

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Bahasa

Bahasa adalah kesatuan perkataan beserta sistem penggunaannya yang berlaku umum dalam pergaulan antar anggota suatu masyarakat atau bangsa. Masyarakat atau bangsa merupakan sekelompok manusia atau komunitas dengan kesamaan letak geografi, kesamaan budaya, dan kesamaan tradisi. Dengan demikian, selain memiliki fungsi utama sebagai wahana berkomunikasi, bahasa juga memiliki peran sebagai alat ekspresi budaya yang mencerminkan bangsa penuturnya. Kecakapan berbahasa suatu bangsa mencerminkan budaya bangsa yang terwujud dalam sikap berbahasa itu sendiri. Sikap berbahasa yang dilandasi oleh kesadaran berbahasa akan membangun rasa cinta, bangga, dan setia terhadap bahasa dan bangsa. Dengan demikian bahasa Indonesia adalah bahasa yang menjadi wahana komunikasi dan alat ekspresi budaya yang mencerminkan eksistensi bangsa Indonesia (Anita:2012).

Menurut Faisal (2008:1.11), bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran. Selain itu, bahasa dapat pula dikatakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Sedangkan Solchan (2008:1.3) menyatakan bahwa bahasa adalah sebuah simbol bunyi arbiter yang digunakan untuk komunikasi manusia.

Lebih lanjut, Santosa (2010:1.2) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung sifat yakni sistematis, mana suka, ujar manusiawi, dan komunikatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah simbol yang diucapkan

melalui alat ucap dan mempunyai makna tertentu dan digunakan sebagai alat komunikasi antara individu dengan individu lain maupun dengan kelompok dalam masyarakat maupun dalam Negara.

2. Fungsi Bahasa

Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Bahasa sebagai wahana komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulis. Fungsi ini adalah fungsi dasar bahasa yang belum dikaitkan dengan status dan nilai-nilai sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan hidup masyarakat, yang di dalamnya sebenarnya terdapat status dan nilai-nilai sosial. Bahasa selalu mengikuti dan mewarnai kehidupan manusia sehari-hari, baik manusia sebagai anggota suku maupun bangsa.

Terkait dengan hal itu menurut Santosa (2010:1.5-1.6) berpendapat bahwa bahasa sebagai alat komunikasi memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Fungsi informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal balik antar anggota keluarga ataupun anggota-anggota masyarakat.
- b. Fungsi ekspresi diri, yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi atau tekanan-tekanan perasaan pembaca. Bahasa sebagai alat mengekspresikan diri ini dapat menjadi media untuk menyatakan eksistensi (keberadaan) diri, membebaskan diri dari tekanan emosi dan untuk menarik perhatian orang.
- c. Fungsi adaptasi dan integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Melalui bahasa, seorang anggota masyarakat sedikit demi sedikit belajar adat istiadat, kebudayaan, pola hidup, perilaku, dan etika masyarakatnya. Mereka menyesuaikan diri dengan semua ketentuan yang berlaku dalam masyarakat melalui

bahasa. Sebagaimana telah di-kemukakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang perlu berintegrasi dengan manusia di sekelilingnya. Dalam berintegrasi tersebut, manusia memerlukan bahasa sebagai alat. Dengan bahasa manusia dapat bertukar pengalaman dan menjadi bagian dari pengalaman tersebut. Mereka memanfaatkan pengalaman itu untuk kehidupannya. Dengan demikian mereka merasa saling terkait dengan kelompok sosial yang dimasukinya.

- d. Fungsi kontrol sosial. Bahasa berfungsi untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain. Bila fungsi ini berlaku dengan baik, maka semua kegiatan sosial akan berlangsung dengan baik pula. Dengan bahasa, seseorang dapat mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial kepada tingkat yang lebih berkualitas.

3. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap atau cekatan. Kata terampil merupakan kata dasar dari kata keterampilan yang mendapat imbuhan ke-an. Keterampilan berbahasa merupakan suatu kecakapan atau kecekatan menggunakan bahasa yang dapat meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mulyati, 2011:2.20).

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu.

- a. Keterampilan menyimak (*listening skills*)
- b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*)
- c. Keterampilan membaca (*reading skills*)
- d. Keterampilan menulis (*writing skills*)

Antara keterampilan satu dengan yang lainnya memiliki hubungan yang erat. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui hubungan uret yang teratur mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita

belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, atau merupakan catur tunggal.

Setiap keterampilan ini berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2008:1).

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut “*instructus*” atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, instruksional adalah penyampaian pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Djamarah, 2010: 324).

Selanjutnya Djamarah (2010:234) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak didik. Lebih jauh, Uno (2011:144) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa yang bersifat internal.

Sejalan dengan itu, Hamdani (2011:22) mengatakan bahwa pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Dari pengertian-pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang disengaja dengan menciptakan suatu lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan, sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dengan siswa. Selain adanya interaksi antara guru dan siswa, sumber belajar juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Jadi pembelajaran adalah proses belajar dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang didukung dengan sumber belajar untuk mempelajari suatu ilmu.

b) Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Perumusan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu menjadikan: 1) siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesusastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri; 2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa; 3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar

kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya; 4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan di sekolah; 5) sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dengan sumber belajar yang tersedia; 6) daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional (BSNP:2006).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Sedangkan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

5. Keterampilan Berbicara

a) Hakikat Keterampilan Berbicara

Hampir dapat dipastikan bahwa dalam kehidupan kita sehari-hari tidak lepas dari kegiatan berbicara atau berkomunikasi antara seseorang atau dalam satu kelompok dan kelompok yang lain. Peristiwa komunikasi ini baik disadari maupun tidak disadari tentu didasarkan oleh adanya saling membutuhkan antara satu dan yang lainnya. Pada hakikatnya berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Salah satu ciri khusus berbicara adalah fana (transitory). Kefanaan atau keberlangsungan terbatas.

Hal itu menjadi karakteristik bicara sehingga berbicara itu sendiri sulit dilakukan penilaian (Alek,2011: 28).

Menurut Brown dan Yule berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan (Santosa, 2010:6.34).

Lebih lanjut, Tarigan (2008:3) berpendapat bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dalam kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebut kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

b) Batasan dan Tujuan Berbicara

Ujaran (*speech*) merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Aspek-aspek lain seperti cara berpakaian atau mendandani pengantin adalah bersifat eksternal, tetapi ujaran sudah bersifat inheren, pembawaan. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau mengekspresikan pokok pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa bahasa merupakan sistem tanda-tanda yang dapat di-dengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat di-anggap sebagai alat manusia yang paling penting sebagai kontrol sosial (Tarigan, 2008: 16).

Dengan demikian, berbicara lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara merupakan alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pembicara maupun pendengar.

Sedangkan tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pokok pikiran secara efektif. Selain itu, berbicara mempunyai tujuan untuk menginformasikan, untuk melaporkan sesuatu hal pada pendengar. Sesuatu tersebut dapat berupa menjelaskan sesuatu proses, menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan, menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antara benda, hal, atau peristiwa.

c) Fungsi Berbicara

Secara umum fungsi berbicara adalah sebagai alat komunikasi sosial. Berbicara sangatlah menyatu dengan kehidupan manusia, dan setiap manusia menjadi anggota masyarakat. Aktivitas sebagai anggota masyarakat sangat tergantung pada penggunaan tutur kata masyarakat setempat. Gagasan, ide, pemikiran, harapan dan keinginan disampaikan dengan berbicara. Aksi dan reaktif manusia dalam kelompok masyarakat tergantung pada tutur kata yang digunakan karena keselamatan seseorang itu ada pada pembicaraannya.

Berbicara mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Berbicara berfungsi untuk mengungkapkan perasaan seseorang.
- b. Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap dan berbuat sesuatu.
- c. Berbicara berfungsi untuk membicarakan suatu permasalahan dengan topik tertentu.
- d. Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, atau pesan.

- e. Berbicara berfungsi untuk saling menyapa atau sekedar untuk mengadakan kontak.
- f. Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu.
- g. Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antar daerah dan budaya.

d) Penilaian Keterampilan Berbicara

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbicara. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan berbicara. Pada prinsipnya ujian keterampilan berbicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, maka penilaian keterampilan berbicara lebih ditekankan pada praktik berbicara.

Untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tertentu perlu ada penilaian. Penilaian yang dilakukan hendaknya ditujukan pada usaha perbaikan prestasi siswa sehingga menumbuhkan motivasi pada pelajaran berikutnya. Penilaian kemampuan berbicara dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya (Haryadi, 1997:95).

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, yaitu.

- a) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (lafal) diucapkan dengan tepat?
- b) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta rekaman suku kata tepat?
- c) Apakah ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakan?
- d) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?

e) Sejauh manakah “kewajaran” dan “kelancaran” yang tecermin bila seseorang berbicara?

Penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dilakukan melalui tugas berkomunikasi lewat telepon. Untuk mengevaluasi kemampuan berbicara siswa dibutuhkan format penilaian berbicara. Berikut merupakan format penilaian berbicara yang dimodifikasi dari penilaian Jakovits dan Gordon (Nurgiyantoro, 2001:290).

Tabel 2.1 Lembar Penilaian Berbicara

No.	Komponen yang dinilai	Skala Skor					Skor
		5	4	3	2	1	
1	Lafal						
2	Kosa Kata						
3	Struktur						
4	Materi						
	Jumlah:						

Penjabaran masing-masing aspek penilaian berbicara sebagai berikut.

a. Lafal

- 1) Skor 5: pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi yang tepat.
- 2) Skor 4: pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat.
- 3) Skor 3: pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat.
- 4) Skor 2: pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat.

5) Skor 1: pelafalan fonem tidak jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat.

b. Kosakata

1) Skor 5: penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dan variatif.

2) Skor 4: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif.

3) Skor 3: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang dan kurang sesuai serta kurang bervariasi.

4) Skor 2: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas.

5) Skor 1: penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai, dan sangat terbatas.

c. Struktur

1) Skor 5: hampir tidak terjadi kesalahan struktur.

2) Skor 4: sekali-kali terdapat kesalahan struktur.

3) Skor 3: kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan tetap.

4) Skor 2: kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya.

5) Skor 1: kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman.

d. Materi

1) Skor 5: topik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana lengkap.

- 2) Skor 4: topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agak sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.
- 3) Skor 3: topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.
- 4) Skor 2: topik dan uraian kurang sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.
- 5) Skor 1: topik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.

e. Kelancaran

- 1) Skor 5: pembicaraan lancar sejal awal sampai akhir, jeda tepat.
- 2) Skor 4: pembicaraan lancar, jeda kurang tepat.
- 3) Skor 3: pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat.
- 4) Skor 2: pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat.
- 5) Skor 1: pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

e) Aktivitas Siswa Dalam Keterampilan Berbicara

Terdapat dua prinsip aktivitas belajar menurut Sardiman (2011: 97) yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Pandangan ilmu jiwa lama, berasumsi bahwa guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki sehingga aktivitas belajar siswa didominasi oleh guru. Sedangkan pandangan ilmu jiwa modern, berasumsi bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas fisik maupun mental, belajar adalah berbuat sehingga dalam belajar didominasi oleh aktivitas siswa.

Beberapa aktivitas belajar siswa menurut Djamarah (2000:28) sebagai berikut :

1. mendengarkan;
2. memandangi;
3. meraba, membaui, dan mencicipi/mengecap;
4. menulis atau mencatat;
5. membaca;
6. membaca ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi;
7. mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan;
8. menyusun paper atau kertas kerja;
9. mengingat;
10. berpikir;
11. latihan atau praktik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode role playing berbantuan media audiovisual yang indikatornya mencakup: a) mendengarkan penjelasan guru tentang materi ber-bicara lewat telepon; b) mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas; c) aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan; d) melakukan permainan peran sesuai yang diperankan; e) memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas; f) memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

6. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda (Uno, 2009:16).

Sejalan dengan itu, Suryosubroto (2009:141) menyatakan bahwa metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.

Lebih jauh, Ramayulis (2010: 185) menyatakan bahwa metode adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara dan siasat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, dan menguasai bahan pelajaran yang disampaikan guru.

Berikut ini adalah macam-macam metode pembelajaran menurut Djamarah (2010: 233) yaitu sebagai berikut: 1) metode proyek; 2) metode eksperimen; 3) metode pemberian tugas dan resitasi; 4) metode diskusi; dan 5) metode *role playing*.

Dalam dunia pendidikan banyak sekali metode-metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat menguasai bahan pelajaran. Metode-metode tersebut digunakan dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Role play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role play* didasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu mengambil peran atau *role*

taking, membuat peran atau *role-making*, dan tawar menawar peran atau *role-negotiation* (Zaini, 2008: 98).

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdani, 2011:87).

Amri (2010:194) berpendapat bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pengertian lain dari metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Sedangkan menurut Sudjana (2009:89) metode simulasi (*role playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa.

Kedua istilah ini, *role playing* dan bermain peran, kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Ada beberapa keuntungan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, antara lain: pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapat sanksi; mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan; bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan melalui ide-ide orang lain; identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain; dengan cara ini anak-anak dilengkapi cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu (Hamalik, 2011:214).

Langkah-langkah metode *role playing* menurut Uno (2011:122) adalah sebagai berikut.

1. Guru menyusun/menyiapkan isi cerita dongeng yang akan ditampilkan,
2. menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari cerita dongeng dua hari sebelum KBM,
3. guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,
4. memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
5. memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk berbicara cerita dongeng yang sudah dipersiapkan,
6. masing-masing siswa duduk di kelompoknya dan memperhatikan mengamati cerita dongeng yang sedang dibicarakan,
7. setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas,
8. masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya,
9. guru memberikan simpulan secara umum,

10. evaluasi,

11. penutup.

Dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran berbicara, siswa dapat lebih mudah dalam pemahaman isi, kelogisan penafsiran, ketepatan penangkapan isi, ketahanan konsentrasi, ketelitian menangkap dan kemampuan memahami materi. Dalam metode ini, siswa mempraktikkan secara langsung adegan-adegan tertentu, yang sebelumnya siswa diajak untuk mendengarkan cerita dongeng pembelajaran. Di samping itu proses pembelajaran berbicara pun menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga anak akan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti dengan meningkatnya kemampuan berbicara siswa.

7. Teknik Bermain Peran

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penulis memilih teknik bermain peran dengan memperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah “(1) anak usia kelas awal sudah meningkat perbendaharaan katanya dan senang berbicara, (2) dapat memahami sebab akibat, (3) berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.”

Usia kelas awal menurut Piaget (Setia, 2011: 98), berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, sebaiknya pembelajaran yang disajikan berangkat dari hal-hal yang bersifat konkret. Konkret yang dimaksud adalah “dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan dipraktikkan, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan.” Cara belajar anak usia TK/PAUD masih bersifat konkret, maka proses pembelajaran sebaiknya melalui pengalaman langsung. Tepat sekali kiranya, jika penulis memilih teknik bermain peran untuk pembelajaran bahasa pada aspek keterampilan berbicara. Dengan pembelajaran yang

dirancang seperti ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa pun tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran.

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Subana dan Sunarti (2008:7.90) menjelaskan, “metode mengandung pengertian berbagai cara dan alat yang digunakan guru dalam kelas.” Dengan pengertian ini, dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-langkah yang digunakan guru pada saat pembelajaran untuk mencapai sasaran. Teknik merupakan bagian dari metode.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran drama. Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan *role playing* diharapkan dapat membangkitkan kreativitas siswa dan diperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Metode *Role Playing* atau *Sosiodrama*, yang dikenal juga dengan istilah *Role Playing* adalah “metode dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dramatisasi masalah sosial/psikologis.” Metode ini merupakan cara belajar dengan mendemonstrasikan setiap peran dalam bentuk drama. Metode ini dilakukan apabila guru “ingin menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, sehingga lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas, guru ingin melatih siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah sosial, dan akan melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.” Dengan penyajian pembelajaran seperti ini siswa akan sangat memahami

masalah-masalah sosial yang ada dalam cerita dan dapat mencari solusi dalam setiap permasalahan yang ditemukan dalam cerita yang diperankan.

b. Tahapan Metode *Role Playing*

Agar penggunaan metode *role playing* ini berhasil dalam pembelajaran, sebaiknya guru memperhatikan langkah-langkah di bawah ini, yaitu:

- 1) Guru memperkenalkan metode *role playing* ini kepada siswa, bahwa dengan metode ini diharapkan siswa dapat memecahkan masalah social yang aktual di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan.
- 2) Guru harus memilih masalah yang sesuai dengan dunia anak, sehingga menarik minat anak.
- 3) Agar siswa memahami jalan ceritanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan.
- 4) Bila ada kesediaan dari siswa untuk berperan, sebaiknya guru menanggapi, tetapi harus dipertimbangkan kesesuaian untuk perannya. Bila tidak ada siswa yang bersedia, guru menunjuk saja siswa yang sesuai dengan karakter yang akan diperankannya.
- 5) Jelaskan pada siswa yang mendapatkan peran, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik dan berdialog.
- 6) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 7) Setelah drama tersebut dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.

8) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.²⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk meminimalisasi kekurangan-kekurangan yang ada, guru dapat menggunakan lebih dari satu metode. Adapun kelebihan metode *role playing*, di antaranya yaitu:

- 1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
- 3) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
- 4) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur

Adapun kekurangan dari metode *role playing*, di antaranya yaitu:

- 1) Metode ini memerlukan waktu yang cukup banyak.
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- 3) Kadang-kadang anak tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu.
- 4) Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada setiap teknik pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan termasuk teknik bermain peran. Dengan mengetahui terlebih dahulu kekurangan-kekurangan yang ada, maka pelaksana akan dapat mengantisipasi kekurangan tersebut dengan cara mendiskusikannya dengan guru lain dan siswa. Hasil diskusi tersebut diharapkan dapat meminimalisasi kekurangan yang ada.

8. Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng termasuk salah satu bentuk prosa lama. “Prosa lama merupakan karya sastra yang belum mendapat pengaruh dari sastra atau kebudayaan barat.” “Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.” Pendapat lain mengatakan, bahwa “dongeng adalah suatu cerita yang bersifat khayal.” Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar- benar terjadi, karena sifatnya hayalan dan imajinasi dari si pembuatnya. Meskipun sifatnya fiktif, tetapi dongeng berisi nasihat-nasihat yang baik bagi pembaca dan pendengarnya. Sebagian dijumpai orang tua yang sering membacakan dongeng sebagai pengantar tidur bagi anak-anaknya. Hal ini mengandung nilai positif bagi perkembangan kosa kata si anak, karena akan terjadi interaksi yang baik antara orang tua dan anak. Ketika ada bagian cerita yang membuatnya tertarik, akan muncul keingintahuannya akan kelanjutan dari dongeng tersebut. Anak pun akan bertanya dengan kata apa, mengapa, dimana, kapan, dan sebagainya. Dengan adanya komunikasi tersebut akan terasah keterampilan berbicara anak, dan kosa kata yang dimiliki anak pun akan bertambah.

Dongeng sangat disukai oleh anak-anak, karena masa anak-anak penuh dengan hayalan dan imajinasi. Dengan kondisi seperti ini, maka orang tua atau guru dapat menjadikan dongeng sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan bagi

anak, misalnya saja dongeng yang cukup terkenal berjudul Malin Kundang. Cerita tersebut mengisahkan tentang anak yang durhaka kepada ibunya. Dongeng ini dapat digunakan jika ingin menyampaikan nasihat agar anak senantiasa berbuat baik kepada orang tua. Jadi, mendongeng kepada anak merupakan kegiatan yang bernilai positif. Daya khayal dan imajinasi anak akan berkembang, kosa kata yang dimiliki anak akan bertambah, dan anak mendapatkan nilai-nilai yang baik bagi kehidupannya kelak.

b. Jenis-Jenis Dongeng

Terdapat beberapa jenis dongeng, yaitu fabel, mite (mitos), legenda, sage, parabel, dan dongeng jenaka. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis dongeng yang telah disebutkan, yaitu:

- 1) Fabel adalah cerita lama yang menokohkan binatang sebagai lambing pengajaran moral (biasa pula disebut sebagai cerita binatang), contoh: Kancil dengan Buaya, Kancil dan Kura-Kura, dan sebagainya.
- 2) Mite (mitos) adalah cerita-cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap sesuatu benda atau hal-hal yang dipercaya mempunyai kekuatan gaib, contoh: Nyai Roro Kidul, Dewi Sri, dan lain-lain.
- 3) Legenda adalah cerita lama yang mengisahkan tentang riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah, contoh: Legenda Banyuwangi, Tangkuban Perahu, dan lain-lain.
- 4) Sage adalah cerita lama yang berhubungan dengan sejarah, yang mengisahkan tentang keberanian, kesaktian, kepahlawanan seseorang, contoh: Airlangga, Ken Arok, dan lain-lain.

- 5) Parabel adalah cerita rekaan yang menggambarkan sikap moral atau keagamaan dengan menggunakan ibarat atau perbandingan, contoh: Hikayat Bayan Budiman, Bhagawagita, dan lain-lain.
- 6) Dongeng jenaka adalah cerita tentang tingkah laku orang bodoh, malas atau cerdik, dan masing-masing dilukiskan secara humor, jalan ceritanya pun membuat orang tertawa karena lucu contoh: Pak Pandir, Lebai Malang, Abu Nawas, dan lain-lain.

Berdasarkan jenis-jenis dongeng yang penulis sebutkan, penulis memilih dongeng jenis fabel dalam penelitian ini. Alasan memilih jenis fabel, karena anak-anak biasanya suka dengan hewan. Cerita-ceritanya pun sangat dekat dengan dunia anak-anak.

Dalam pembelajaran, dongeng dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dongeng menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan moral kehidupan kepada siswa, “termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kerendahan hati, kesetia kawan, kerja keras, dan lain sebagainya.” (Purwandari, Qoni’ah, 2008 :137,138)

c. Ciri-ciri Dongeng

Setiap karya sastra memiliki ciri-ciri dalam bentuknya. Adapun ciri-ciri dongeng antara lain adalah:

- 1) Menggunakan alur sederhana.
- 2) Cerita singkat dan bergerak cepat.
- 3) Karakter tokoh tidak diuraikan secara rinci.
- 4) Ditulis dengan gaya penceritaan secara lisan.
- 5) Terkadang pesan atau tema dituliskan dalam cerita.
- 6) Biasanya, pendahuluan sangat singkat dan langsung.

B. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Sebagai acuan bagi peneliti dalam melakukan tindakan dan sebagai perbandingan suatu persamaan atau perbedaan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Rositalia, 2011. Mahasiswa Unlam Kalsel telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis huruf kapital dengan menerapkan metode permainan gambar berseri. Adapun subjek dalam penelitian anak usia dini PAUD Ataba Banjarbaru Kalsel, sebanyak 21 anak. Sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan, observasi, wawancara, dan tes, dengan analisa data deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan keterampilan menulis huruf kapital dengan menerapkan metode permainan gambar berseri, pada anak usia dini PAUD Ataba Banjar Baru Kalsel. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil prasiklus ketuntasan belajar mencapai 57,14 % atau 12 anak saja, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar klasikal mencapai; 80,95 % atau 17 anak. namun demikian tetap dilanjutkan ke siklus II untuk meyakinkan keberhasilan hasilnya adalah; ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100% atau 21 anak tuntas dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan meyakinkan bahwa metode bermain gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis huruf kapital anak usia dini PAUD Ataba Banjarbaru Kalsel.

2. Rhosalina Bakti, 2014. Telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan ketrampilan menulis narasi melalui ceritera bergambar pada anak kelas I MI Darul Salam Jombang Jatim”. Hasil penelitian membuktikan; (a) pada pra tindakan rata-rata kelas, 47, 82 dengan ketutasan belajar, 58, 23 %, (b). pada siklus I, rata-rata kelas mencapai 68,23 dan ketutasan belajarnya mencapai 79,41 %, (c). sedangkan pada siklus II rata-rata kelas mencapai 75,25 dan ketuntasan belajarnya menjadi 91,47 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: keterampilan menulis narasi anak kelas I MI Darul Salam Jombang dapat ditingkatkan melalui cerita bergambar.

F. Kerangka Berpikir

Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang. Metode ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada, yaitu masih terdapat anak yang belum lancar dalam mengungkapkan gagasan, malu berbicara di depan kelas, dan penggunaan kosa kata yang kurang tepat.

Sebagian besar anak pasif dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan proses berbicara terutama pada pelajaran bahasa dan anak kurang tertarik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Setelah dilakukan pengamatan, ternyata kondisi ini diakibatkan karena anak belum terbiasa dalam berbicara. Masih ada anak yang berbicaranya tidak lancar ketika menceritakan kembali, dan masih ada anak yang kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Inilah yang menyebabkan anak kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbicara.

Kondisi di atas berimbas pada hasil belajar anak yang rendah pada pelajaran bahasa, khususnya pada aspek berbicara. Nilai-nilai anak tidak mencapai KKM (65,00) yang telah

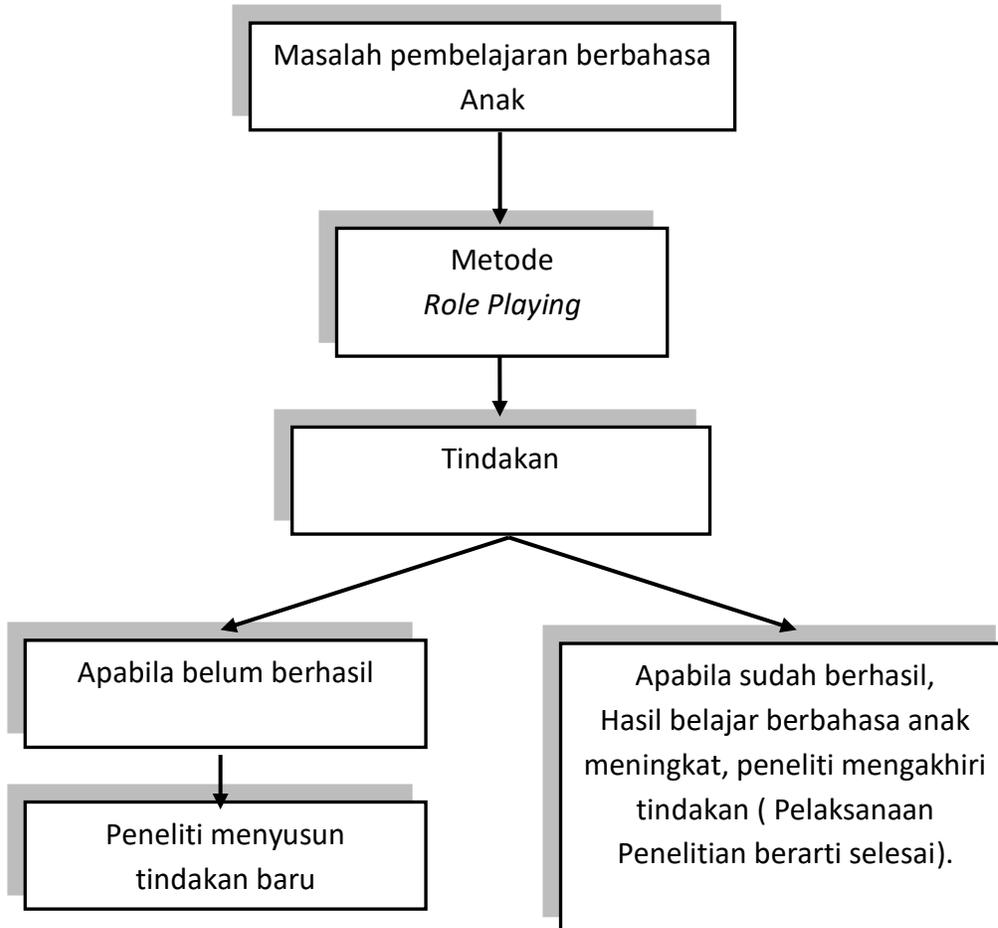
ditetapkan oleh guru. Jika hal ini tidak segera diatasi, maka anak tidak akan bisa mengikuti pembelajaran ke tingkat selanjutnya. Ketidak mampuan anak dalam berbicara menyebabkan menjadi malas untuk aktif ketika pembelajaran berbicara dilaksanakan, karena anak tidak tahu apa yang harus dibicarakan. Dan menimbulkan kejenuhan setiap kali siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang harus diselesaikannya.

Penerapan metode *role playing* menjadi pilihan bagi peneliti untuk mengatasi kesulitan anak dalam berbicara. Teknik ini menurut peneliti tidak akan membuat anak bosan, karena siswa yang lebih aktif.

Setelah dilakukan tindakan, diharapkan siswa menjadi aktif pada setiap mata pelajaran, khususnya pada pelajaran bahasa. Kemampuan anak dalam berbicara meningkat dari sebelum diterapkan metode *role playing* ini. Yang sebelumnya masih malu, terbata-bata, dan kurang teratur kosa katanya setelah dilakukan tindakan menjadi lancar bicarannya. anak pun termotivasi dalam pembelajaran. Hasil belajar anak meningkat dan mencapai nilai yang diharapkan.

Kerangka pemikiran ini untuk lebih jelasnya peneliti gambarkan berupa bagan seperti berikut dibawah ini

**Kerangka Pemikiran Penerapan Metode Role Playing
Meningkatkan Ketrampilan berbicara
Anak Kelompok A TK ST Immaculata Kapanjen Malang**



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A TK ST Immaculata Kapanjen Malag. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ ada peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* anak kelompok A TK ST Immaculata Kapanjen Malang, tahun pelajaran 2017/2018.”