

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan

Aksay mengemukakan, secara morfologis istilah keterampilan diambil dari kata *skill* yang mengandung arti kemampuan mengerjakan sesuatu dengan baik dan dilakukan dengan cara memanfaatkan pengalaman dan pelatihan.¹ Dalam hal ini untuk menjadi seseorang yang terampil atau memiliki keterampilan dalam suatu bidang itu tidak mudah dan instan, karena segala sesuatu hal di dunia ini pasti membutuhkan proses. Keterampilan bukanlah bakat yang bisa saja didapat tanpa melalui proses belajar yang intensif.

Oleh karena itu, untuk menjadi seseorang yang terampil atau memiliki keterampilan sudah pasti harus melalui proses latihan-latihan yang rutin kemudian belajar dari pengalaman-pengalaman yang telah didapatkan agar menjadi seseorang yang cakap dalam bidang tersebut dan dapat mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan Aksay, keterampilan menurut Reber yang dikutip dalam Muhibbin, adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang

¹ <http://aksay.multiply.com/journal/item/20/>, (diakses pada hari Sabtu, 17 Januari 2015).

kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.² Maksudnya adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu melalui proses berlatih dan ketekunan dalam menjalani praktik kegiatan tersebut, seseorang tersebut akan menjadi terampil dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut *Brown*, *Skill is variously defined as the expertise, ability, or competence to undertake specific activities often acquired through formal instruction or work experience.*³ Artinya Keterampilan didefinisikan sebagai keahlian, kemampuan, atau kompetensi untuk melakukan kegiatan tertentu atau khusus yang sering diperoleh melalui instruksi formal atau pengalaman kerja. Jadi, keterampilan dapat dilatih pada siswa dengan latihan-latihan dan proses belajar yang tekun dan intensif di sekolah pada bidang tertentu, kemudian belajar dari pengalamannya hingga menguasai bidang tersebut serta memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, sebagai calon pendidik atau pendidik keterampilan perlu dilatih kepada anak didik sejak dini. Agar di masa yang akan datang, peserta didik akan tumbuh menjadi seseorang yang terampil dan unggul dalam melakukan segala aktivitas serta memiliki keahlian yang akan bermanfaat di kemudian harinya.

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 119.

³ Phillip Brown, *High Skills*, (New York: Oxford University Press. Inc, 2008), h. 23.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam mengerjakan suatu pekerjaan dengan baik, yang dapat dikembangkan melalui pendidikan, latihan atau praktik dengan tekun dan sungguh-sungguh serta memanfaatkan pengalaman yang telah didapatkan.

b. Pengertian Berbicara

Menurut Tarigan, berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan.⁴ Dalam hal ini pembicara mengungkapkan pikiran, gagasan serta perasaan melalui rangkaian nada, tekanan, intonasi, raut wajah, gestur tubuh untuk berkomunikasi dengan lawan berbicara. Pembicara juga harus memahami betul bagaimana cara berbicara yang efektif sehingga orang lain (lawan berbicara) dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh pembicara.

Sejalan dengan Tarigan, Abbas menyatakan berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.⁵ Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia dalam menyampaikan ide, gagasan dan perasaan secara lisan

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

⁵ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 83.

dengan menggunakan bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dengan baik dan jelas sehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh lawan bicara.

Moris dalam Novia menyatakan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang alami antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial.⁶ Kegiatan berbicara dilakukan manakala dua individu atau lebih melakukan komunikasi secara lisan. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan yang dilakukan oleh manusia yang merupakan satu pola tingkah laku antara apa yang sedang dipikirkan seseorang dengan apa yang dikatakan pada saat berbicara dengan lawan bicaranya.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah menyampaikan, mengekspresikan, dan mengungkapkan pikiran, gagasan/ide serta isi hati/perasaan kepada penyimak/pendengar melalui bahasa lisan yang baik dan mudah dipahami.

Pada dasarnya tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Menurut Tarigan, berbicara memiliki beberapa maksud umum sebagai berikut, yaitu: 1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), 2) menjamu dan menghibur (*to entertain*), 3) membujuk, mengajak, dan meyakinkan (*to*

⁶ T. Novia, *Strategy to Improve Student's Ability In Speaking* (Padang: UNP Padang, 2002), h. 17.

persuade)⁷. Agar dapat menyampaikan informasi atau berkomunikasi secara efektif, pembicara harus benar-benar memahami makna/isi pembicaraan yang akan disampaikannya. Semakin baik seorang pembicara dalam penyampaian gagasan, pikiran atau idenya, menunjukkan suatu tingkat intelektual si pembicara tersebut. Karena pada umumnya seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan yang baik akan berbeda cara berbicaranya dengan orang yang tidak memiliki latar belakang pendidikan.

Untuk menjadi seorang yang memiliki keterampilan dalam berbicara tidaklah mudah, harus selalu berlatih dan praktik untuk dapat menghadapi hambatan-hambatan yang sering muncul ketika sedang berbicara dan juga harus mengetahui faktor-faktor kebahasaan dan non-kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara.

Menurut Suherli Kusmana, faktor kebahasaan, meliputi: ketepatan ucapan (pelafalan atau pengucapan kata dan kalimat), penempatan tekanan atau nada sandi (intonasi), pilihan kata/kosakata, dan ketepatan sasaran kebahasaan (struktur kata dan kalimat).⁸

Adapun faktor non-kebahasaannya, meliputi: sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku pandangan harus diarahkan pada lawan bicara (keberanian dan percaya diri), kelancaran, kenyaringan suara, gerak-gerik dan mimik yang tepat (ekspresi), penguasaan topik (penguasaan naskah drama/materi)

⁷ Tarigan, *op. cit.*, h. 17.

⁸ Suherli Kusmana, *Guru Bahasa Indonesia Profesional* (Jakarta: Multi Kreasi SatuDelapan, 2012), h. 53.

dan penghayatan.⁹ Dalam meraih keinginan untuk memiliki keterampilan berbicara, harus dengan melalui proses berlatih dan praktik yang dilakukan secara berkesinambungan dan sistematis.

Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua manusia di dalam aktivitas sehari-hari, karena membutuhkan komunikasi baik yang sifatnya satu arah maupun segala arah. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik akan memiliki kemudahan di dalam pergaulan, baik di rumah, di sekolah, maupun di tempat lain. Dengan memiliki keterampilan berbicara komunikasi akan mudah dimengerti oleh lawan bicara, sehingga terjalin komunikasi yang baik.

Keterampilan berbicara perlu dilatih sejak dini pada siswa agar dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan lancar dengan melakukan aktivitas atau praktik berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya di depan kelas atau dengan orang-orang di sekitarnya.

Menjadikan siswa atau peserta didik yang terampil dalam berbicara dapat dilakukan dengan latihan-latihan atau praktik di dalam pembelajaran, seperti: bercakap-cakap, berdiskusi, debat, menceritakan hasil pengamatan, percakapan, mendeskripsikan sesuatu, berwawancara, bermain peran, bercerita, mendongeng, berpidato dan lainnya. Pembelajaran berbicara sebaiknya selalu melibatkan siswa dalam setiap kegiatan. Penggunaan metode yang tepat, serta pemilihan materi pembelajaran akan melatih siswa

⁹ *Ibid.*, h.53.

untuk mampu dan berani mengungkapkan ide atau gagasannya dengan bahasa lisan. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan melalui proses dan latihan-latihan siswa atau peserta didik akan menemukan/mendapatkan pengalaman, meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya (kosakata). Siswa juga membutuhkan *reinforcement* (penguat), *reward* (hadiah, pujian), stimulasi, dan contoh tutur kata yang baik dari guru, orang tua, maupun lingkungan sekitarnya agar keterampilan berbicaranya dapat berkembang secara maksimal.

Berdasarkan pengertian keterampilan dan pengertian berbicara yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan atau kesanggupan seseorang untuk mengekspresikan, mengucapkan, menyatakan, serta menyampaikan ide/pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang baik dan mudah dipahami oleh orang lain (pendengar) serta sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia (faktor kebahasaan dan non-kebahasaan). Faktor kebahasaan yang dimaksud meliputi pelafalan/pengucapan dan intonasi, pilihan kosakata, struktur kalimat dan kesesuaian isi pembicaraan sesuai dengan tema/judul drama dan menguasai materi. Adapun faktor non kebahasaannya meliputi keberanian dan percaya diri, kelancaran dan kenyaringan suara, ekspresi/mimik wajah dan gerak-gerak tubuh, dan penghayatan peran.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui oleh guru. Agar lebih mengetahui bagaimana keadaan peserta didik khususnya siswa kelas IV SD, sangatlah penting jika seorang guru dapat menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan perkembangan peserta didiknya. Pada umumnya karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar dengan rentang umur 9 s.d 11 tahun ini berada pada masa perkembangan, pertumbuhan dan peralihan dari siswa kelas rendah menuju siswa kelas tinggi. Dalam aspek perkembangan intelektual (kognitif) siswa kelas IV teori Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan masuk ke dalam tahap ketiga, yaitu:

Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini anak mulai memahami logika secara stabil. Karakter anak pada masa ini antara lain : (i) anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasi objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi tertentu; (ii) anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurut abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain; (iii) anak mulai dapat mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan; (iv) anak mulai dapat berfikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana layaknya orang dewasa, namun belum mampu berfikir abstrak karena jalan pikirannya masih konkret.¹⁰

Pada tahapan perkembangan kognitif siswa kelas IV memiliki daya pikir yang berkembang pesat dan mampu berfikir secara konkret, rasional dan objektif (tidak lagi berfikir secara imajinatif sebagaimana pada saat di

¹⁰ Zulela M.S., *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h.53.

kelas rendah yang cara berpikirnya masih imajinatif dan egosentris). Daya ingatnya pun lebih kuat, oleh karena itu untuk mengoptimalkan aspek pada perkembangan siswa ini, diperlukan metode yang tidak sembarangan saat mengajar agar benar-benar terekam baik dalam memori/ingatan siswa dan dengan seiring banyaknya informasi yang diterima, siswa juga mampu mengkonstruksinya dalam memori jangka panjang (*long term memory*).

Guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan memberikan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, sehingga materi pembelajaran yang dipelajari lebih bermakna bagi siswa itu sendiri. Selain itu, siswa hendaknya juga dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mendapatkan pengalaman langsung baik secara individu maupun kelompok serta dapat mengaplikasikannya di dalam kehidupannya sehari-hari.

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

1. Hakikat Metode Bermain Peran

a. Metode

Dalam pendidikan, kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar.¹¹ Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan,

¹¹ Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.36.

menguraikan, memberi contoh dan latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Metode pula dapat dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar atau sebagai alat bantu yang menjadikan mengajar menjadi efektif.

Uno mendefinisikan metode sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya, merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹² Dengan adanya metode diharapkan tujuan pembelajaran dapat dengan mudah dicapai, selain itu metode tidak boleh mempersulit siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dengan maksimal.

Metode dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi.¹³ Maksudnya metode sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun pada pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai satu atau beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Metode adalah cara-cara pelaksanaan dari proses pengajaran, atau bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada siswa di sekolah¹⁴, menurut Surakhmad dalam Suryo Subroto. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam

¹² Hamzah, B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 2.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.125.

¹⁴ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.148.

aspek keterampilan berbicara, diperlukan metode pembelajaran yang menuntut keaktifan dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengetahuan tentang metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh para pendidik, sebab berhasil atau tidaknya siswa belajar sangat bergantung dan dipengaruhi pada tepat atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru. Metode mengajar yang mampu membangkitkan minat, gairah, semangat belajar siswa dan menjamin perkembangan pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Metode adalah cara atau sistem yang tersusun dengan sistematis sebagai alat yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bermain Peran (*Role Playing*)

Siswa akan lebih tertarik dan mudah menerima pembelajaran apabila dikemas dengan situasi bermain. Dalam bermain peran memang terlihat seperti menonjolkan unsur kesenangan saja, namun secara tak langsung di dalam proses pelaksanaan bermain peran terdapat aturannya seperti pembatasan tema yang akan diperagakan, alur ceritanya, dan tidak melupakan tujuan utama atau aspek-aspek yang akan dicapai yaitu keterampilan berbicara. Hal ini diperkuat oleh pendapat Jill Hadfield, *Role*

playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.¹⁵

Wahab, mengemukakan dalam bukunya bahwa “Bermain peran (*role playing*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suatu suasana atau keadaan yang telah/belum terjadi.¹⁶ Melalui bermain peran, siswa dapat berperan sebagai diri sendiri dan juga siswa dapat memasuki atau menjadi karakter orang lain dan mencoba berperilaku seperti orang yang diperankannya dengan tujuan tertentu untuk menghidupkan kembali atau menggambarkan keadaan imajiner dalam suatu suasana atau peristiwa.

Sejalan dengan Wahab, menurut Ahmadi bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹⁷ Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai seorang tokoh. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan. Dalam permainan ini saat siswa memerankan seorang tokoh, siswa tersebut akan berimajinasi seolah-olah menjadi sosok tokoh tersebut yang akan diperankannya itu dengan penuh penghayatan.

¹⁵ <http://sharingkuliahku.wordpress.com/pengertian-model-pembalajaran-role-playing/>, (diakses pada Hari Sabtu, 24 Januari 2015).

¹⁶ Wahab, *op.cit.* h. 109.

¹⁷ Ahmadi, *Stategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.54.

Menurut Mansyur dalam Syaiful Sagala, metode *Role Playing* memiliki kelebihan antara lain ialah :

(1) siswa melatih dirinya untuk berlatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan di dramakan. Sebagai pemain, harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama; (2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif sesuai dengan waktu yang tersedia. (3) bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga akan muncul bibit seni dari sekolah dan juga melatih untuk beri tampil di depan kelas; (4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan teman sekelompoknya; dan (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹⁸

Kemudian kelemahan-kelemahan metode bermain peran antara lain :

(1) ada beberapa siswa ada yang tidak aktif (hanya sebagai figuran atau pelengkap saja); (2) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam pemahaman isi bacaan maupun pada pelaksanaan bermain peran; (3) memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempatnya sempit atau terbatas, menyebabkan gerak siswa tidak bebas; (4) kelas lain akan terganggu oleh suara siswa yang sedang bermain peran dengan suara tepuk tangan dari para penonton dan sebagainya.¹⁹

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.²⁰ Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Mereka saling berinteraksi dengan melakukan dialog pada suatu adegan. Dalam metode ini dimana siswa turut aktif dan bergerak memerankan sebagai tokoh yang dilakukan untuk mengungkapkan gagasan atau perasaan

¹⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 213.

¹⁹ *Ibid.*, hh. 213-214.

²⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2009) h.163.

melalui serangkaian dialog antar pelaku dan adegan/situasi dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan.

Metode bermain peran memiliki 4 langkah-langkah sebagai berikut, yaitu :

(1) tahapan persiapan (memotivasi dan menghangatkan suasana); (2) memilih pemain (memilih partisipan/pemeran); (3) memulai permainan (menyusun tahap-tahap peran, menyapkan pengamat, dan pemeranan); (4) memberikan tindak lanjut (diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang jika diperlukan, diskusi dan evaluasi kedua jika diperlukan, dan membagi pengalaman dan kesimpulan.²¹

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan cara atau sistem yang tersusun dengan sistematis yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan cara siswa memainkan sebuah tokoh atau peran dan mendramatisasikan suatu situasi atau peristiwa dengan imajinasi dan penghayatan.

C. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil–hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Tiara Gita Tri Wulandari, 2014. Melakukan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD di kelurahan Pasir

²¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hh. 215-217.

Gunung Selatan Depok.²² Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di kelurahan Pasir Gunung Selatan Depok yang terdiri dari 25 siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD di kelurahan Pasir Gunung Selatan Depok. Dari penelitian tersebut, model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian hasil penelitian yang relevan kedua dilakukan oleh Maria Magdalena Fidia, pada tahun 2013 dalam situs internet. Melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA di SD Strada Bhakti Nusa Villa Melati Mas BSD.²³ Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Maria Magdalena juga melakukan tes untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian pengetahuan yang diperoleh siswa selama

²² Tiara Gita Tri Wulandari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD", *Skripsi* (Jakarta: FIP UNJ, 2014), h. v.

²³ <https://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=k&id=190689> (diakses pada tanggal 17 Januari 2015).

mengikuti proses pembelajaran. Diperoleh dengan rata-rata pre-test 72, post-test I 84, kemudian post-test II ialah 86. Dari penelitian tersebut terlihat sekali peningkatan dalam hasil belajar IPS pada siswa kelas IIIA yang awalnya memiliki rata-rata KKM 65. Oleh karena itu dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka penerapan metode bermain peran memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Tri Haryanto yang juga menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 menunjukkan peningkatan hasil belajar PKn pada siklus I dari nilai rata-rata 62,75 menjadi 69,00. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,00. Dengan demikian, hasil dari siklus II merupakan bukti peningkatan ketuntasan belajar siswa yang cukup signifikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada sekolah tersebut.²⁴

Dilihat dari beberapa contoh hasil penelitian eksperimen dan penelitian tindakan diatas, dengan demikian dapat disimpulkan sementara bahwa metode Bermain Peran (*Role Playing*) bila digunakan sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sangat tepat dan efektif.

²⁴ Digilib.uin-suka.ac.id/14058/2/ (diakses pada hari Sabtu, 17 Januari 2015).

Perbandingan antara kajian relevan diatas dengan yang peneliti sekarang ini lakukan berbeda, karena penelitian yang dilakukan mengenai Metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Palmerah 17 Pagi Jakarta Barat.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan paparan di atas, untuk menjadikan siswa yang memiliki keterampilan berbicara sangatlah penting dan harus diasah sejak dini. Berbicara memang mudah dilakukan, namun untuk memiliki keterampilan dalam berbicara yang baik dan benar perlu latihan-latihan dan pemahaman akan aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Jika keterampilan berbicara tidak dilatih, maka dikhawatirkan siswa akan mengalami hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan sekitarnya.

Karena keterampilan berbicara merupakan hal yang penting untuk siswa, sebagai pendidik sebaiknya harus mencari dan mengetahui bagaimana solusi atau metode yang tepat dan efektif serta sesuai dengan karakteristik siswa sehingga seluruh siswa dapat memiliki keterampilan berbicara.

Metode bermain peran dapat diperkirakan sebagai upaya dan menjadi metode yang tepat dan efektif sebagai alat bantu untuk meningkatkan

keterampilan berbicara siswa, karena dengan metode bermain peran akan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat menggali kreatifitas siswa. Siswa tidak hanya mendapatkan unsur kesenangan saja, siswa dapat berlatih untuk berbicara dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan non-kebahasaan. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Palmerah 17 Pagi Jakarta Barat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teoretik dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis tindakan penelitian yang dirumuskan adalah “Metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Palmerah 17 Pagi Jakarta Barat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tahun 2014/1015”.