

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Keterampilan Bicara

Bicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain (Depdikbud dalam Suhartono, 2005: 20). Tarigan (dalam Suhartono, 2005: 20) menyatakan bahwa bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau katakata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Selanjutnya Hariyadi dan Zamzami (dalam Suhartono, 2005: 20) juga mengungkapkan bahwa berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Suhartono (2005: 22) mendefinisikan bicara sebagai suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengarkan di sekitarnya. Senada dengan hal tersebut, Hurlock (1978: 176) mengemukakan bahwa bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Bicara merupakan keterampilan mental-motorik. Hurlock (1978: 176) menyatakan bahwa berbicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Meskipun demikian tidak semua bunyi yang dihasilkan anak dapat dipandang sebagai bicara. Ada dua kriteria yang dapat digunakan untuk memutuskan apakah anak berbicara dalam artian yang benar atau hanya “membeo”. Kriteria itu adalah pertama, anak harus

mengetahui arti kata yang digunakannya dan mengkaitkannya dengan objek yang diwakilinya. Kedua, anak harus melafalkan kata-katanya sehingga orang lain memahaminya dengan mudah. Anak belum dikatakan berbicara apabila anak tidak mengetahui arti kata yang digunakannya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah proses berkomunikasi dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyampaikan maksud sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Proses berkomunikasi agar mudah dipahami maka kata yang diucapkan tentunya harus jelas dan lancar. Anak dikatakan keterampilan bicaranya meningkat apabila anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat, pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas, anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi, serta mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

2.1.2 Tahap Perkembangan Bicara Anak Usia 4-5 Tahun

Suhartono (2005: 48) mengemukakan bahwa perkembangan bicara adalah perkembangan bicara yang berhubungan dengan fonologi, morfologi, sintaksis, dan sematik. Selanjutnya Steinberg dan Gleason (dalam Suhartono, 2005: 48) membagi perkembangan bahasa (termasuk bicara) ke dalam tiga tahap yakni perkembangan bicara prasekolah, tahap perkembangan bicara kombinatori, dan tahap perkembangan bicara masa sekolah.

Steinberg dan Gleason (dalam Suhartono, 2005: 48) mengemukakan bahwa perkembangan bicara anak prasekolah disebut juga perkembangan bahasa anak sebelum memasuki sekolah. Perkembangan bicara anak prasekolah itu sendiri meliputi tahap penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional. Tahap penamaan yaitu anak baru mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata tertentu dan belum mampu untuk memaknainya. Tahap selanjutnya adalah tahap telegrafis yaitu anak

sudah mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Jika dalam tahap penamaan anak hanya mengucapkan urutan kata tanpa mengetahui maknanya, maka dalam tahap telegrafis anak sudah mengucapkan urutan kata dan mengetahui maknanya. Sedangkan tahap transformasional yaitu anak sudah mampu mentransformasikan apa yang ada dalam pikirannya dalam berbagai jenis kalimat. Jadi anak sudah mampu menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya dalam bentuk urutan kata atau kalimat.

Tahap perkembangan bicara yang selanjutnya adalah tahap perkembangan bicara kombinatori. Steinberg dan Gleason (dalam Suhartono, 2005: 50), mengemukakan bahwa tahap perkembangan bicara kombinatori pada umumnya terjadi pada anak usia 3-5 tahun. Pada tahap perkembangan bicara kombinatori ini anak sudah mampu menggunakan bahasa dalam bentuk negatif, interogatif, dan mampu juga menggabungkan preposisi menjadi satu kalimat tunggal. Pada tahap perkembangan kombinatori ini anak juga sudah mulai mampu berbicara secara teratur dan terstruktur. Bicara anak dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya. Bahasa yang digunakannya menunjukkan aturan atau tata bahasa sendiri.

Tahap perkembangan bicara yang terakhir adalah tahap perkembangan bicara masa sekolah. Steinberg dan Gleason (dalam Suhartono, 2005: 50), mengemukakan bahwa perkembangan bicara masa sekolah meliputi perkembangan pragmatik; perkembangan bicara sematik dan kosakata; serta perkembangan morfologi dan sintaksis. Perkembangan pragmatik adalah perkembangan anak usia sekolah dalam menggunakan bahasa lisan (bicara) sesuai dengan konteks secara komunikatif. Dalam berbicara anak sudah mulai memperhatikan siapa lawan bicaranya, di mana bicaranya, media apa yang digunakan, dan dalam situasi apa. Selanjutnya dalam perkembangan sematik dan kosakata anak akan berusaha untuk meningkatkan jumlah kosakata dan berusaha memahami

maknanya. Sementara perkembangan morfologi dan sintaktis adalah perkembangan bicara anak sekolah dalam bicara kaitannya dengan pemahaman susunan dan bentuk bahasa.

Vygotsky (dalam Moeslichatoen R., 2004: 18) menyatakan bahwa ada tiga tahap perkembangan bicara yang menentukan tingkat perkembangan berpikir dengan bahasa yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal. Tahap pertama, tahap eksternal merupakan tahap berpikir dengan bahasa yang disebut berbicara secara eksternal. Maksudnya, sumber berpikir anak datang dari luar dirinya. Sumber itu terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan anak dengan cara tertentu misalnya orang dewasa bertanya kepada anak. Tahap kedua, yaitu tahap egosentris merupakan tahap di mana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas anak berbicara seperti jalan pikirannya. Tahap ketiga, merupakan tahap berbicara secara internal. Di sini anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya. Pada tahap ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri.

Jalongo (dalam Enny Zubaidah, 2003:18) mengelompokkan perkembangan bahasa anak tahap pralinguistik dan linguistik. Tahap pralinguistik dimulai sejak lahir sampai usia 11 bulan, sedangkan periode linguistik berada pada tahap suku kata di mana anak hanya mengulang kata yang telah didengarnya. Jadi anak mengulang dari kata yang didengarnya dari orang-orang di sekitar misalnya orangtua. Jalongo (dalam Enny Zubaidah, 2003: 22) memaparkan tahap perkembangan linguistik anak usia 4-6 tahun sebagai berikut: penerapan pengucapan dan tata bahasa, perbendaharaan kata 1.400-1.600 kata, susunan kalimat dan tata bahasa yang benar, menggunakan awalan; kata kerja sekarang, kemarin, dan akan datang; rata-rata panjang kalimat perkalimat meningkat menjadi 6-8 kata, kosakata menggunakan kira-kira 2.500 kata, mengerti sekitar 6.000 kata, dan respon 25.000 kata. Mangantar Simanjuntak dan Soenjono Dardjowidjojo (dalam Suhartono, 2005: 82-84) menyatakan bahwa tingkat perkembangan bahasa adalah masa membabel (0-1 tahun), masa holofrasa

(1-2 tahun), masa ucapan 2 kata (2-2,6 tahun), masa permulaan tata bahasa (2,6-3 tahun), masa menjelang tata bahasa dewasa (3-4 tahun), dan masa kecakapan penuh (4-5 tahun). Anak usia 4-5 tahun berada pada masa kecakapan penuh. Pada masa kecakapan penuh (4-5 tahun), anak yang normal telah mempunyai kemampuan berbicara sesuai kaidah-kaidah yang ada dalam bahasa ibunya. Anak telah mampu untuk memahami dan melahirkan apa yang orang sampaikan ke anak ataupun apa yang ingin disampaikannya ke orang lain.

Dari berbagai teori tentang tahap perkembangan bicara dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah mampu menggabungkan preposisi menjadi satu kalimat tunggal, kalimat yang diucapkan sudah mulai teratur dan terstruktur. Anak telah mampu untuk memahami dan melahirkan apa yang orang sampaikan ke anak ataupun apa yang ingin disampaikannya ke orang lain. Perbendaharaan kata 1.400-1.600 kata, susunan kalimat dan tata bahasa yang benar, menggunakan awalan; kata kerja sekarang, kemarin, dan akan datang; rata-rata panjang kalimat perkalimat meningkat menjadi 6-8 kata, kosakata menggunakan kira-kira 2.500 kata, mengerti sekitar 6.000 kata, dan respon 25.000 kata.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan bahasa termasuk bicara tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor. Santrock (2007: 369) menyebutkan bahwa bahasa dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan. Chomsky (dalam Santrock, 2007: 369-370) berpendapat bahwa manusia secara biologis telah terprogram untuk belajar bahasa pada suatu tertentu dan dengan cara tertentu. Anak-anak dilahirkan ke dunia dengan perangkat perolehan bahasa (language acquisition device atau LAD) yakni suatu warisan biologis yang memungkinkan anak mendeteksi gambaran dan aturan bahasa, termasuk fonologi, sintaksis, dan semantik.

Senada dengan hal tersebut, Tarmansyah (dalam Enny Zubaidah, 2005: 2327) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi

perkembangan bahasa dan bicara pada anak yaitu:

a. Kondisi Jasmani dan Kemampuan Motorik.

Seorang anak yang mempunyai kondisi fisik sehat, tentunya mempunyai kemampuan gerakan yang lincah dan penuh energi. Anak yang demikian akan selalu bergairah dan lincah dalam bergerak, dan selalu ingin tahu benda-benda yang ada di sekitarnya. Benda-benda tersebut dapat diasosiasikan anak menjadi sebuah pengertian. Selanjutnya pengertian tersebut dilahirkan dalam bentuk bahasa. Anak yang mempunyai kondisi jasmani dan motorik sehat tentunya berbeda dengan anak yang mempunyai kondisi fisik-motorik yang terganggu.

b. Kesehatan umum.

Kesehatan yang baik dapat menunjang perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa dan bicara. Gangguan pada kesehatan anak akan mempengaruhi kemampuan bicara. Hal itu dikarenakan berkurangnya kesempatan memperoleh pengalaman dari lingkungannya. Anak yang kesehatannya kurang baik menjadi berkurang minatnya untuk aktif, sehingga kurangnya input untuk membentuk konsep bahasa dan berbicara.

c. Kecerdasan.

Faktor kecerdasan sangat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak. Kecerdasan pada anak ini meliputi fungsi mental intelektual. Semakin cerdas (pintar) anak, semakin cepat anak menguasai keterampilan berbicara.

d. Sikap Lingkungan.

Anak mampu berbahasa dan berbicara jika anak diberikan stimulasi oleh orang-orang yang berada di lingkungannya. Lingkungan keluarga menjadi faktor utama dan pertama dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan bicara anak. Lingkungan yang kedua adalah lingkungan bermain baik dari tetangga ataupun sekolah.

e. Faktor Sosial Ekonomi.

Faktor sosial ekonomi mempengaruhi perkembangan bahasa termasuk bicara berkenaan dengan pendidikan orangtua, fasilitas yang diberikan, pengetahuan, pergaulan, makanan, dan sebagainya.

f. Kedwibahasaan.

Kedwibahasaan adalah kondisi dimana seseorang berada di lingkungan orang yang menggunakan dua bahasa atau lebih. Anak yang dibesarkan dalam keluarga yang menggunakan bahasa lebih dari satu, akan lebih bagus dan lebih cepat perkembangan bahasanya ketimbang yang hanya menggunakan satu bahasa saja karena anak terbiasa menggunakan bahasa secara bervariasi. Misalnya, di dalam rumah anak menggunakan bahasa sunda dan di luar rumah anak menggunakan bahasa Indonesia.

g. Neurologis.

Faktor neurologis yang mempengaruhi kemampuan berbicara yaitu struktur susunan syaraf, fungsi susunan syaraf, peranan susunan syaraf, dan syaraf yang berhubungan dengan organ untuk berbicara. Struktur susunan syaraf berfungsi mempersiapkan anak dalam melakukan kegiatan. Fungsi susunan syaraf apabila tidak berfungsi maka mempengaruhi kemampuan berbicara. Begitu pula dengan peranan susunan syaraf berperan terhadap kemampuan berbicara karena berhubungan dengan otot yang berada di sekitar organ untuk berbicara.

Dari uraian tentang tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan bicara meliputi faktor biologis dan faktor lingkungan. Faktor biologis meliputi kondisi jasmani, kemampuan motorik, neurologis, serta faktor lingkungan yang meliputi kesehatan umum, kecerdasan, sikap lingkungan, ekonomi, dan kedwibahasaan.

2.1.4 Aspek-aspek Pengembangan Keterampilan Bicara

Suhartono (2005: 138) menyatakan bahwa aspek-aspek yang dapat

dilakukan guru untuk mengembangkan keterampilan bicara yaitu merangsang minat untuk berbicara, latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kosakata, pengenalan kalimat sederhana, dan mengenalkan lambang tulisan. Merangsang minat anak untuk berbicara dimaksudkan supaya anak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan apa-apa yang ada dalam pikirannya sesuai dengan kegiatannya sehari-hari. Jadi anak dimotivasi agar anak mau dan berani mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Latihan menggabungkan bunyi bahasa dimaksudkan supaya anak mengenal bunyi bahasa Indonesia dan mampu mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang dipakai di Taman Kanak-kanak.

Suhartono (2005: 138) menyatakan bahwa kegiatan memperkaya perbendaharaan kata bagi anak agar memiliki perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi sehari-hari. Kegiatan ini terutama dilakukan untuk membimbing anak menyebut benda-benda di sekitarnya, menyebutkan namanama binatang atau dengan memperkenalkan gambar-gambar binatang, dan menceritakan beberapa cerita yang berkaitan dengan binatang. Makin banyak perbendaharaan kata anak, maka anak makin lancar dalam berbahasa.

Aspek kegiatan yang lain adalah pengenalan lambang tulisan yang berguna untuk anak yang akan menghadapi sekolah ke sekolah dasar. Aspek kegiatan yang terakhir adalah pengenalan bentuk kalimat dalam bahasa Indonesia. Kegiatan ini sangat diperlukan dalam pengembangan bicara anak. Pengenalan kalimat dapat dilakukan dengan cara bercerita dan bernyanyi. Kegiatan bernyanyi dapat dimanfaatkan untuk pengenalan kalimat. Baris-baris atau penggalan lagu dapat diumpamakan sebagai kalimat. Begitu pula dalam kegiatan bercerita. Dalam kegiatan bercerita ditemukan kalimat-kalimat sederhana yang diperkenalkan pada anak sehingga anak akan mampu menangkap dan menyesuaikan diri dalam berkalimat. Suhartono (2005: 123) menyatakan bahwa tujuan umum pengembangan bicara ialah agar anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat, agar anak mempunyai perbendaharaan kata yang

memadai untuk keperluan berkomunikasi dan agar anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

Senada dengan hal tersebut menurut Hurlock (1978: 185), mengemukakan bahwa berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling berkaitan satu sama lain, yaitu: belajar pengucapan kata, membangun kosakata, serta membentuk kalimat. Keterampilan berbicara akan meningkat melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Pengucapan merupakan faktor penting dalam berbicara dan pemahaman. Keterampilan bicara akan lebih meningkat apabila anak diberi arti kata baru, menggabungkan kata-kata baru serta diberikan pertanyaan dan pernyataan. Semua ini merupakan penggabungan proses berbicara, kreativitas dan berpikir. Anak juga akan mengembangkan keterampilan berbicara jika anak mempelajari kosakata yaitu menguasai nama benda, mempunyai ide, melaksanakan tindakan dan mengikuti berbagai petunjuk, serta menggunakan kaidah baku tata bahasa.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara anak dikatakan meningkat apabila dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat; pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas; anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi; serta mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

2.1.5 Lingkup Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Suhartono (2005: 161) menjabarkan bahwa lingkup pengembangan bicara anak meliputi peniruan bunyi bahasa, pengenalan kata, pengenalan kalimat, dan penggunaan bahasa sesuai dengan konteksnya. Berikut adalah penjelasan tentang lingkup pengembangan bicara anak:

a. Strategi Peniruan Bunyi Bahasa

Mengembangkan bicara anak diawali dengan pengenalan bunyi bahasa yang sebaiknya dimulai dari bunyi bahasa yang mudah diucapkan lalu dilanjutkan ke yang sulit. Artinya pengenalan bunyi

bahasa dapat dimulai dari strategi pengenalan bunyi vokal lalu ke strategi pengenalan bunyi konsonan.

1) Strategi pengenalan bunyi vokal

Strategi dapat dilakukan dengan jalan anak disuruh menirukan bunyi bahasa yang diucapkan oleh guru atau orangtua.

2) Strategi pengenalan bunyi konsonan

Tidak semua konsonan diperkenalkan kepada anak usia dini. Hal ini disebabkan karena konsonan tersebut berasal dari bahasa asing dan kata-kata yang ada juga tidak tepat bila diberikan pada anak usia dini. Misalnya konsonan f, q, v, dan z. Konsonan yang diperkenalkan anak usia dini adalah konsonan bilabial (p, b, m), konsonan dental (t, d, s, n, r, l), konsonan palatal (c, j, sy, ny, y), konsonan velar (k, g, x, ng), dan konsonan glotal (h).

b. Strategi Pengenalan Kata

Strategi yang dapat ditempuh untuk memperkenalkan kosakata bahasa Indonesia anak, dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Langkah pertama guru harus menentukan jenis kata yang akan dikenalkan kepada anak. Sebaiknya kata yang pertama kali diperkenalkan adalah kata benda, lalu dilanjutkan ke jenis kata yang lain yaitu kata kerja, kata sifat, atau kata tugas. Langkah kedua yaitu guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Langkah ketiga yaitu guru melakukan kegiatan pengenalan kata. Saat guru melakukan kegiatan pengenalan kata, guru harus memberi contoh terlebih dahulu tentang pengucapan kata-kata yang diperkenalkan itu. Langkah keempat guru mengecek kembali ingatan anak. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah anak masih ingat dan mengenal kata-kata yang diperkenalkan tadi.

c. Strategi Pengenalan Kalimat

Kalimat adalah suatu satuan kumpulan kata terkecil yang mengandung pikiran yang lengkap. Kelengkapan sebuah kalimat sekurang-kurangnya terdapat dua konsep yaitu adanya subjek dan

predikat dan boleh dilengkapi dengan objek. Kalimat yang tidak lengkap terjadi apabila ide lebih luas dari pada bentuk. Untuk menentukan pola sempurna tidaknya sebuah kalimat ditentukan oleh unsur-unsur berikut: Subjek (S)-Predikat (P)-Objek (O).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkup pengembangan bicara anak meliputi tiga hal yaitu strategi peniruan bunyi bahasa, strategi pengenalan kata, dan strategi pengenalan kalimat.

2.1.6 Pengertian *Role Playing*

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah permainan yang para

pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

2.1.7 Langkah-Langkah Penerapan *Role Playing*

Secara Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011:136) :

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar;
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa);
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan;
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum;
- j. Evaluasi;
- k. Penutup.

2.1.8 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *Role Playing* melibatkan seluruh siswa

berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
- b. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi;
- c. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
- d. Berpikir dan bertindak kreatif;
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;
- f. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- g. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- h. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176);
- i. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- k. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- l. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *Role Playing* :

- a. Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak;
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru

- maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya;
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djumingin, 2011: 175-176);
 - d. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;
 - e. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai..

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu:

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2016) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan melalui Bermain Peran pada Kelompok B PAUD Wijaya Kusuma Kelurahan Way tataan Kecamatan Teluk Betung Timur Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016". Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data di lakukan dengan analisis diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bentuk. mendapatkan hasil analisis bahwa persamaan nya adalah kemampuan bahasa dengan bermain peran namun yang dilakukan yunita itu lebih spesifik yakni bahasa lisan dan menggunakan penelitian kuantitatif.
- b. Berdasarkan Hasil penelitian yang di lakuakan oleh nyimas aisyah

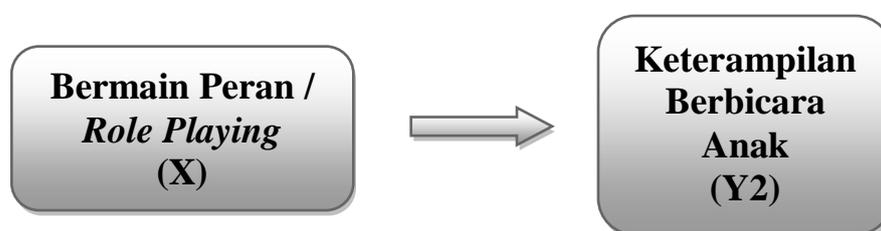
2017 “ Upaya Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Lisan Anak Melalui Metode Bermain Peran Dan Metode Bercerita Di Tk Bhayangkari 23 Bandar Lampung” kesimpulannya Pertama upaya guru yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mengembangkan kreativitas bahasa lisan anak sudah cukup baik diantaranya anak mampu menyebut nama lengkapnya, senang menyebut katakata baru, senang bertanya tentang sesuatu, dan menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar. Kedua, metode bermain peran (role playing) dan metode bercerita adalah metode yang tepat digunakan untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak. Ketiga, melalui sensorimotorik anak, yaitu: melihat, mendengar, merasa, mencium, dan meraba memungkinkan anak berbuat langsung dalam menemukan informasi informasi yang mereka dapatkan sendiri akan lebih terarah sehingga potensi anak akan tumbuh secara optimal. perbedaannya menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan bahasa lisan namun dengan menggunakan pendekatan psikologos dan sosiologis, serta menggabungkan antara metode bermain peran dan metode bercerita.

- c. Penelitian dengan judul : Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini menyatakan penelitian setelah di lakukan metode bermain peran bahwa tingkat kemampuan bahasa peserta termasuk pada kategori mulai berkembang ada 5 orang anak dengan tingkat persentase 29%. Sedangkan kemampuan peserta didik dengan katagori berkembang sesuai harapan ada 10 orang anak dengan tingkat persentase 59% dan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sangat baik ada 42 orang anak dengan tingkat persentase 12%.

2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan metode *Role Playing* ini dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta dapat keterampilan berbicara. Disamping itu juga dengan menggunakan metode *Role Playing* merupakan suatu alternatif bagi guru untuk menghindari metode yang monoton dalam proses belajar mengajar. Dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, maka akan tumbuh minat siswa pada pembelajaran kelas.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain peran (X) dan keterampilan berbicara (Y) sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka kerja penelitian di atas, maka sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini, dirumuskan hipotesis. "Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan ketrampilan berbicara anak".