

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Kemampuan Berbicara

Sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna, manusia dibekali akal pikiran untuk menelaah dan mengkaji berbagai macam hal. Selain akal dan pikiran, manusia juga dianugerahi suatu kemampuan tertentu yang dimiliki sejak lahir. Kemampuan yang dimiliki individu juga tentunya beragam dan dapat menjadi ciri khas individu tersebut.

Kemampuan (*skills*) adalah sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.¹ Seseorang yang memiliki kemampuan tentunya akan sanggup dalam melaksanakan tugas atau menyelesaikan pekerjaan tertentu. Kemampuan seseorang dapat diperoleh dari secara alamiah (bawaan sejak lahir) maupun dengan latihan yang berkesinambungan.

Adapun Sugihartono dalam Irham dan Wiyani mengatakan bahwa kemampuan didefinisikan sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk diantaranya kemampuan untuk menyelesaikan dan

¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Rosdakarya, 2003), h. 39

memecahkan suatu masalah dengan jangka waktu yang terbatas.² Setiap individu memerlukan kemampuan untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan agar kelangsungan hidupnya dapat terjamin. Ambarjaya mengemukakan bahwa kapasitas adalah sinonim untuk kemampuan, dan biasanya diartikan sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan sepenuhnya di masa mendatang apabila kondisi latihan dikemukakan secara optimal.³

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui manusia pada dasarnya memiliki kemampuan. Kemampuan yang dimiliki setiap orang akan berbeda-beda, tergantung pada cara mengasahnya agar menjadi lebih matang dan mahir. Kemampuan akan makin berkembang jika diiringi oleh latihan yang rutin dan berkesinambungan. Kemampuan dapat menjadi tolak ukur dari pencapaian prestasi seseorang. Kemampuan sangat erat kaitannya dengan bakat. Jika keduanya dikembangkan secara bersamaan, maka akan tercapai hasil prestasi yang lebih optimal.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas, kemampuan adalah kecakapan individu untuk melakukan suatu pekerjaan dan berkembang melalui latihan yang berkesinambungan. Seseorang dianggap mampu melakukan suatu pekerjaan, apabila memenuhi kriteria yang telah ada. Sebagai contoh,

² Muhammad Irham dan Novan A. Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 83

³ Beni S. Ambarjaya, *Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori dan Praktik* (Yogyakarta: CAPS, 2012), h. 32

seorang siswa memiliki kemampuan berbicara apabila ia menguasai isi pesan yang akan disampaikan, mengucapkan kata dan kalimat yang sesuai kaidah yang berlaku, pelafalan dan intonasi yang tepat, dan mimik serta gestur tubuh yang mendukung kegiatan berbicara.

Menurut Tarigan dalam Solchan, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.⁴ Sejalan dengan Tarigan, Mulgrave dalam Solchan mengemukakan pendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran.⁵ Jadi pada intinya, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bahasa yang bertujuan untuk mengekspresikan pendapat/pikiran.

Adapun Mulyati berpendapat bahwa berbicara adalah sebuah keterampilan menyampaikan gagasan, informasi atau pesan kepada orang lain dengan menggunakan media yang berupa simbol-simbol fonetis atau lebih singkatnya dengan menggunakan media berupa bahasa lisan.⁶ Menurut Brown dan Yule dalam Santosa, berbicara dapat diartikan sebagai

⁴ Solchan T. W, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 11.9

⁵ *Ibid.*, h. 11.9

⁶ Yeti Mulyati dkk, *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 6.4

kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan.⁷

Jadi, pada hakikatnya berbicara merupakan sebuah aktivitas yang merupakan ungkapan pikiran dan perasaan dalam bentuk bunyi bahasa secara lisan. Berbicara adalah kegiatan yang melibatkan kesinambungan antara pemikiran dan pengungkapan. Ketika hendak berbicara, otak akan bekerja dan mengumpulkan segala informasi tentang hal-hal yang akan disampaikan. Kemudian setelah terkumpul informasinya, otak akan mengirim rangsangan terhadap alat pengucap yaitu mulut, untuk mengungkapkan informasi tersebut secara lisan.

Berbicara sangat erat hubungannya dengan mendengarkan. Menurut Brooks dalam Tarigan yang dikutip oleh Mulyati, berbicara dan mendengarkan merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung.⁸ Dengan kata lain, saat kegiatan berbicara berlangsung, pembicara dan lawan bicara bertemu secara tatap muka maupun melalui perantara media komunikasi. Ketika pembicara mengutarakan pikirannya, lawan bicara akan memroses informasi tersebut ke dalam otaknya dan berusaha merespon sesuai dengan apa yang dibicarakan. Begitu pula seterusnya yang selanjutnya terjadi proses komunikasi yang berkesinambungan antara pembicara dengan lawan bicara.

⁷ Puji Santosa dkk, *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 6.34

⁸ Yeti Mulyati dkk., *op. cit.*, h. 1.18

Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berbicara apabila ia mampu menyampaikan pesan maupun informasi secara utuh kepada orang lain. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan oleh pembicara adalah sebagai berikut: (1) pembicara menguasai aspek kebahasaan seperti penggunaan bahasa Indonesia yang baik, pelafalan dan intonasi yang tepat, serta pemilihan kata dan kalimat yang mudah dipahami; (2) pembicara menguasai aspek non kebahasaan yang mendukung kegiatan berbicara seperti penggunaan gestur/bahasa tubuh, dan mimik wajah, keberanian, serta kelancaran. Hal ini diperlukan agar pendengar atau lawan bicara dapat menerima pesan dengan baik dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam menangkap isi pembicaraan.

Dapat disintesis bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan dan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, pikiran, gagasan/ide, pendapat dan perasaan kepada lawan bicara baik individu maupun kelompok dengan tujuan dan maksud tertentu.

Kemampuan berbicara yang harus dikembangkan untuk siswa sekolah dasar adalah berbicara yang bertujuan agar siswa dapat menyampaikan gagasan, ide maupun perasaan kepada orang lain dengan lancar serta melatih kelancaran dan keberanian agar mampu berbicara di depan teman-temannya dengan memperhatikan aspek kebahasaan maupun non kebahasaan.

b. Tujuan Berbicara

Berbicara bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, tetapi memiliki tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai. Sumantri menyebutkan tujuan-tujuan berbicara yakni sebagai berikut, (1) sebagai pemuas kebutuhan dan keinginan, (2) sebagai alat untuk menarik perhatian orang lain, (3) sebagai alat untuk membina hubungan sosial, (4) sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri, (5) untuk dapat memengaruhi pikiran dan perasaan orang lain, serta (6) untuk memengaruhi perilaku orang lain.⁹

Seseorang melakukan kegiatan berbicara tentu memiliki tujuan tertentu. Tujuan yang ingin dicapai oleh setiap orang berbeda. Begitu pula dengan kegiatan berbicara. Perbedaan tujuan berbicara juga turut memengaruhi kegiatan berbicara dan aspek-aspek yang akan terlibat dalam kegiatan berbicara tersebut. Tujuan berbicara berpengaruh terhadap jenis berbicara yang akan dilakukan.

Adapun tujuan berbicara yang khusus untuk siswa sekolah dasar adalah siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, maupun perasaan kepada orang lain, baik teman sebaya maupun orang lain.

⁹ Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 2.33

c. Jenis-jenis Berbicara

Klasifikasi berbicara dapat dilakukan berdasarkan tujuannya, situasinya, cara penyampaiannya, dan jumlah pendengarnya. Berikut ini perinciannya:

(1) berbicara berdasarkan tujuannya meliputi (a) berbicara menginformasikan, melaporkan, (b) berbicara menghibur, dan (c) berbicara membujuk; (2) berbicara berdasarkan situasinya meliputi (a) berbicara formal dan (b) berbicara non-formal; (3) berbicara berdasarkan cara penyampaiannya meliputi (a) berbicara mendadak, (b) berbicara berdasarkan catatan, (c) berbicara berdasarkan hafalan, (d) berbicara berdasarkan naskah; (4) berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya meliputi (a) berbicara antarpribadi, (b) berbicara dalam kelompok kecil, dan (c) berbicara dalam kelompok besar.¹⁰

Jadi, kegiatan berbicara dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, tergantung kepada maksud dan tujuan berbicara, serta situasi dan keadaan. Masing-masing jenis berbicara akan berbeda satu sama lain dan memiliki ciri tersendiri.

d. Faktor Penunjang dalam Kemampuan Berbicara

Arsyad menyebutkan bahwa faktor penunjang dalam kemampuan berbicara yaitu:

(a) faktor kebahasaan yang meliputi: (1) ketepatan ucapan, (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, (3) pilihan kata (diksi), (4) ketepatan sasaran pembicaraan (pemakaian kalimat), dan (b) faktor non-kebahasaan meliputi: (1) sikap wajar, tenang, dan tidak kaku, (2) pandangan yang diarahkan kepada lawan bicara, (3) kesediaan menghargai pendapat orang lain, (4) gerak-gerik dan mimik

¹⁰ Puji Santosa dkk., *op. cit.*, hh. 6.35 - 6.38

yang tepat, (5) kenyaringan suara, (6) kelancaran, (7) penalaran dan relevansi, (8) penguasaan topik.¹¹

Penilaian kemampuan berbicara juga dapat dilihat dari aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan di atas. Sejalan dengan pendapat di atas, Nurgiyantoro mengemukakan bahwa kejelasan penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang dipergunakan saja, melainkan amat dibantu oleh unsur-unsur paralinguistik seperti gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan lain sebagainya.¹²

Jadi, dapat disintesisikan bahwa sebagai pembicara yang baik selain dapat menguasai masalah yang akan dibicarakan, juga harus menguasai beberapa faktor yang menjadi penunjang keefektifan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan berperan dalam bagaimana mengemukakan apa yang dibicarakan, sedangkan faktor nonkebahasaan sebagai pendukung yang turut memengaruhi keefektifan berbicara.

e. Faktor Penyebab Sulit Mengembangkan Kemampuan Berbicara

Banyak faktor yang dapat menyebabkan seseorang sulit mengembangkan kemampuan berbicaranya, antara lain: (1) pola komunikasi

¹¹ Universitas Pendidikan Indonesia, *Berbicara dan Pembelajarannya*, 2015 (<http://file.upi.edu>), h. 4. Diunduh tanggal 29 Juli 2015.

¹² Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (BPFE: Yogyakarta, 2010), h. 400

yang buruk, (2) suka diremehkan atau dicemoohkan, (3) kurang mendapatkan perhatian, (4) kurang bersosialisasi atau bergaul.¹³ Faktor-faktor di atas adalah sebagian besar kendala dalam mengembangkan kemampuan berbicara yang sering dialami dan dirasakan oleh anak usia sekolah, remaja, maupun orang dewasa.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Faktor-faktor tersebut mayoritas dipengaruhi oleh lingkungan tempat orang tersebut tumbuh serta berkembang. Beberapa perlakuan dalam lingkungan sekitar dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berbicara seseorang. Jika seseorang mendapatkan perlakuan kurang baik dalam lingkungan, hal itu dapat menyebabkan seseorang sulit mengembangkan kemampuan berbicara.

2. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Santrock dalam Surna menyebutkan ada tiga aspek yang memengaruhi proses perkembangan yaitu *biological process*, *cognitive process*, dan *socioemotional process*. Proses biologis (*biological process*) menghasilkan perubahan dalam bentuk pertumbuhan tubuh, perkembangan otak, keterampilan motorik serta perubahan hormon. Proses kognitif

¹³ Hendra Surya, *Menjadi Manusia Pembelajar* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), hh. 151 - 153

menghasilkan perubahan cara berpikir, inteligensi, dan bahasa. Proses sosioemosional menyangkut perubahan emosi, kepribadian dan menjalin hubungan dengan orang lain.¹⁴

Tahapan perkembangan dimulai dari masa *infancy* yakni 18-24 bulan, *early childhood* (masa prasekolah) yakni usia *infancy* hingga 5 tahun, *middle and late childhood* (masa sekolah) yakni usia 6-11 tahun, serta *adolescence* berkisar dari 10-12 tahun dan berakhir pada 18-21 tahun.¹⁵

Pada setiap masa perkembangannya, manusia akan mengalami perubahan-perubahan dalam segala aspek baik fisik, psikologis, emosional, maupun kemampuan intelektual ke arah yang lebih matang. Begitu pula dengan kemampuan yang dimiliki seiring dengan bertambahnya usia semakin beragam dan kompleks.

Dalam uraian di atas diketahui bahwa Santrock dan Yussen membagi perkembangan manusia menjadi lima fase. Anak usia sekolah dasar masuk ke dalam fase kanak-kanak tengah dan akhir.¹⁶ Berikut ini penjelasan fase kanak-kanak tengah dan akhir menurut Santrock dan Yussen dalam Sumantri:

Fase kanak-kanak tengah dan akhir adalah fase perkembangan yang berlangsung sejak kira-kira usia 6 sampai 11 tahun. Anak-anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Secara formal mereka mulai memasuki dunia yang lebih luas dengan

¹⁴ I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeiro, *Psikologi Pendidikan 1* (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 41

¹⁵ *Ibid.*, h. 42

¹⁶ Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *op. cit.*, h. 1.9

budayanya. Pencapaian prestasi menjadi arah perhatian pada dunia anak, dan pengendalian diri sendiri bertambah pula.¹⁷

Adapun untuk perkembangan kognitif, menurut Jean Piaget dalam Sumantri siswa sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasional konkret.¹⁸ Anak mulai memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah yang bersifat nyata/konkret. Konsep-konsep yang dipelajari anak hendaknya disertai dengan hal-hal yang bersifat konkret, misalnya dengan contoh, demonstrasi, atau alat peraga konkret.¹⁹ Dengan adanya contoh yang konkret akan membantu siswa untuk memahami masalah yang dihadapi serta dapat menemukan solusi pemecahannya.

Anak pada tahapan operasi konkret telah menggunakan kognisi dan logika dalam membuat keputusan, munculnya kemampuan berpikir transformasi, kemampuan melakukan perhitungan lebih akurat, aktivitas mental anak, perilaku kooperatif, komunikasi yang dialogis dan tidak egois, serta kepekaan sosial mulai muncul.²⁰

Nurhayati menulis secara ringkas tentang perkembangan anak usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi (kelas 4-6) menurut Piaget dalam bukunya adalah sebagai berikut:

¹⁷ *Ibid.*, h. 1.9

¹⁸ *Ibid.*, h. 1.15

¹⁹ H. M Surya, *Kapita Selekta Kependidikan SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 8.23

²⁰ I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeiro, *op. cit.*, h. 76

(1) mulai dapat berpikir hipotesis deduktif, (2) mulai mampu mengembangkan kemungkinan berdasarkan kedua alternatif, (3) mulai mampu menginferensi atau menggeneralisasikan dari berbagai kategori.²¹ Pada umumnya, karakteristik siswa sekolah dasar adalah (1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3) senang bekerja dalam kelompok, (4) senang merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung.²²

Di samping memperhatikan karakteristik anak usia SD, implikasi pendidikan dapat pula bertolak dari kebutuhan siswa yang beragam. Kebutuhan siswa sekolah dasar adalah yang berkaitan dengan tugas-tugas perkembangan anak. Dengan mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai. Selain itu, guru dapat menentukan strategi yang tepat dalam menangani permasalahan yang kemungkinan timbul selama di dalam maupun luar pembelajaran, baik permasalahan secara umum maupun individual.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Metode

Surakhmad menegaskan bahwa metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di

²¹ Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 35

²² Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *op. cit.*, hh. 6.3 – 6.4

sekolah.²³ Solchan mengemukakan metode pada hakikatnya adalah suatu prosedur untuk mencapai sesuatu tujuan yang telah ditetapkan, yang meliputi: (1) pemilihan bahan, (2) urutan bahan, (3) penyajian bahan, dan (4) pengulangan bahan.²⁴

Metode pembelajaran yaitu sebuah cara atau teknis tertentu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jadi jelaslah bahwa metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.²⁵ Makin tepat penggunaan metode, makin optimal juga hasil pencapaian tujuan pembelajaran. Tetapi khususnya dalam bidang pengajaran di sekolah, ada beberapa faktor lain yang ikut berperan dalam menentukan efektivitas metode mengajar, diantaranya faktor guru itu sendiri, anak, dan situasi (lingkungan belajar).²⁶

Dapat ditarik kesimpulan dari pernyataan-pernyataan di atas bahwa pengertian metode adalah suatu cara/teknik yang memiliki prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Khususnya dalam pembelajaran, metode digunakan guru agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa menjadi optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penggunaan metode pembelajaran tentunya guru harus pandai dalam

²³ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 148

²⁴ Solchan T. W, *op. cit.*, hh. 3.9 – 3.10

²⁵ B. Suryosubroto, *op. cit.*, h. 149

²⁶ *Ibid.*, h. 149

menyesuaikan dengan materi yang dipelajari, situasi dan kondisi baik keadaan siswa maupun sarana dan pendukung lingkungan belajar.

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Jill Hadfield, bermain peran (*role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang.²⁷ Selain itu, *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Seiringan dengan Hadfield, Hamdayama mengatakan metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.²⁸

Sejalan dengan pendapat di atas, Ronald T. Hyman dalam Hamalik mengatakan bermain peran termasuk ke dalam salah satu bagian dari simulasi, bersama sosiodrama dan permainan simulasi.²⁹ Sedangkan menurut Hamalik sendiri, bermain peran (*role playing*) adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan

²⁷ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 189

²⁸ *Ibid.*, h. 189

²⁹ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 137

kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti, atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu.³⁰

Bermain peran merupakan salah satu bentuk simulasi yang menggambarkan suatu situasi dan memerankan tokoh-tokoh tertentu yang bertujuan untuk memahami suatu tema atau topik tertentu yang sedang dipelajari. Dari kegiatan bermain peran, siswa dapat menghayati topik karena mendapat pengalaman secara langsung.

Pemerolehan pengalaman belajar dari metode bermain peran menurut Hamdayama:

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba bereksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mencoba mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.³¹

Sejalan dengan Hamalik, Sanjaya mengatakan bahwa bermain peran (*role playing*) 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

³⁰ *Ibid.*, hh. 137-138

³¹ Jumanta Hamdayama, *op. cit.*, h. 190

mendatang.³² Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.³³

Bermain peran pada dasarnya menggabungkan antara belajar dan bermain. Siswa dapat belajar mengenai sesuatu melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Siswa diajak untuk memainkan peran-peran khusus yang secara tidak langsung akan memberinya pengetahuan baru akan pelajaran yang sedang dipelajari. Siswa akan merasa pembelajaran lebih bermakna dan berkesan karena mereka terlibat langsung dan memeragakannya sendiri. Selain itu dalam kegiatan bermain peran, siswa dituntut aktif untuk mengembangkan daya pikir serta komunikasi lisan antar teman.

Jadi, dapat disintesisakan metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang pada dasarnya adalah bermain memerankan/memeragakan peran-peran tertentu yang didramatisasi dalam sebuah pentas, yang bertujuan agar siswa dapat lebih memahami dan menghayati topik/tema materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya metode bermain peran, siswa diharapkan mampu aktif dalam pembelajaran dan mencapai peningkatan hasil belajar dan kemampuan berbicara yang optimal.

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008), h. 158

³³ Muhammad Irham dan Novan A. Wiyani, *op. cit.*, hh. 136-137

Untuk melakukan metode bermain peran, guru harus memiliki kemampuan untuk meneliti situasi/masalah yang bisa dijadikan topik bermain peran, mengorganisasi kegiatan (peranan yang dimainkan siswa, alokasi waktu, perlengkapan yang diperlukan), memberikan pengarahan yang jelas, membantu siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain peran, mengawasi jalannya kegiatan, memberikan saran-saran yang membangun, dan melakukan evaluasi untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap tujuan yang dicapai guna memperbaiki kegiatan simulasi bermain peran berikutnya.

c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Shaftel dan Shaftel dalam Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) tahap pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi tahap I; (7) pemeranan ulang; dan (8) diskusi dan evaluasi tahap II, dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.³⁴

Langkah-langkah pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dikemukakan oleh Hamdayama adalah sebagai berikut:

(1) memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik maupun yang sedang dipelajari, agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari pemecahan masalahnya; (2) pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa

³⁴ Jumanta Hamdayama, *loc. cit.*

yang harus dikerjakan oleh para pemain; (3) menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri; (4) menyiapkan pengamat, dalam hal ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain/peran; (5) pemeranan, pada tahap ini siswa mulai bereaksi dengan peran masing-masing sesuai dengan skenario bermain peran; (6) diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah serta pertanyaan dari siswa, (7) pengambilan kesimpulan dari kegiatan bermain peran.³⁵

Langkah-langkah yang dikemukakan oleh ahli di atas, pada dasarnya memiliki inti dan sistematika yang sama. Dimulai dari pengenalan masalah, pemilihan peran, melatih dialog, pemeranan, dan diskusi serta evaluasi berdasarkan hasil pengamatan.

Tidak jauh berbeda, Sanjaya mengemukakan langkah-langkah simulasi yakni: (1) persiapan simulasi meliputi menetapkan topik dan tujuan, memberikan gambaran masalah, menetapkan pemain yang terlibat, memberikan kesempatan bertanya kepada siswa; (2) pelaksanaan simulasi; dan (3) penutup meliputi diskusi tentang simulasi maupun materi, merumuskan kesimpulan.³⁶

Secara umum, langkah-langkah metode bermain peran dimulai dari (1) tahap persiapan seperti pemilihan masalah/topik, pemilihan peran, penyusunan skenario, perlengkapan yang dibutuhkan; (2) tahap pelaksanaan bermain peran, (3) tahap pengamatan; (4) tahap diskusi dan evaluasi, dan (5) pengambilan/penarikan kesimpulan.

³⁵ *Ibid.*, h. 191

³⁶ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hh.159-160

d. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Sanjaya, terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan simulasi (didalamnya termasuk metode bermain peran) sebagai metode mengajar antara lain:

(1) simulasi dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi situasi sebenarnya, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi lingkungan kerja, (2) simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis, (5) simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.³⁷

Adapun kelebihan dari metode bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai berikut: (1) kegiatan bermain peran secara tidak langsung memberikan praktek sekaligus pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari; (2) siswa dapat terlibat langsung secara aktif dan berekspresi secara utuh; (3) kegiatan bermain peran dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, khususnya praktek berbahasa dalam kemampuan berbicara; (4) siswa dapat mengembangkan kerja sama dalam sebuah kelompok; (5) bermain peran pada dasarnya adalah metode bermain yang menyenangkan; (6) pemahaman terhadap materi dapat dinilai langsung melalui kegiatan pengamatan; (7) cocok diterapkan di kelas yang berukuran besar; (8) siswa

³⁷ *Ibid.*, h. 158

dapat memupuk rasa keberanian dan percaya diri untuk tampil di depan umum.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Erlina Setiowati dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Metode Wawancara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pantai Makmur 03 Tarumajaya Bekasi” memaparkan bahwa kemampuan berbicara dapat ditingkatkan melalui metode wawancara. Hasil penelitian dari siklus I 47, 63% meningkat menjadi 85, 72% pada siklus II, sesuai dengan target yang diharapkan. Penggunaan metode wawancara membuat siswa belajar bahasa Indonesia tidak hanya sekadar menghafal, tetapi siswa dapat praktik secara langsung bagaimana cara bertanya dengan berani, menjawab pertanyaan, menanggapi pernyataan dari orang lain serta mampu memberikan penilaian yang positif tentang suatu kejadian yang dialami.³⁸

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isti Sudarwati yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran di Kelas VSD Negeri Kepandean Kabupaten Serang Banten” membuktikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan

³⁸ Erlina Setiowati, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Wawancara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pantai Makmur 03 Tarumajaya Bekasi”, *Skripsi* (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2011), hh. 71-75

berbicara yang diukur melalui lembar pengamatan, yakni pada siklus I sebesar 63, 33%, dan siklus II mencapai 83, 33%. Dengan demikian, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.³⁹

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, baik melalui penggunaan metode maupun media lainnya. Penggunaan metode dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara terbukti berdampak positif. Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode tersebut yakni harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Kemampuan berbicara merupakan kesanggupan siswa dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara lisan yang bertujuan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, ide, pendapat, maupun mengekspresikan perasaannya kepada orang lain. Berbicara adalah salah satu bentuk komunikasi lisan yang sering digunakan baik kepada teman sebaya, guru, orang tua, dan orang lain. Pada dasarnya, semua siswa dapat berbicara. Namun untuk berbicara yang baik dan menggunakan seluruh

³⁹ Isti Sudarwati, "Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri Kepandean Kabupaten Serang Banten", *Skripsi* (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2012), hh. 63-68

kaidah yang berlaku, masih banyak siswa yang belum mengerti bahkan terkesan malu dan kurang percaya diri dalam berbicara.

Kemampuan berbicara adalah salah satu aspek keterampilan bahasa Indonesia yang harus dilatih sejak awal, karena kemampuan berbicara sangat penting bagi kehidupan siswa. Peran guru juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa. Guru memiliki tugas untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa. Apabila guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan bicaranya baik saat berlangsungnya pelajaran maupun di luar jam belajar, maka siswa akan menjadi terbiasa dalam berbicara. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik melalui kegiatan berbicara.

Melalui metode bermain peran, siswa mendapat kesempatan untuk melatih dirinya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia khususnya berbicara dalam suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat berlatih berbicara yang baik dan benar melalui dialog-dialog yang terjadi antar tokoh yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran. Dengan adanya kegiatan berbicara yang riil, siswa dapat menambah pengalaman yang bermakna dan mengaplikasikan teori-teori yang telah diajarkan ke dalam situasi nyata.

Melalui metode bermain peran, siswa juga dapat memupuk rasa percaya diri dan keberanian dalam berbicara dihadapan orang banyak.

Penggunaan metode ini, juga dapat mengembangkan sikap sosial seperti kerjasama antar anggota kelompok, kekompakan, dan kekeluargaan terhadap sesama teman. Oleh karena itu, diduga penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Margajaya 4 Bogor.