Keempat, anak SD senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari sekolah anak belajar menggabungkan konsep- konsep baru dengan konsep- konsep lama seperti peserta didik membentuk konsep- konsep tentang angka, waktu, fungsi badan, dan lain- lain. Bagi anak SD, penjelasan tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan pemberian contoh bagi orang dewasa. Sehingga guru

hendaknya merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Bassett, Jacka, dan Logan dalam (Sumantri, 2001: 10) mengemukakan karakteristik anak usia Sekolah Dasar secara umum meliputi: (1) mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka. (2) mereka suka bermain dan lebih suka bergembira/ riang. (3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha- usaha baru. (4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan- kegagalan. (5) mereka belajar secara efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi dan (6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak- anak lainnya.

5. Metode *Role Playing*

Peranan adalah serangkaian perasaan, kata- kata, dan tindakan- tindakan terpolo dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda- benda (Wahab, 2007: 109). Pada tahap yang paling sederhana bermain peran menghadapi permasalahan melalui kegiatan suatu masalah yang telah di telaah, ditindak dan kemudian didiskusikan (Sumantri M. d., 2001: 57). Menurut (Sanjaya, 2009: 161) bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi

yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa- peristiwa aktual, atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Lalu (Sugihartono, 2007: 83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup ataupun tokoh mati. Sedangkan (Zaini, 2008: 98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas yaitu *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan- tujuan pendidikan secara spesifik. Esensi bermain peran menurut (Sumantri M. d., 2001: 57) adalah keterlibatan partisipan dan penamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya.

Menurut Mulyasa dalam (Muthoharoh, 2009) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk menembangkan perilaku dan nilai- nilai sosial yaitu:

- (1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”. Metode ini memungkinkan peserta didik menciptakan analog mengenai situasi kehidupan nyata dalam bermain peran, sehingga peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- (2) Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaan yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.

- (3) Metode bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide- ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian diangkat melalui proses kelompok. Dari kegiatan mengamati masalah yang sedang diperankan, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode menajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- (4) Metode bermain peran berasumsi bawa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah.
- (5) Menurut (Nawawi, 2007) bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang- orang tertentu dalam posisi yang membedakan peran masing- masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Menurut Piaget bermain peran juga dikenal dengan sebutan bermain pura- pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Awal bermain peran dapat menjadikan bukti perilaku

anak. Ia menyatakan bahwa bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek yang mengulang perilaku menyenangkan yang diinatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam bermain peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lain disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang akan dilakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*. Menurut Komara (2012) melalui proses belajar seperti ini di harapkan peserta didik mampu menghayati tokoh yang di perankan sehingga peserta didik akan belajar : (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Keberhasilan dalam penghayatan peran menentukan berkembangnya pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai. Depdiknas (2003) dalam Azizah (2013) salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih anak berbicara dengan lancar. Berdasarkan pengamatan di lapangan pelaksanaan bermain peran belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari intensitas bermain peran yang masih rendah. Guru memberikan bermain peran pada tema- tema tertentu.

Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Kedua jenis ini memiliki konsep

yang berbeda. Dari perbedaan konsep tersebut, maka tingkat keterampilan berbicara anak akan berbeda ditinjau dari metode bermain peran. Menurut Yamin dalam Aqliyah (2015) metode ini adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua orang peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi bersama melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Pada metode bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi masalah secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-teman pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri peserta didik (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Seperti halnya diungkapkan oleh Baroro (2011) metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Tujuan bermain peran menurut (Taniredja, 2012: 41) sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik yaitu: (1) belajar dengan berbuat. Para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan

kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan- keterampilan interaktif atau keterampilan- keterampilan reaktif. (2) belajar melalui peniruan (imitasi). Peserta didik penamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. (3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur- prosedur kognitif dan prinsip- prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah dimain perankan. (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Peserta didik selanjutnya dapat memperbiki berbagai keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Tabel 5.1 Langkah- langkah *Role Playing*

Zaini, 2008: 104- 106	Sanjaya, 2008: 161
<p>Menurut Zaini, 2008: 104- 106 <i>Role Playing</i> dibagi dalam tiga fase yang berbeda. Fase- fase tersebut yaitu:</p> <p>1. Perencanaan dan Persiapan</p> <p>Fase perencanaan dan persiapan ini mengandung pokok- pokok hal yang perlu dipertimbangkan guru antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengenal peserta didik b. Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai c. Menentukan kapan pelaksanaan <i>Role Playing</i> d. Mempertimbangkan pendekatan umum <i>Role Playing</i> e. Mengidentifikasi skenario f. Menempatkan peran g. Guru sebagai pengamat h. Mempertimbangkan hambatan yang 	<p>Menurut Sanjaya, 2008: 161 langkah- langkah bermain peran sebaai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Persiapan <ol style="list-style-type: none"> (a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam bermain peran (<i>role playing</i>) (b) Guru memberikan ambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan (c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran (<i>role playing</i>), peran yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan (d) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam permainan bermain peran (<i>role</i>

bersifat fisik i. Merencanakan waktu yang baik j. Mengumpulkan sumber informasi yang relevan	<i>playing</i>)
2. Interaksi Fase kedua ini memiliki langkah-langkah yaitu: a. Membangun aturan dasar b. Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran c. Membuat langkah- langkah yang jelas d. Mengurangi ketakutan tampil di depan publik e. Menggambarkan skenario atau situasi f. Menalokasikan peran g. Memberi informasi yang cukup h. Menjelaskan peran i. Memulai <i>Role Playing</i> j. Menhentikan dan memulai kembali jika perlu	2) Pelaksanaan (a) Bermain peran (<i>role playing</i>) dimainkan oleh kelompok pemeran (b) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian (c) Menyaksikan jalannya bermain peran (<i>role playing</i>) dengan mengikuti jalannya cerita yang diperankan (d) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan (e) Bermain peran (<i>role playing</i>) hendaknya dihentikan pada puncak. Hal ini dimaksud untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.
3. Refleksi dan Evaluasi Refleksi dan Evaluasi dilakukan oleh guru bersama dengan peserta didik agar penilaian kriteria terbuka.	3) Penutup (a). Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (<i>role playing</i>) maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran (<i>role playing</i>). (b). Merumuskan kesimpulan.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat dilihat dari kekurangannya dan kelebihanannya. Keunggulan- keunggulan model pembelajaran *Role Playing* menurut Djamarah (2013 : 89- 90)

a. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- (1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Demikian daya ingat peserta didik harus tajam dan tahan lama.
- (2) Peserta didik akan terlibat untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- (3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- (4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- (5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- (6) Bahasa lisan peserta didik dapat bina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami sesamanya.

b. Kelemahan metode bermain peran (*role playing*) menurut (Wahab, 2007) yaitu:

- (1) Jika peserta didik tidak disiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh

- (2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
- (3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya
- (4) Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik
- (5) Bermain memakan waktu yang banyak
- (6) Untuk berjalan baiknya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja dengan baik.

Mengatasi kelemahan metode *role playing* menurut (Taniredja, 2012: 43) yaitu:

- (1) Guru harus menerangkan kepada peserta didik, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan *role playing* peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual dimasyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa peserta didik yang berperan, masing- masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas- tugas tertentu pula.
- (2) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat peserta didik
- (3) Agar peserta didik memahami perannya, maka guru harus bisa menceritakan kembali sambil menatur adegan pertama

(4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa langkah- langkah yang sesuai dengan penelitian ini adalah langkah- langkah yang dikemukakan oleh Sanjaya, 2008: 161. Sehingga menurut peneliti langkah- langkah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah langkah- langkah *Role Playing* menurut Sanjaya, 2008: 161. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan metode *Role Playing* diperlukan langkah pokok yaitu: Persiapan, Pelaksanaan, dan Penutup.

6. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada ketertiban peserta didik dalam proses belajar secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*) oleh karena itu, guru perlu mengemas pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Dalam tema 2 sub tema 1 rukan dalam perbedaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.4 menggali

informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek *apa, di mana, kapan, siapa, dan bagaimana*.

a) Rukun dalam perbedaan



Gambar 1.1 Buku Guru kelas VI

b) Buku siswa kelas VI.



Gambar 1.2 Buku Siswa kelas VI

Sumber:

1. Buku Siswa: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017).
Diriku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
2. Buku Guru: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017).
Diriku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.