

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teoritik dan Fokus yang diteliti

1. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan jenis kemampuan yang dapat dipelajari. Keterampilan dapat dikembangkan dari potensi yang terpendam selain itu keterampilan dapat ditekuni untuk melakukan suatu kegiatan menyelesaikan tugas dengan kemampuannya. Harsuki menjelaskan bahwa keterampilan dapat dipelajari untuk suatu kinerja yang efisien, konsisten, dan aman.¹

Menurut Nadller pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dan aktivitas.² Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa keterampilan adalah kegiatan dalam melakukan aktivitas yang dibutuhkan praktek dalam kegiatannya dan dibutuhkan kecakapan agar hasilnya dapat tercapai dengan baik.

Sedangkan menurut Yudha dan Rudhyanto keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik-

¹ Harsuki, *Perkembangan Olahraga Terkini* (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2003), h. 53.

² Dunia pelajar.com. *Pengertian Keterampilan Menurut Ahli*, (online 2014), <http://www.duniapelajar.com/2014/07/pengertian-keterampilan-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 19 Februari 2015

berbahasa, sosial emosional, kognitif dan afektif (nilai-nilai moral).³ Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa keterampilan merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas-aktivitas dalam kehidupannya melalui gerak, kecakapan bahasa, pengendalian emosi dan kecakapan sosial dalam berinteraksi serta mengembangkan potensi kecerdasan yang terdapat dalam diri.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kecakapan yang dimiliki seseorang dan dapat dikembangkan melalui potensi-potensi dalam dirinya yang menjadikan dirinya terampil dalam melakukan aktivitas untuk mencapai kinerja yang efektif seperti yang diharapkan.

b. Pengertian Berbicara

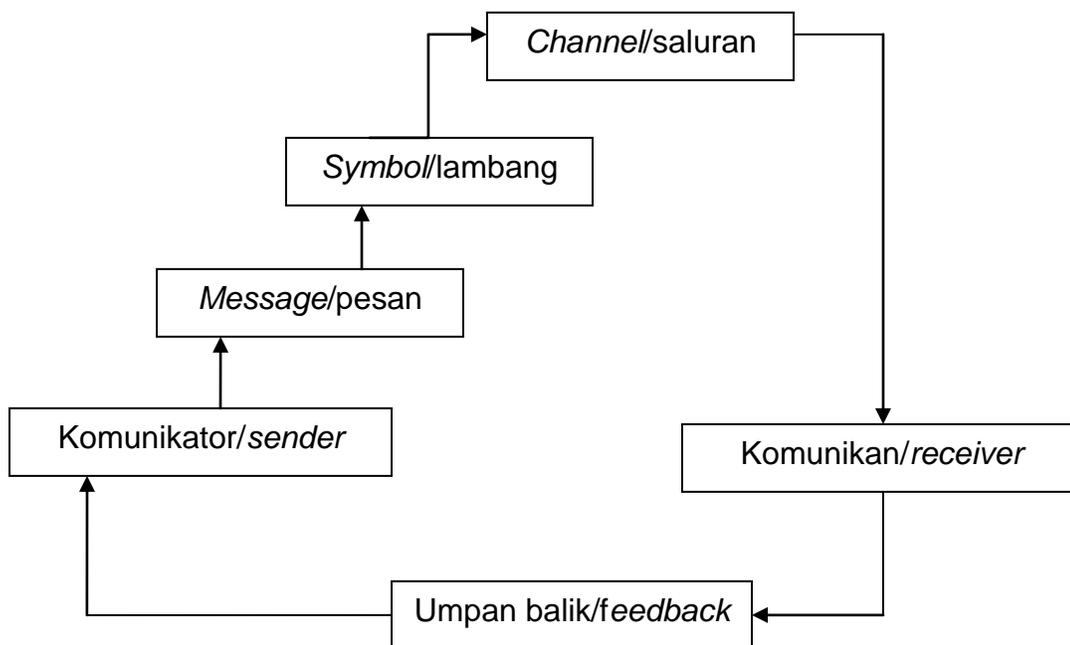
Tarigan menjelaskan bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.⁴ Dengan definisi itu maka berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi atau artikulasi atau kata-kata yang ada didalam pikirannya untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan

³ <http://eprints.uny.ac.id/.../bab%202%--%2008108244037.pdf>, diakses pada Hari Jumat 16 Januari 2015

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008), h. 16.

pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain, agar orang lain dapat memahami maksud yang diungkapkannya.

Zamzani menjelaskan bahwa Berbicara pada hakikatnya juga merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Proses komunikasi itu dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut ini:⁵



Gambar 2.1 Proses Komunikasi

Pada pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan proses berkomunikasi dimana seseorang menyampaikan pesan atau ide/gagasan dan kemudian pesan atau ide/gagasan akan diterima oleh si

⁵ Haryadi dan Zamzani, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997), h. 54.

penerima pesan dan akan dipahami dan dimengerti oleh penerima pesan maksud dari pesan atau ide/ gagasan tersebut. Jika dilihat dari bagan tersebut, pesan atau ide/gagasan akan dikirimkan oleh yang mempunyai pesan atau yang disebut sebagai komunikator. Komunikator akan mengirimkan pesan tersebut melalui simbol/lambang, simbol atau lambang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang kemudian akan disalurkan lewat udara yang kemudian akan diterima oleh penerima pesan yang disebut komunikan, dan setelah pesan diterima oleh komunikan, komunikan tersebut akan memahami isi pesan serta maksud dari komunikator dan akan menanggapi atau merespon isi pesan yang dibawa oleh komunikator, reaksi ini yang disebut umpan balik atau *feedback*.

Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.⁶ Dalam pernyataan tersebut, kegiatan berbicara merupakan sebuah kegiatan komunikasi. Isi dari pesan yang berupa ide atau gagasan-gagasan haruslah sesuai dengan kebutuhan informasi yang dibutuhkan pendengar, bukan ide/gagasan yang tidak bermanfaat bagi pendengar.

Berbicara merupakan proses komunikasi, dimana dengan terjadinya komunikasi tersebut terjadilah pula pemindahan informasi atau pesan dari pembicara kepada orang lain yang dituju. Melalui bunyi-bunyi bahasa yang

⁶ Tarigan, *loc .cit*

bermakna, maka informasi atau pesan tersebut dapat dimengerti oleh pendengar. Informasi tersebut biasanya merupakan pesan yang informatif yang dapat menambah pengetahuan baru untuk pendengar. Agar informasi dapat berlangsung efektif maka pembicara harus memperhatikan konteks bicara yang terkait seperti yang dikemukakan Abbas dengan 5 faktor berikut:⁷ (1) Siapa yang diajak berkomunikasi, (2) Situasi saat berkomunikasi, (3) Tempat saat berkomunikasi, (4) Isi pembicaraan, dan (5) Media yang digunakan saat berkomunikasi.

Menurut Arsjad dan Mukti U.S, untuk dapat menjadi pembicara yang baik, selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan, pembicara juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan, artinya adalah pembicara dapat memberikan kekuatan dalam pernyataan yang disampaikan, dan dalam isi pembicaraan yang akan disampaikan haruslah dengan lafal yang jelas dan tepat intonasinya agar dimengerti oleh pendengar/penyimak pembicaraan tersebut. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh si pembicara untuk keefektifan berbicara, yaitu (1) faktor kebahasaan, dan (2) faktor non-kebahasaan.⁸ Lain faktor kebahasaan di atas, pembicara juga harus menyertakan faktor nonkebahasaan, yaitu isi pembicaraan dan sikap berbicara.

⁷ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 83.

⁸ Mairid G.Arsjad dan Mukti U.S, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 1991), h. 17.

Uraian di atas sesuai dengan penjelasan bahasan Arsyad dalam Novi dan Dadan menjelaskan, aspek kebahasaan yang meliputi: aspek kebahasaan mencakup lafal, intonasi, tekanan dan ritme. Aspek nonkebahasaan mencakup kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, gerak dan mimik saat berbicara, serta etika berbicara.⁹

Gumperz dalam bukunya *The Ethnography of Communication* merumuskan teori berbicara dengan mengambil kata “speaking” sebagai jembatan keledainya. Ada 8 hal yang perlu diperhatikan apabila seseorang berbicara atau yang harus diamati bila seseorang mendengar/menyimak pembicaraan seseorang. Kedelapan hal ini juga dapat dipegang sebagai usaha untuk menilai suatu pembicaraan. Speaking yang dimaksudkan Gumperz itu adalah:¹⁰

<i>Situation</i>	: situasi serta hal yang mewarnai pembicaraan itu
<i>Participants</i>	: orang yang terlibat dalam pembicaraan
<i>End</i>	: akhir atau tujuan pembicaraan itu
<i>Act Sequence</i>	: urutan struktur kalimat atau urutan pembicaraan
<i>Key</i>	: kunci pengertian yang mencakup nada tutur seperti nada santai, nada sindiran, dan sebagainya serta gaya bahasa
<i>Instrument</i>	: keadaan sosial bahasa yang dipergunakan, seperti bahasa resmi, bahasa standar, bahasa daerah, bahasa ilmiah, bahasa teknokrat, dan sebagainya.
Norma	: norma-norma bahasa, seperti pemilihan kalimat, leksikal, nilai kata (kasar, halus, tabu, dan sebagainya)
<i>Genre</i>	: jenis pembicaraan seperti monolog, dialog, atau tanya jawab.

⁹ Novi Resmini dan Dadan DJuanda, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Bandung:UPI Press,2007), h. 53.

¹⁰ Medan Tamsin, *Antologi Kebahasaan* (Jakarta: Angkasa Raya, 2010), h. 141.

Menurut pendapat yang dikemukakan Gumperz di atas ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pembicara ataupun pendengar/penyimak pembicaraan yaitu situasi, situasi di sini diartikan sebagai hal yang sedang mewarnai pembicaraan itu apakah dalam situasi yang santai atautkah situasi formal di dalam suatu forum, kemudian orang yang terlibat dalam pembicaraan seperti apakah pembicara sedang melakukan pembicaraan dengan teman sejawat ataupun seorang petinggi.

Tujuan pembicaraan harus jelas urutannya sehingga isi pembicaraan terstruktur dan tidak melebar. Hal lain yang dikemukakan Gumperz adalah kunci pengertian sebagai gaya bahasa, ketika seseorang sedang menyampaikan isi pembicaraannya sangat terlihat dari nada pembicara berupa nada sindirankah atau sebagainya. Dalam menyampaikan isi pembicaraan perlu diperhatikan bahasa yang digunakan apakah bahasa daerah ketika kita sedang melakukan kegiatan berbicara pada suatu daerah, bahasa resmi saat berada dalam forum, bahasa standar yang biasa digunakan dalam sehari-hari, atau bahasa ilmiah ketika dalam mempresentasikan suatu hal yang ilmiah.

Norma bahasa sangat diperhatikan ketika pembicara menyampaikan isi pembicaraan norma sangatlah penting apakah pembicara akan menyampaikan dengan kalimat yang halus atau kasar. Ini akan menimbulkan kesan tersendiri bagi para pendengar. Hal terakhir yang dikemukakan Gumperz adalah jenis pembicaraan, jenis pembicaraan artinya adalah apakah kegiatan

berbicara ini dilakukan monolog atau seorang diri, atautah dialog, yang melibatkan lebih dari satu orang, atau hanya jenis pembicaraan tanya jawab.

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Proses berbicara kepada orang lain terjadi akibat adanya kesenjangan informasi.¹¹ Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa orang dalam melakukan kegiatan berbicara untuk menyampaikan informasi kepada orang lain yang belum mengetahui informasi, agar orang tersebut mendapatkan informasi, memahami informasi yang diberikan oleh sang pembicara.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan berbicara adalah menyampaikan informasi dan pesan kepada pendengar melalui bahasa lisan sehingga pesan tersebut dapat diterima dan dipahami maksudnya oleh pendengar setelah terjadi proses menyimak dengan memperhatikan 2 aspek keefektifan berbicara, yaitu aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan mencakup lafal, intonasi, ritme, dan pilihan kata. Aspek nonkebahasaan mencakup kenyaringan suara, kelancaran bicara, gerak dan mimik, etika bicara, dan penguasaan topik.

Pada hakikatnya anak sudah memulai belajar berbicara setelah anak itu terlahir di dunia, dengan mendengar bahasa yang diucapkan oleh ibu yang mengajak anaknya untuk berbicara, kemudian anak mulai mengikuti

¹¹ Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 217.

ujaran yang terucap yang ia dengar dari ibunya. Bahkan anak sudah dapat berbicara walaupun anak belum dapat membaca dan menulis. Seiring bertambahnya usia mereka tentu banyak hal yang ingin anak ketahui dan tanyakan, dengan bahasa yang mereka miliki. Siswa kelas IV SD merupakan siswa yang sangat aktif dan tinggi rasa keingintahuan mereka, akan tetapi dalam mengungkapkan pertanyaan atau mengungkapkan pikiran atau gagasannya, siswa kelas IV SD masih banyak mengalami kesulitan dalam mengungkapkannya dengan bahasa yang kompleks.

Berbicara merupakan satu keterampilan berbahasa yang ada. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan berbahasa Indonesia lisan yang harus ditumbuhkembangkan pada siswa SD untuk menjalani kehidupannya kelak di masa depan. Dengan keterampilan berbahasa Indonesia lisan ini, siswa SD akan dapat mengungkapkan semua yang mereka amati dan mereka rasakan, mereka pikirkan, dan bahkan mereka alami dalam pembelajaran kepada guru dan temannya. Itu berarti mendukung aktifitas belajarnya yang berpijak pada pendekatan ilmiah *scientific approach* yang terdiri atas aktivitas: mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan.

Aktivitas berbicara tidak mungkin berlangsung tanpa situasi, dan lingkungan tertentu. Situasi dan lingkungan itu dapat bersifat formal atau

resmi maupun bersifat informal atau tak resmi.¹² Tarigan menjelaskan jenis-jenis berbicara informal meliputi: a) Tukar pengalaman b) Percakapan c) Menyampaikan berita d) Menyampaikan pengumuman e) Bertelepon f) Memberi petunjuk.

Disamping kegiatan berbicara informal, ada pula kegiatan berbicara yang bersifat formal. Jenis-jenis kegiatan berbicara formal tersebut mencakup: a) Ceramah b) Perencanaan dan penilaian c) Interview d) Prosedur parlementer e) Bercerita.

Bercerita adalah bagian dari keterampilan berbicara. Oleh karena itu, tidak ada perbedaan konseptual antara berbicara dan bercerita. Supriyadi berpendapat: bercerita merupakan kegiatan yang melatih siswa dapat mengekspresikan dan mengkomunikasikan perasaan serta isi hatinya kepada orang lain. Kegiatan ini sangat positif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia.¹³ Menurut pendapat Supriyadi di atas menegaskan bahwa berbicara dan bercerita merupakan dua kegiatan berkomunikasi yang ekspresif yang tentunya seseorang yang sedang melakukan kegiatan berbicara yaitu bercerita harus memperhatikan 5 konteks komunikasi dan 2 aspek keefektifan berbicara, karena pada dasarnya dua kegiatan berkomunikasi ini memiliki kesamaan konseptual.

¹² Maidar G. Arsjad dan Mukti U.S, *loc. cit.*

¹³ Supriyadi, *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional-Dirjen Dikti, 2006), hh. 91-92

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “cerita” diberi 4 makna, 2 diantaranya adalah : “1. Tuturan yang membentangkan terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb). 2. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang dan kejadian. (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun hanya rekaan belaka).”¹⁴

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menjelaskan 2 makna dari pengertian cerita, yang menjadi dasar untuk menurunkan makna kata “bercerita”, yaitu: “aktivitas atau kegiatan menuturkan pengalaman, peristiwa, kejadian, perbuatan, baik yang terjadi secara sungguhan ataupun terjadi melalui hasil rekaan dan pikiran imajinatif seseorang, secara lisan dengan memperhatikan 5 faktor konteks kegiatan berkomunikasi dan 2 aspek kegiatan berbicara secara efektif.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

¹⁴ Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 210.

¹⁵ <http://eprints.uny.ac.id/.../bab%202%--%2008108244047.pdf>, diakses pada Hari Minggu 18 Januari 2015

Menurut kajian di atas maka dapat disimpulkan bercerita adalah kegiatan menuturkan pengalaman, kejadian, atau peristiwa baik secara fakta atau kejadian yang benar adanya, ataupun secara fiktif belaka atau rekaan pikiran imajinatif seseorang yang bertujuan untuk menginformasikan ataupun menghibur para pendengarnya dengan memperhatikan 2 aspek komunikasi.

c. Pengertian Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.¹⁶ Dari definisi tersebut kemampuan berbicara atau yang bisa diartikan sebagai keterampilan berbicara merupakan kegiatan berkomunikasi yang dilakukan dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi yang kemudian diproses dengan berpikir dalam kegiatan menyimak untuk menyampaikan pikiran, gagasan, ide agar pendengar dapat memahami dan mengikuti informasi yang telah disampaikan

Menurut pendapat Novi dan Dadan bercerita atau menceritakan suatu cerita tertentu di depan umum menuntut keterampilan berbicara. Gaya bercerita yang menarik, intonasi yang tepat, pengurutan cerita yang sesuai, ekspresi yang sesuai, dan gerak-gerik anggota tubuh sebagai penguat cerita harus terlihat jelas pada waktu bercerita.¹⁷ Menurut pendapat kedua ahli di atas bahwa di dalam bercerita dituntut keterampilan berbicara untuk

¹⁶ Maidar G.Arsjad dan Mukti U.S, *loc. cit.*

¹⁷ Novi Resmini dan Dadan, *Pembinaan & Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Bandung: UPI PRESS), h. 216

menceritakan suatu kejadian atau peristiwa tertentu melalui gaya yang menarik, gerak gerik, ekspresi dan keruntutan cerita yang dituturkan agar cerita tersebut mempunyai ruh yang membawa pendengar untuk memahami dan menampakkan gambaran yang hidup di dalam kegiatan bercerita.

Novi dan Dadan juga menyebutkan bahwa bercerita merupakan seni yang alami sebelum menjadi keahlian.¹⁸ Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita adalah seni yang artinya dari kegiatan bercerita, seseorang memiliki keterampilan atau keahlian untuk menuturkan suatu kejadian atau peristiwa dengan gaya dan gerak yang sesuai dan menjadi ketertarikan tersendiri bagi pendengar untuk mendengarkan cerita yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa keterampilan berbicara khususnya bercerita adalah kecakapan dalam kegiatan menuturkan pengalaman, kejadian, atau peristiwa baik secara fakta (kejadian yang benar adanya), ataupun secara fiktif belaka (rekaan pikiran imajinatif seseorang) yang bertujuan untuk menginformasikan ataupun menghibur orang lain dengan memperhatikan 2 aspek terkait komunikasi, yaitu yaitu (1) faktor kebahasaan, dan (2) faktor nonkebahasaan. Aspek kebahasaan yang meliputi: a) Lafal, b) Intonasi, c) Kalimat/Pilihan Kata dan d) Ritme sedangkan indikator aspek non kebahasaan yang meliputi: a) Kenyaringan Suara, b) Kelancaran Bicara, c) Gerak dan mimik, d) Etika bicara e) Penguasaan topik.

¹⁸ *Ibid.*, h. 216.

d. Tujuan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.¹⁹ Dari uraian tersebut diketahui bahwa tujuan dari berbicara adalah berkomunikasi, yaitu menyampaikan maksud dan tujuan pesan dan informasi dari sang pembicara kepada sang pendengar, agar sang pendengar memahami makna pesan dan informasi yang diberikan dari sang pembicara oleh karena itu sang pembicara haruslah memahami makna pesan yang akan disampaikan kepada sang pendengar.

Tujuan Utama berbicara lainnya adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami isi pembicaraannya, disamping juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar. Jadi, bukan hanya apa yang akan dibicarakan, tetapi bagaimana mengemukakannya. Bagaimana mengemukakannya hal ini menyangkut masalah bahasa dan pengucapan bunyi-bunyi bahasa tersebut.²⁰ Mudini dan Purba menjelaskan tujuan bercerita adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong dan Menstimulasi
Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat atau gairah hidup kepada

¹⁹ Tarigan, *loc. cit.*

²⁰ Maidar G.Arsjad dan Mukti U.S, *loc. cit.*

- pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar.
- b. Meyakinkan
Maksud dari meyakinkan yaitu apabila pembicara berusaha memengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar.
 - c. Menggerakkan
Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari pendengar.
 - d. Menginformasikan
Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya.
 - e. Menghibur
Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggemberikan atau menyenangkan para pendengarnya.²¹

Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara khususnya bercerita adalah untuk menyampaikan pesan dan informasi secara efektif yang ditujukan kepada pendengarnya, agar pesan dan informasi tersebut dapat dipahami dan dimengerti oleh pendengar. Informasi dan pesan yang ditujukan berasal dari pengungkapan gagasan/ide atau perasaan berdasarkan kejadian faktual ataupun kejadian yang hanya rekaan saja.

e. Faktor yang Terkait dengan Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara yaitu bercerita terdapat faktor-faktor yang terkait demi tercapainya keefektifan keterampilan bercerita tersebut.

²¹ <http://eprints.uny.ac.id/.../bab%202%-2008108244047.pdf>, diakses pada Hari Minggu 18 Januari 2015

Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh si pembicara untuk keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan.²²

Faktor-faktor Kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Ketepatan Ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang kita gunakan tidak selalu sama. Masing-masing kita punya gaya tersendiri dan gaya bahasa yang kita pakai berubah ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran.

2) Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang Sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan akan menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara tentu berkurang.

²² Tarigan, *op. cit.*, h.17.

3) Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakannkata-kata yang sudah dikenal oleh pendengar.

4) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Susunan penuturan kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menimbulkan akibat.

Faktor-Faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara. Dalam proses belajar mengajar berbicara, sebaiknya faktor non kebahasaan ini ditanamkan terlebih dahulu, sehingga jika faktor non kebahasaan sudah dikuasai akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan. Faktor-faktor aspek nonkebahasaan adalah:

1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku

Pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Padahal kesan pertama ini sangat penting untuk menjamin adanya kesinambungan perhatian pihak

pendengar. Dan pendengarpun akan lebih tertarik jika sang pembicara mempunyai pembawaan sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.

2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Supaya pendengar dan pembicara betul-betul terlibat dalam kegiatan berbicara, pandangan pembicara sangat membantu. Pandangan pembicara yang tidak tentu arah menyebabkan pendengar merasa kurang diperhatikan. Untuk itu pandangan diusahakan untuk pendengar merasa terlibat dalam pembicaraan.

3) Kesiapan menghargai pendapat orang lain

Dalam menyampaikan isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka. Artinya pembicara mau menerima kritik dan masukan atau pendapat dari pihak lain, tetapi ini bukan berarti bahwa pembicara dengan begitu mudah mengubah pendapatnya. Pembicara harus mempertahankan pendapatnya, jika pendapatnya itu diyakini kebenarannya.

4) Gerak gerak dan mimik yang tepat

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya juga dibantu dengan gerak tangan atau mimik. Dengan gerak dan mimik akan membuat suasana berkomunikasi, akan terasa lebih hidup.

5) Kenyaringan suara juga sangat menentukan

Tingkat kenyaringan ini tentu disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik, tetapi perlu diperhatikan jangan berteriak.

Kenyaringan suara dapatlah kita diatur sesuai luas ruangan dan jumlah pendengar.

6) Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Sering kali pembicara terputus-putus dalam berbicara, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi yang sangat mengganggu penangkapan pendengar. Misalnya bunyi “aa...ee...” atau “mmm...”.

7) Relevansi/Penalaran

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Hal ini berarti hubungan bagian-bagian dalam kalimat, dan hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan sesuai dengan pokok pembicaraan.

8) Penguasaan Topik

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuannya tidak lain supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik paling penting, bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

Sesuai penjabaran di atas dapat diketahui faktor yang terkait dalam pembelajaran keterampilan berbicara khususnya bercerita terbagi menjadi 2 aspek yaitu aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Selain 2 aspek tersebut faktor terkait lainnya yang perlu diperhatikan di antaranya adalah: (1) pemahaman guru akan kurikulum yang berlaku, (2) pemahaman guru akan pendekatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran, (3) pemahaman guru

akan karakteristik siswa, (4) ketepatan dan keterampilan guru dalam menyusun materi pelajaran, ketepatan guru dalam memilih metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran, dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Banyak metode yang dapat dipilih, dirancang, dan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Pemilihan, perancangan, dan penerapan metode sudah tentu harus disesuaikan dengan pendekatan, tujuan pembelajaran, dan materi ajar. Satu di antara banyak metode yang dapat dipilih, dirancang, dan diterapkan dalam pembelajaran berbicara dan bercerita adalah metode yang berbasis permainan, seperti berikut ini: (1) Lihat Katakan; (2) Bertanya dan Menerka; (3) Bermain Telepon; (4) Cerita Berantai.²³

Setelah guru memiliki semua faktor terkait dalam pembelajaran keterampilan berbicara dan bercerita pada siswa guru haruslah mengoperasionalkannya dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan agar berjalannya kegiatan pembelajaran yaitu dengan melakukan dan melaksanakan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut harus memenuhi beberapa kriteria berikut:²⁴

- (1) Materi relevan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

²³ Dadan Djuanda, pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hh. 96-99.

²⁴ Saleh Abbas, *op. cit.*, h. 85

- (2) Media/alat pembelajaran memudahkan siswa memahami materi pelajaran.
- (3) Metode pembelajaran mengembangkan langkah-langkah ilmiah (*scientific*), kreativitas siswa, dan penampilan siswa.
- (4) Langkah pembelajaran dapat diwujudkan dalam proses belajar.
- (5) Media dan metode dapat merangsang siswa untuk belajar.
- (6) Pembelajaran tidak menuntut peralatan yang rumit sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dan siswa.
- (7) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa.

Rencana pelaksanaan pembelajaran berbicara yang dirancang berdasarkan pada kurikulum 2013 untuk SD haruslah sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang sudah disebutkan di atas berdasarkan kriteria tersebut. Oleh karena itu guru harus memahami dengan benar kurikulum SD 2013 sebelum merancang dan melaksanakan pembelajaran keterampilan berbicara dan bercerita siswa kelas IV SD agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

2. Pembelajaran Berbicara di Kelas IV SD dalam Kurikulum SD 2013

a. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Teori Piaget banyak digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun teori ini bukan teori mengajar. Teori Piaget adalah teori kognitif, peserta didik harus dibimbing agar aktif menemukan sesuatu yang dipelajarinya. Dalam menyajikan materi harus menarik minat peserta didik sehingga mereka senang terlibat dalam proses pembelajaran.

Piaget dalam Trianto mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: 1) 0-2 tahun adalah tahap sensori motor, ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan langkah demi langkah; 2) 2-7 tahun adalah tahap pra operasional, ciri perkembangannya menggunakan simbol atau bahasa tanda konsep intuitif; 3) 8-11 tahun atau lebih adalah tahap operasi kongkret, ciri perkembangannya memakai aturan jelas atau logis dan reversible dan kekebalan; 4) 11 tahun atau lebih adalah tahap operasi formal, ciri perkembangannya abstrak, murni simbolis, deduktif, induktif dan logis.²⁵

Menurut pendapat ahli di atas siswa kelas IV SD berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Keterlibatan dan penerimaan dalam kehidupan kelompok bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya pada kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif yang akan berkembang pada usia ini. Hasil pergaulannya dengan kelompok teman sebaya, anak cenderung meniru kelompok teman sebaya baik dalam hal penampilan maupun bahasa. Selama masa perkembangannya, pada anak tumbuh berbagai sarana yang dapat menggambarkan dan mengolah pengalaman dalam dunia di sekeliling mereka. Dengan memperhatikan

²⁵ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 15.

karakteristik kognitif siswa kelas IV SD dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat maka peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar, menjadikan Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan.

b. Metode Pembelajaran Bahasa dalam Kurikulum SD 2013

Dalam Kurikulum 2013 jenjang SD, mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat strategis. Peran mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi dominan yaitu sebagai saluran yang mengantarkan kandungan materi dari semua sumber kompetensi kepada siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia ditempatkan sebagai penghela mata pelajaran lain. Dengan perkataan lain, kandungan materi mata pelajaran lain dijadikan konteks dalam penggunaan jenis teks yang sesuai dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.²⁶

Dari penjelasan tersebut di atas menjelaskan bahwa di dalam pelaksanaan pembelajaran, peran mata pelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting, karena aspek aspek yang terdapat didalam pelajaran bahasa Indonesia ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran

²⁶www.google.com/m?q=metode+pembelajaran+bahasa+dalam+kurikulum+SD+2013&client,
diunduh Sabtu,07 Februari 2015

lainnya. Contohnya seperti kandungan materi mata pelajaran IPA yang dapat dijadikan teks sesuai dalam mata pelajaran bahasa. Dari teks tersebut dapat digunakan aspek aspek keterampilan berbahasa Indonesia dalam mencapai tujuan kompetensi dasar yang diharapkan.

Dalam kurikulum 2013 memang tidak secara eksplisit menjabarkan atau mencantumkan metode pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam muatan Bahasa Indonesia ataupun muatan mata pelajaran lainnya. Kurikulum 2013 untuk SD hanya menegaskan bahwa pembelajaran di SD haruslah menyenangkan, penuh dengan inovasi dan kreativitas dalam metode yang digunakan saat melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu guru dalam melaksanakan pembelajaran kegiatan berbicara di kelas IV SD dapat menggunakan metode permainan bahasa.

Kurikulum ini berupaya untuk mencapai keunggulan masyarakat dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan diharapkan dapat bangsa dalam memasuki persaingan era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan.

c. Pembelajaran Berbicara di Kelas IV SD

Sejak memasuki dunia sekolah, siswa dihadapkan pada dua rentangan, yakni: rentangan kemampuan berbahasa dan rentangan sikap berbahasa. Pada rentangan kemampuan berbahasa siswa untuk anak usia SD masih takut untuk berbicara mengenai informasi yang ia dapatkan baik

secara faktual atau rekaan. Walaupun sebenarnya siswa ingin mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dimilikinya.

Pembelajaran keterampilan berbicara khususnya bercerita pada siswa haruslah sesuai dengan delapan konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi dari Logan dalam Novi dan Dadan berikut:

- (1) Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resiprokal
- (2) Berbicara adalah proses individu berkomunikasi
- (3) Berbicara adalah ekspresi kreatif
- (4) Berbicara adalah tingkah laku yang dipelajari
- (5) Berbicara dipengaruhi kekayaan pengalaman
- (6) Berbicara sarana memperluas cakrawala
- (7) Kemampuan linguistik dan lingkungan berkaitan erat
- (8) Berbicara adalah pancaran pribadi.²⁷

Jika dilihat dari konsep-konsep dasar berbicara di atas maka diharapkan bahwa siswa dapat mencapai kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum SD 2013, dilihat dari contoh silabus SD kelas IV Kurikulum 2013 tidak dijelaskan secara rinci mengenai 4 keterampilan berbahasa yang akan dibelajarkan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan contoh kutipan silabus kelas IV SD Kurikulum 2013; Tema 2: Peduli Terhadap Makhluk Hidup:²⁸

- (1) 3.2 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku
- (2) 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya

²⁷ Novi Resmini dan Dadan Djuanda, *op. cit.*, h.195

²⁸ Silabus Kelas IV SD Kurikulum 2013

dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku

Dalam KD tersebut tidak ada kata “menulis atau “mendengarkan”, tidak terdapat pula kata “berbicara atau membaca”. Padahal secara konseptual keterampilan berbahasa Indonesia dibagi menjadi 4 keterampilan yaitu: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Karena pada dasarnya 4 keterampilan tersebut di atas yang akan menjadi panduan untuk guru dalam merancang rencana pembelajaran secara tematik-terpadu. Pernyataan KD yang tercantum dalam kurikulum 2013 untuk SD ini pasti akan membingungkan guru kelas IV SD khususnya, guru SD umumnya, dalam menjabarkannya menjadi fokus fokus pembelajaran muatan Bahasa Indonesia yang kemudian dipadukan dengan muatan lain dalam tiap subtema dan tiap pembelajaran. Guru kelas IV SD, dan guru SD umumnya dituntut untuk mampu mengkaji, menganalisis, dan mampu menjabarkan tiap butir KD menjadi fokus keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan untuk kemudian dipadukan dengan muatan lain sesuai subtema dan tema agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan benar.

Siswa kelas IV SD diharapkan dapat mencapai semua KD yang ada dalam silabus kelas IV kurikulum SD 2013. Agar dapat membantu siswa kelas IV mencapai KD-KD tersebut, maka guru perlu menafsirkan kata/kelompok kata kunci dalam KD menjadi keterampilan berbahasa dan

pengetahuan kebahasaan. Contohnya, kelompok kata **“Menggali informasi dari teks”** dalam KD (1) diatas. “membaca/mendengarkan sebuah teks”. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang merujuk kepada KD ini dapat memfokuskan pada keterampilan membaca/mendengarkan. Contoh lainnya, kelompok kata **“Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks”** dalam KD (2) diatas. Kelompok kata ini dapat ditafsirkan “membaca/menulis”. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ,merujuk kepada KD ini dapat memfokuskan pada keterampilan membaca/menulis. Tafsiran-tafsiran tersebut sesuai dengan pernyataan **“dalam bahasa indonesia lisan dan tulis”** yang eksplisit ada dalam KD KD karena bahasa indonesia lisan mencakup “mendengarkan dan berbicara” dan bahasa indonesia tulis mencakup “membaca dan menulis”.

Abbas menegaskan bahwa agar pembelajaran berbicara efektif dan mencapai tujuan maka guru hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Materi relevan dengan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator.
- 2) Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
- 3) Mengembangkan butir-butir keterampilan proses.
- 4) Mewujudkan pengalaman belajar yang sudah dirancang.
- 5) Merangsang siswa untuk belajar.
- 6) Mengembangkan penampilan dan kreativitas siswa.
- 7) Menggunakan peralatan yang mudah diterapkan.
- 8) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁹

Berdasarkan kajian di atas dapatlah disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dapat dipelajari dan dibiasakan

²⁹ Saleh Abbas, *op. cit.*, h.85

melalui pembelajaran. Banyak metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Satu metode di antaranya adalah metode permainan bahasa. Pembelajaran keterampilan berbicara khususnya bercerita dengan metode permainan bahasa dan metode-metode lainnya tentu saja harus menyenangkan dan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar berbicara. Selain itu, harus sesuai dengan kajian konseptual keterampilan berbicara. Bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran berbicara harus juga sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

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

1. Metode Permainan Bahasa

a. Pengertian Metode

Menurut Eveline, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru, dan penggunaannya pun bervariasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.³⁰ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan

³⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 80.

yang telah ditetapkan dan dapat menciptakan kevariatifan dalam kegiatan belajar mengajar.

Slameto menjelaskan metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan sikap, kecakapan dan keterampilan, serta cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan.³¹ Dari definisi ini jelas dinyatakan bahwa metode adalah cara yang disusun untuk mencapai tujuan dengan efektif sehingga kecakapan dan keterampilan dapat dimunculkan untuk mendapatkan pengetahuan dalam belajar.

Menurut Slamet Mulyana, metode adalah suatu prosedur terencana yang disusun secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan yang diwujudkan dalam bentuk persiapan mengajar.³² Menurut penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa metode adalah suatu cara yang disusun melalui prosedur yang telah dipersiapkan secara runtut untuk menjalankan suatu rencana demi tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara-cara mengajar yang digunakan guru dengan prinsip dan sistem tertentu sesuai rencana yang telah disusun untuk mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal. Tujuan yang mendidik anak agar sanggup mengatasi

³¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 29.

³² Slamet Mulyana dan Tata Hadi Mulya, *Pedoman Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Kontekstual untuk Guru SD* (Jabar: Depdiknas, 2004), h. 5.

masalahnya sendiri. Makin tepat metode yang digunakan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut.

Djamarah dan Surakhmad, dalam Faturrohman dan Sutikno mengemukakan lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, yakni:

- (1) Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya;
- (2) Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya;
- (3) Situasi berlainan keadaannya;
- (4) Fasilitas bervariasi secara kualitas dan kuantitasnya;
- (5) Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda³³

Dari pernyataan tersebut di atas bahwa faktor-faktor penggunaan metode untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi dengan tujuannya dan fungsi metode yang akan direncanakan dan disusun seperti apa, anak didik sesuai dengan proses kematangan dan perkembangan kognitifnya hal ini sangat diperlukan untuk mencari metode yang akan dipilih, situasi yang mendukung dalam penggunaan metode yang akan diberlakukan, fasilitas yang memungkinkan dalam penggunaan metode, dan kecakapan guru dalam menerapkan metode yang akan di gunakan.

b. Pengertian Permainan Bahasa

Soeparno dalam Djuanda, mengatakan bahwa pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila Keterampilan yang

³³ Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 15.

diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berbahasa tertentu.³⁴ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa permainan bahasa adalah salah satu kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan yaitu kegiatan permainan, permainan bahasa yang merupakan jenis permainan terdapat unsur keterampilan berbahasa didalamnya yang menimbulkan kesenangan dan kegembiraan pada siswa dalam pelaksanaannya.

Sudah diketahui sejak dulu bahwa permainan adalah salah satu hal yang paling disenangi anak-anak. Sebagian waktu anak-anak diisi dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain anak merupakan salah satu bentuk wahana yang dapat menggali potensi dalam diri anak-anak.

Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak atau naluri. Semua naluri harus diusahakan disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu, bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, tidur dan lain-lain.³⁵ Dari pernyataan Djuanda tersebut jelas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan anak sebagai naluri anak yang bertujuan untuk mencari kesenangan dan untuk itu kegiatan bermain ini dapat dikemas menjadi satu kesatuan yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar, agar waktu mereka tidak selalu bermain main saja tetapi dengan belajar pun mereka masih tetap dapat bermain.

³⁴ Dadan Djuanda, *Belajar Bahasa Indonesia sambil Bermain* (Bandung: UPI Press, 2006), h. 18

³⁵ *Ibid.*, h.18

Dalam kamus bahasa Indonesia kata main berarti, “melakukan perbuatan untuk bersenang senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu sesuka hati, berbuat asal saja.” Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktifitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.³⁶ Dalam pernyataan kamus bahasa Indonesia dan dalam dunia psikologi dapat dijelaskan bahwa bermain itu sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan untuk suatu tujuan, yaitu memperoleh kesenangan tanpa adanya unsur paksaan yang dilakukan dengan bebas sesuka hati. Dari pengertian yang dikemukakan di atas jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda, juga dapat diartikan bahwa kegiatan bermain itu seolah-olah adalah kegiatan yang bebas dilakukan sesuka hati untuk memperoleh kesenangan dan hanya membuang-buang waktu saja. Jika dipahami lebih dalam lagi, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar anak, kegiatan bermain pun dapat mengubah pandangan yang negatif tetapi juga dapat menggerakkan dan melestarikan suatu makna yang memberdayakan.

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi dan imajinasi dapat mengasah daya kreativitas anak-anak. Aktivitas bermain memang seperti sebuah laboratorium tempat melakukan berbagai percobaan dan mengem-

³⁶ Wardani Dani, *Bermain Sambil Belajar* (Bandung: Edukasia, 2009), h. 17

bangkan pengetahuan. Dalam aktivitas bermain itulah seorang anak melakukan berbagai percobaan dan mengembangkan pengetahuan. Dalam aktivitas bermain itulah seorang anak melakukan berbagai percobaan, berbagai improvisasi, berbagai imajinasi dan berbagai komunikasi untuk mematangkan pengetahuannya, keterampilannya, dan kepribadiannya. Khusus dalam pengembangan keterampilan bahasanya, ketika bermain seorang anak mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen dengan kata-kata baru, beragumen dengan kalimat-kalimat baru, menggunakan bahasa untuk mengungkapkan perasaannya, seperti marah, tidak setuju, senang, kecewa. Anak-anak pasti melakukan aktivitas bermainnya dengan senang hati walaupun kadang mengalami kekecewaan juga saat bermain.

Menurut Soepandi dalam Misbach bahwa yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati, baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat-alat.³⁷ Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan adalah sebuah alat bagi anak yang digunakan untuk bertujuan menghibur hati anak dan memperoleh kesenangan baik menggunakan benda-benda sebagai perantara permainan ataupun dengan tidak menggunakan benda-benda dalam permainan yang dilakukan tersebut.

Dari pengertian-pengertian permainan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah wahana bagi anak untuk menjelajahi dunia dan me-

³⁷ [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PSIKOLOGI/197507292005012-lfa Hanifah Misbach/Laporan Penelitian Peran Permainan Tradisional Revisi Final.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PSIKOLOGI/197507292005012-lfa%20Hanifah%20Misbach/Laporan%20Penelitian%20Peran%20Permainan%20Tradisional%20Revisi%20Final.pdf), diakses tanggal 24 Januari 2015

nyalurkan segala potensi yang terdapat dalam dirinya mendapatkan pengetahuan baru dari kegiatan bermain dengan tujuan untuk menghibur dan menyenangkan hatinya.

Bahasa merupakan salah satu kunci dalam berinteraksi terhadap satu sama lain. Bahasa dapat dikatakan sebagai simbol ujaran dalam berkomunikasi yang artinya melalui simbol ujaran tersebut seseorang dapat memahami maksud dan tujuan yang kita sampaikan. Seperti yang dikemukakan Muhammad, “bahasa merupakan sistem tanda bunyi ujaran yang bersifat arbitrer atau sewenang-wenang.”³⁸ Pernyataan Muhammad di atas menjelaskan bahwa bahasa merupakan salah satu ujaran yang diucapkan sebagai simbol bunyi yang dilakukan secara arbitrer atau sewenang-wenang yang artinya bahasa tersebut juga tidaklah harus mengandung arti tertentu pula.

Menurut Keraf, mengingat pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, dapat dibatasi pengertian bahasa sebagai: bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.³⁹ Dari pernyataan ahli di atas menunjukkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan anggota masyarakat dalam menjalani ke-

³⁸ Muhammad, *Metode Penelitian Bahasa* (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2011), h. 5.

³⁹ Gorys Keraf, *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa* (Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi, 1994), h. 1.

hidupannya yang dihasilkan oleh alat ucap untuk mengeluarkan simbol bunyi atau ujaran yang mempunyai makna tertentu.

Menurut Chaer, bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi, sedangkan berbahasa adalah proses penyampaian informasi dalam berkomunikasi itu.⁴⁰ Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dengan bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi melalui alat ucap sebagai simbol bunyi yang mengandung makna atau informasi yang dapat dimengerti oleh orang lain dalam menjalani kehidupannya.

Dari kajian di atas dapat disintesis bahwa metode permainan bahasa adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dengan menciptakan kevariatifan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan kegiatan permainan yang mengandung keterampilan berbahasa didalamnya yang disusun teratur dan sesuai sistem serta karakteristik bahasa Indonesia yang bersifat menyenangkan atau menggembirakan siswa.

⁴⁰ Abdul Chaer, *Psikolinguistik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 30.

c. Jenis-Jenis Metode Permainan Bahasa

Maskey dalam *Language Teaching Analysis* mengenai *Language Games* membagi permainan bahasa dalam empat jenis seperti dikutip oleh Subana dan Sunarti:⁴¹

- a. Permainan mendengarkan (*listening games*)
- b. Permainan berbicara (*speaking games*)
- c. Permainan membaca (*reading games*)
- d. Permainan menulis (*writing games*)

Menurut pendapat ahli diatas, menjelaskan bahwa permainan bahasa dapat dibagi menjadi 4 permainan bahasa sesuai dengan dengan 4 keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari 4 permainan bahasa tersebut banyak yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran berbahasa Indonesia menjadi permainan yang dapat menyenangkan siswa.

Sudah diketahui bahwasanya permainan bahasa dapat dilakukan berdasarkan keterampilan berbahasa Indonesia. Ada beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa contoh di antaranya seperti yang dikemukakan Dadan sebagai berikut:⁴²

1. Bisik Berantai. Permainan ini dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya.

⁴¹ Subana dan Sunarti, *op.cit.*, h. 209.

⁴² Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan* (Bandung: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 96.

2. Kim Lihat (Lihat Katakan). Sediakan beberapa benda, atau sayuran, atau buah-buahan dalam kotak tertutup. Siswa berkelompok. Seorang siswa anggota kelompok harus melihat satu benda yang ada dalam kotak. Setelah dilihat jelas, siswa harus menjelaskan se jelas-jelasnya kepada kelompoknya baik ciri, rasa, dan warnanya. Permainan ini untuk melatih keterampilan berbicara dan menyimak.
3. Bermain Telepon. Permainan ini untuk kelas rendah. Siswa secara berpasangan harus mempersiapkan alat untuk menelepon, Permainan ini untuk melatih berbicara.
4. Cerita Berantai. Permainan ini dilakukan berkelompok. Setiap kelompok harus melanjutkan cerita yang diucapkan anggota kelompoknya atau kelompok lain. Permainan ini untuk melatih berbicara dan menyimak.
5. Baca Lakukan. Seseorang harus membaca suruhan yang tertulis yang dibuat guru, kemudian pasangannya harus melakukan perintah yang terdapat dalam bacaan. Permainan ini untuk melatih membaca dan menyimak.
6. Baca Katakan. Permainan ini dilakukan individu/berkelompok. Siswa membaca artikel yang diberikan guru, kemudian siswa mengatakan hal-hal apa saja yang terkait dalam artikel tersebut. Permainan ini untuk melatih membaca dan menyimak siswa.

Dalam beberapa metode permainan bahasa yang disebutkan di atas hanya satu yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas ini. Oleh karena itu, kajian berikut hanya membahas satu permainan bahasa, yakni: “Cerita Berantai”.

d. Permainan Bahasa Cerita Berantai

Dalam beberapa metode permainan bahasa yang disebutkan di atas hanya satu yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas ini. Oleh karena itu, kajian berikut hanya membahas satu permainan bahasa, yakni: “Cerita Berantai”. Salah satu permainan bahasa yang terdapat salah satu unsur keterampilan bahasa di dalamnya adalah permainan bahasa cerita berantai.

Menurut Montalalu dkk permainan cerita berantai/cerita bersambung adalah salah satu jenis permainan bahasa dimana anda mulai bercerita tentang seseorang atau sesuatu beberapa kalimat. Anak-anak duduk dalam lingkaran kecil mendengarkan, anda meminta anak disamping kanan atau kirinya meneruskan dengan 1-2 kalimat, anak berikutnya mengembangkan cerita lagi dengan 1-2 kalimat pula. Diteruskan sampai semua mendapat giliran atau bila anak telah tampak kurang konsentrasi. Usahakan agar kelompok tidak terlalu besar.⁴³

Menurut pendapat ahli di atas langkah-langkah permainan cerita berantai dapat diuraikan menjadi berikut: (1) Guru meminta siswa untuk duduk melingkar membentuk suatu kelompok. (2) Guru menyiapkan sebuah cerita yang akan diceritakan kepada siswa. (3) Guru meminta siswa untuk meneruskan kembali cerita yang telah diceritakan tersebut. (4) Siswa menceritakan cerita tersebut mengembangkannya 1-2 kalimat (untuk kelas awal) atau 3-5 kalimat (untuk kelas tinggi). (5) Setelah siswa tersebut selesai menceritakan, siswa yang berada di samping kanannya meneruskan kembali dengan mengembangkan cerita tersebut. (6) Cerita tersebut diteruskan sampai semua siswa dalam kelompok tersebut mendapat giliran untuk bercerita dan cerita tidak boleh selesai sampai semua anggota kelompok mendapat giliran untuk bercerita.

⁴³ Montalalu dkk., *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 9.31.

Dilihat dari definisi di atas cerita berantai merupakan cerita yang dilakukan secara berkelompok, untuk kelas tinggi dapat dilakukan 4-5 orang, cerita berantai ini merupakan kegiatan permainan yang terdapat unsur keterampilan bahasa Indonesia yaitu keterampilan berbicara (bercerita), dengan meneruskan cerita yang telah diceritakan oleh teman kelompok sebelumnya, hingga menjadi sebuah cerita yang runtut.

Uraian tersebut sesuai dengan penjelasan bahasan Subana dan Sunarti, permainan bahasa cerita berantai juga dapat disebut permainan bahasa mengarang lisan, permainan ini ditunjukkan untuk melatih mengarang bersama secara lisan dengan arahan atau bimbingan dari guru, sehingga permainan mengarang lisan ini mempunyai ranah jalan cerita yang jelas dan tidak melebar, permainan cerita berantai tertuntun ini langkah-langkahnya adalah:⁴⁴ 1) Guru mengatakan kalimat pertama. Pada suatu hari 2) Setiap regu melanjutkan cerita tersebut 3) Setiap regu melanjutkan cerita tersebut 4) Salah seorang dari regu itu bertindak sebagai sekretaris dan mencatat 5) Guru menetapkan waktu 6) Setelah habis waktu sekretaris membacakannya

Sedangkan menurut Kurniawan, permainan Cerita Berantai juga memiliki prosedur dan tujuan yang dimaksudkan, yaitu dengan ketentuan:

Kelompok/Individu : Kelompok

Waktu : 15-30 menit

⁴⁴ Subana dan Sunarti, *op.cit.*, h. 210

Lokasi : Di ruangan/halaman

Jumlah Peserta : 20-40 anak

Usia : 5-18 tahun

• Tujuan :

1. Membangun Imajinasi
2. Melatih keberanian berkomunikasi
3. Menumbuhkan kreativitas berpikir
4. Menumbuhkan keberanian berpendapat

Dengan langkah-langkah prosedur permainan seperti di bawah ini:

1. Guru mengajak siswa membentuk suatu lingkaran besar
2. Guru menjelaskan tujuan permainan ini dan memberikan tema cerita yang akan dibuat bersama-sama
3. Guru menyiapkan catatan untuk mencatat cerita siswa. Siswa pertama dipersilakan bercerita satu kalimat. Kegiatan bercerita diteruskan oleh siswa lain yang ada disebelah kanannya.
4. Guru mengatur agar cerita jangan sampai selesai sebelum siswa terakhir memberikan ceritanya. Cerita berakhir jika semua siswa telah bercerita.⁴⁵

Dari pengertian Cerita Berantai di atas permainan cerita berantai merupakan permainan berbahasa lisan yang dilakukan dalam berkelompok, permainan ini dilakukan oleh setiap anggota kelompok dalam kelompoknya.

⁴⁵ Yudha Kurniawan, *Aneka Permainan Kecerdasan Untuk Anak* (Jakarta: Wahyu Media, 2008), hh. 41-42

Jadi sebuah cerita harus diselesaikan oleh beberapa anggota kelompok tersebut.

Dari kajian di atas dapat disintesis bahwa metode permainan bahasa Cerita Berantai adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dengan menciptakan kevariatifan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu berbicara khususnya bercerita dengan langkah permainan yakni meneruskan cerita yang telah diceritakan oleh teman anggota kelompok sebelumnya, hingga menjadi sebuah cerita yang runtut dan tidak boleh selesai sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran untuk meneruskan kembali cerita anggota kelompoknya sesuai dengan arahan guru. Permainan ini mengikuti langkah-langkah berikut: (1) Guru mengajak siswa membentuk suatu lingkaran besar, (2) Guru menjelaskan tujuan permainan ini dan memberikan tema cerita yang akan dibuat bersama-sama, (3) Guru menyiapkan catatan untuk mencatat cerita siswa. Siswa pertama dipersilahkan bercerita satu kalimat. Kegiatan bercerita diteruskan oleh siswa lain yang ada disebelah kanannya. (4) Guru mengatur agar cerita jangan sampai selesai sebelum siswa terakhir memberikan ceritanya. Cerita berakhir jika semua siswa telah bercerita.

2. Manfaat Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai

Manfaat utama dari permainan bahasa adalah menciptakan kegembiraan dan kesenangan dalam proses belajar bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Manfaat lain dari permainan bahasa dijelaskan oleh Suparno dalam Djuanda sebagai berikut : 1) Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar (2) Aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental (3) Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (4) Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama (5) Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.⁴⁶

Jika dilihat dari pendapat ahli di atas menjelaskan bahwa permainan bahasa dapat dilakukan saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan melakukan permainan bahasa cerita berantai siswa akan merasa lebih gembira selama proses pembelajaran, suasana kelas dan kegiatan belajar yang terlihat kaku dan menakutkan siswa kini dapat digantikan dengan suasana belajar yang aktif dan menggembirakan siswa melalui permainan bahasa. Dengan pembelajaran yang bersifat menyenangkan siswa dapat mencerna pelajaran dengan baik, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode permainan lebih bermakna dan tidak mudah dilupakan begitu saja oleh siswa.

⁴⁶ Dadan Djuanda, *op.cit.*, h. 19.

Melalui permainan bahasa pun dapat terlihat kepekaan siswa terhadap suatu permainan dan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. Permainan bahasa ini tentu tidak terlepas dari kaidah-kaidah proses pembelajaran yang artinya dalam pelaksanaan permainan bahasa dilakukan dengan tidak lepas dari materi yang dibelajarkan saat kegiatan belajar mengajar, hal ini tentu membuat anak semakin terkesan dan tidak begitu saja menghilangkan makna pengetahuan dari kegiatan permainan bahasa.

C. Bahasan Penelitian yang Relevan

Penelitian telah dilakukan oleh Eka Syarifudin mahasiswa PGSD pada tahun 2012 dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SDN Paponggo 02 Petang”.⁴⁷ Dalam Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang keterampilan berbicara. Perbedaannya adalah metode yang digunakan adalah metode bermain peran, sedangkan penelitian ini menggunakan metode permainan bahasa yaitu cerita berantai.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan metode bermain peran dengan membahas tentang kajian aspek keterampilan berbicara mengalami perubahan yaitu peningkatan dalam kemampuan berbicara siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan guru dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian yang tinggi serta ke-efektifan dalam

⁴⁷ Eka Syarifudin, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa kelas IV SDN Paponggo 02 Petang”, *Skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2011)

interaksi. Metode bermain peran ini pula dapat menumbuhkan kreatifitas anak dan membangun sendiri pengetahuannya dan selalu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Membangun susana kelas menjadi lebih hidup sehingga proses pembelajaranpun menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

Penelitian juga telah dilakukan oleh Simia Towansiba yang dilakukan pada tahun 2010 dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu Kata Di Kelas I SDN Menteng 01 Pagi Jakarta Selatan.⁴⁸ Dalam penelitian ini sama-sama mengkaji tentang permainan bahasa yang dilakukan saat pembelajaran, hanya saja perbedaannya terletak pada variabel x dimana Peneliti Simia Towansiba menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara (bercerita) pada siswa.

Penelitian yang dilakukan Simia Towansiba membuktikan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca permulaan dapat meningkat dengan melakukan permainan bahasa dalam kegiatan pembelajarannya. Kegiatan membaca permulaan melalui permainan bahasa dapat meningkat jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar.

⁴⁸ Simia Towansiba, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu Kata di Kelas I SDN Menteng 01 Pagi Jakarta Selatan", *Skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2010)

Dari dua hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara khususnya bercerita pada siswa dapat dilakukan dengan memilih metode yang tepat dan yang sesuai dengan pembelajaran, maka dari itupun peneliti memprediksikan bahwa penelitian yang akan diteliti mengalami peningkatan keterampilan berbahasa siswa berbicara yaitu bercerita melalui metode peminan yang dipilih, yaitu metode permainan bahasa yang akan menghasilkan hasil yang positif dan diharapkan.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Keterampilan bercerita adalah kecakapan seseorang untuk memaparkan atau menuturkan suatu kejadian atau peristiwa atau pengalaman baik pengalaman atau peristiwa yang bersifat faktual (benar-benar terjadi) atau hanya bersifat fiktif (rekaan/tidak sesungguhnya terjadi) kepada orang lain secara ekspresif agar orang lain tersebut memahami dan mengerti isi cerita yang telah dituturkan oleh pembicara tersebut.

Metode Permainan Bahasa Cerita Berantai adalah salah satu permainan bahasa lisan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa baik di kelas awal ataupun tinggi di mana dalam melakukan kegiatan permainan ini, siswa bersama teman sekelompoknya bertugas untuk melanjutkan suatu yang diberikan guru dan cerita tersebut harus diselesaikan sampai cerita tersebut selesai dan semua siswa didalam

kelompok tersebut harus bercerita, cerita tidak boleh habis atau terputus sampai semua anggota kelompok mendapat giliran untuk bercerita.

Sehingga kaitan antara metode permainan bahasa Cerita Berantai dengan keterampilan berbicara siswa adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya bercerita pada siswa kelas IV dibutuhkan metode yang tepat. Metode yang tepat diantaranya adalah metode permainan bahasa Cerita Berantai. Karena melalui metode permainan bahasa Cerita Berantai ini siswa dapat mengembangkan dan mengungkapkan ide pikirannya dengan pilihan kata yang tepat, membuat siswa lebih berani dan tampil percaya diri yang sebelumnya siswa merasa takut dan malu-malu untuk berbicara (bercerita), dan bercerita dengan penyaringan yang tepat. Piaget mengemukakan bahwa proses belajar yang dialami seorang anak berbeda. Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya.

Menurut pendapat Piaget di atas semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur dan abstrak cara berpikirnya, dalam perkembangan kognitif untuk siswa SD kelas IV cara berpikir mereka sudah memasuki tingkat abstrak dalam berpikir dan teratur, artinya adalah siswa mampu melihat atau memahami kelas-kelas yang logis dan hubungan-hubungan yang logis di antara benda-benda ataupun nomor-nomor.

Proses pembelajaran guru harus memahami tahapan perkembangan kognitif anak dan memberikan metode pembelajaran yang membangkitkan

minat dan ketertarikan mereka dalam belajar dengan metode yang menarik dan tidak membosankan, tentunya dengan arahan dan pantauan yang tidak lepas dari guru.

Bagi siswa kelas IV SD arahan dan pantauan sangat diperlukan saat proses pembelajaran, menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dengan arahan dan pantauan yang dilakukan guru, ini artinya membuat siswa lebih termotivasi tampil berani dan percaya diri, bebas dalam mengeluarkan ide-ide pikirannya, dan bebas berekspresi.