

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kridalaksana, ed., 1996: 144) tertulis bahwa berbicara adalah “berkata; bercakap; berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan tersebut dsb.) atau berunding”.

Menurut Tarigan (2008: 16), berbicara adalah kemampuan mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sedangkan sebagai bentuk dan wujudnya berbicara disebut sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Jadi, pada hakekatnya, berbicara merupakan suatu ungkapan pikiran dan perasaan seseorang yang digambarkan melalui bunyi-bunyi bahasa.

Sedangkan menurut Tarigan (dalam Resmi 2006:193), berbicara adalah keterampilan menyelesaikan pesan melalui bahasa lisan. Kaitan antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampai sangat erat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud

asli, tetapi dalam bentuk lain yaitu bunyi bahasa. Pendengar kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi bentuk semula.

Berdasarkan uraian di atas berbicara dapat disimpulkan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah gagasan, ide, perasaan, dan harapan melalui kosakata secara lisan (mulut). Berbicara dapat digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi apabila di terima dengan baik oleh penyimak.

b. Jenis – Jenis Berbicara

Pada hakekatnya terdapat beberapa jenis bentuk berdasarakan lima landas tumpu yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian berbicara, yaitu: (a) berbicara dimuka umum (b) diskusi kelompok (c) prosedur parlementer (d) debat Tarigan dalam Cahyani (2007: 61). Penglasifikasian jenis berbicara tersebut secara detail diuraikan sebagai berikut:

1. Berbicara dimuka umum

Jenis pembicaraan meliputi hal-hal berikut :

- a. Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, bersifat informatif (*informative speaking*)
- b. Berbicara dalam situasi yang bersifat membujuk, mengajak, atau meyakinkan (*persuasive speaking*).

- c. Berbicara dalam situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (deliberate speaking)

2. Diskusi kelompok

Berbicara dalam kelompok mencakup kegiatan berikut ini :

- a. Kelompok resmi (formal)
- b. Kelompok tidak formal (informal)

3. Prosedur parlementer

Prosedur parlementer merupakan salah satu ciri warga negara yang dewasa, bertanggung jawab. Oleh karena itu para siswa yang merupakan generasi penerus hendaknya sudah terbiasa (tidak kaku) dengan prosedur parlementer. Kebiasaan berfikir secara demokratis dapat dikembangkan dengan cara latihan berbicara dan teratur dalam sebuah pertemuan.

4. Debat

Debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau afirmatif dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal.

c. Tujuan Berbicara

Pada dasarnya setiap orang melakukan komunikasi dengan cara berbicara dengan orang lain memiliki maksud dan tujuan yang ingin disamaikan kepada lawan bicara. sedangkan Tujuan berbicara adalah

untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif Djago Tarigan dalam Cahyani (2007:60). Tujuan berbicara biasanya dapat dibedakan atas lima golongan, yakni: a) menghibur; b) menginformasikan; c) menstimulasi; d) meyakinkan; e) menggerakkan.

Berbicara untuk menghibur, pembicara menarik perhatian dengan berbagai cara seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, dan sebagainya. Humor yang orisinal baik dalam gerak-gerik cara berbicara menggunakan kata atau kalimat akan menawan pembicara. Suasana pembicara biasanya santai, rileks, penuh canda, dan menyenangkan.

Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilaksanakan bila seseorang ingin: a) menjelaskan suatu proses; b) menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan suatu hal; c) memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan; dan d) menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal atau peristiwa.

Berbicara untuk tujuan meyakinkan ialah meyakinkan pendengar akan sesuatu. Melalui sikap pembicara yang meyakinkan sikap pendengar akan dapat diubah dari yang tadinya menolak menjadi menerima. Misalnya bila seseorang atau putusan orang lain, maka orang atau kelompok tersebut perlu diyakinkan bahwa sikap mereka tidak benar. Melalui pembicara yang terampil dan disertai bukti, fakta, contoh dan ilustrasi yang mengena.

Berbicara untuk tujuan menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan, atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintaran berbicara, kelihatan membakaremosi, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambahkan dengan penguasaan terhadap ilmu jiwa massa, pembicara akan dapat menggerakkan pendengarnya.

Pembicara yang baik selalu berusaha menyakinkan kebenaran isi ungkapan; sesuatu yang direncanakan hasilnya lebih baik dari yang tidak direncanakan. Makna ungkapan tersebut dapat diterapkan dalam mempersiapkan pembicaraan mulai dari: a) memilih topik; b) memahami dan menguji topik; c) menganalisis pendengar dan situasi; d) menyusun rencana kerangka pembicaraan; e) mengujicobakan; dan f) menyakinkan.

d. Faktor-faktor mempengaruhi keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara seseorang, sangat dipengaruhi oleh dua faktor penunjang yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah segala sesuatu potensi yang ada di dalam diri orang tersebut, baik fisik maupun non fisik, faktor fisik adalah menyangkut dengan kesempurnaan organ-organ tubuh yang digunakan di dalam berbicara misal pita suara, lidah, gigi, dan bibir, sedangkan faktor non fisik diantaranya adalah: kepribadian (kharisma), karakter, tempramen, bakat, (talenta), cara berfikir, dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor

eksternal misalnya tingkat pendidikan, kebiasaan, lingkungan pergaulan. (Tarigan, dkk 1998: 73).

Faktor penunjang keefektifan berbicara menurut (Asjad 1991: 17) diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara:

1) Ketepatan ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar.

2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai

penempatan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahwa kadang-kadang merupakan faktor penentu keberhasilan berbicara.

3) Pemilihan kata (diksi)

Pemilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pemilihan kata harus kita sesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan siapa berbicara.

4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat efektif. Kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu meninggalkan kesan, menimbulkan pengaruh atau menimbulkan akibat.

b. Faktor-faktor non kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara. Berikut ini yang termasuk faktor non kebahasaan menurut (Arsjad, 1991:20) antara lain:

1) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku

Dengan sikap yang wajar sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan intergrasi dirinya, sebaiknya latihan sikap ini ditanamkan lebih awal karena sikap ini merupakan modal utama untuk kesuksesan berbicara.

2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Dengan sikap ini pembicara melibatkan pada semua pendengar. Pandangan yang hanya tertuju pada satu arah, akan menyebabkan pendengar merasa kurang diperhatikan sehingga pendengar tidak dapat merespon apa yang disampaikan pembicara akibatnya materi yang disampaikan akan menjadi sia-sia.

3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain

Seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka, mau menerima pendapat orang lain dan bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya kalau.

4) Gerak- gerik

Sikap ini dapat pula menunjang keefektifan berbicara, selain itu juga menghidupkan komunikasi, artinya tidak kaku.

5) Mimik yang tepat

Mimik atau ekspresi muka merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam melakukan berbicara dengan ekspresi yang sesuai akan dapat menyakinkan pendengar.

6) Kenyaringan suara

Tingkat kenyaringan ini tentu disesuaikan dengan situasi, tempat dan jumlah pendengar. Dengan pengaturan kenyaringan yang tepat pendengar akan dapat mendengar dengan jelas isi pembicara.

7) Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan menangkap isi pembicaraannya. Sebaliknya pembicara yang terlalu cepat berbicara juga akan menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraannya. Oleh karena itu, pembicara diharapkan dapat mengatur tempo kata-kata atau kalimat.

8) Relevansi atau penalaran

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

9) Penguasaan topik

Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Jadi penguasaan topik sangat penting, bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

2. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran atau bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. Menurut Muridan. (2004: 7), bahasa adalah bagian yang tak terpisahkan dari segala aspek kehidupan sosialitas manusia . Bahasa dapat diartikan pula sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan.

Dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam, dan manusiawi. Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi. Setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau

konsep. Oleh karena setiap lambang bunyi memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Keraf (1980:16), berpendapat bahwa bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri, serta menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan antara anggota masyarakat menggunakan lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

b. Fungsi Bahasa

Bahasa memegang peranan penting sebagai pendukung ilmu pengetahuan dan teknologi modern serta pengembangan dan penyebarannya. Bahasa mampu mengungkapkan proses pemikiran yang rumit dalam hal tersebut. Memiliki kemampuan berbahasa telah memungkinkan manusia memikirkan suatu masalah secara terus menerus. Manusia dapat mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkannya dan dapat pula mengekspresikan sikap dan perasaannya dengan berbahasa. Menurut Keraf (1980:17), bahwa bahasa mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Untuk tujuan praktis yaitu untuk mengadakan antar hubungan dalam pergaulan sehari-hari.
- 2) Untuk tujuan artistik, dimana manusia mengolah dan mempergunakan bahasa itu dengan cara seindah-indahnya guna pemuasan rasa estetis manusia.
- 3) Menjadi kunci mempelajari pengetahuan-pengetahuan lain.
- 4) Tujuan filologis untuk mempelajari naskah-naskah tua untuk menyelidiki latar belakang sejarah manusia, sejarah kebudayaan dan adat istiadat, serta perkembangan bahasa itu sendiri.

3. Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pengajaran bahasa Indonesia memang seharusnya diperkenalkan pada usia dini dan mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disemua jenjang pendidikan formal. Dengan demikian, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yang memadai dan efektif sebagai alat komunikasi, berinteraksi sosial, media pengembangan ilmu, dan alat pemersatu bangsa. Seperti halnya menurut Hartati (2008:75) memaparkan bahwa standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan Tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.
- b. Peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan social.
- d. Peserta didik memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e. Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
- f. Peserta didik menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Rosdiana dalam Santosa (2009: 1.7) memaparkan mengenai faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar bahasa , yaitu:

- a. Kondisi Eksternal

Kondisi eksternal adalah faktor diluar diri peserta didik, seperti lingkungan, guru, teman sekolah, keluarga, orang tua, masyarakat. Kondisi eksternal terdiri dari 3 prinsip belajar, yaitu (1) memberikan situasi atau materi yang sesuai dengan respon yang diharapkan, (2)

pengulangan agar belajar lebih sempurna dan lebih lama diingat, (3) penguatan respon yang tepat untuk mempertahankan dan menguatkan respon itu.

b. Kondisi Intern

Kondisi intern adalah faktor dari dalam diri murid yang terdiri atas (1) motivasi positif dan percaya diri dalam belajar, (2) tersedia materi yang memadai untuk memancing aktivitas peserta didik, (3) adanya strategi dan aspek-aspek jiwa anak.

4. Materi Drama

a. Pengertian Drama

Pengertian tentang drama yang dikenal selama ini, misalnya dengan menyebutkan bahwa drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan tidaklah salah, namun menurut Ferdinand Brunetiere dan Balthazar Verhagen dalam Hasanuddin (1996:2) drama merupakan kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku.

Lebih lanjut Riris dalam Soediro (2012:3) menjelaskan bahwa drama adalah ragam sastra dalam bentuk dialog yang dimaksudkan untuk dipertunjukkan di atas pentas. Drama bisa diwujudkan dengan berbagai media: di atas panggung, film, dan atau televisi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan drama adalah tindakan untuk memerankan diri sebagai orang lain dengan segala unsur-unsurnya serta menghayati perwatakan tokoh yang dipentaskan di depan banyak orang.

b. Unsur- unsur Drama

Unsur drama adalah unsur pembangun dari dalam karya sastra drama. Istilah unsur drama juga dikenal dengan istilah unsur intrinsik dalam suatu drama. Menurut Soediro (2012:39) unsur-unsur pembangun dalam suatu drama adalah sebagai berikut.

1) Tema dan Amanat

Tema adalah ide pokok atau pokok persoalan yang menjadi inti suatu cerita drama. Tema dapat dikatakan sebagai pondasi atau ruhnya cerita. Dari ide pokok inilah dikembangkan menjadi suatu cerita dalam bentuk dialogdialog. Dari dialog-dialog disusun menjadi adegan, yang kemudian menjadi babak. Sedangkan, pengertian amanat adalah pesan yang akan disampaikan pengarang atau penulis drama (drama teks) kepada penonton/pembaca. Amanat dalam drama juga dipesankan melalui dialog para tokohnya, terutama tokoh protagonis.

2) Alur atau Plot

Alur atau plot drama adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara sistematis untuk membangun suatu cerita drama. Alur drama secara konvensional yakni dimulai dari peristiwa awal/pengenalan tempat dan tokoh, kemudian terjadi konflik menuju klimaks. Konflik yang terjadi menjadi memuncak atau menjadi klimaks cerita dan akhirnya cerita menurun dan selesailah cerita drama tersebut.

3) Latar atau Setting

Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Latar/setting dalam drama biasanya dibuat pengarang selogis mungkin sesuai dengan jenis drama.

4) Tokoh dan Penokohan

Tokoh drama adalah orang, binatang, tumbuh-tumbuhan yang digunakan penulis/pengarang untuk menyampaikan ide atau amanat cerita. Tokoh dalam drama dapat dibedakan menjadi tokoh yang banyak muncul dan kurang. Tokoh terdiri atas protagonis, antagonis, dan tritagonis. Penokohan dalam drama adalah dengan dialog atau analitik dan dramatik. Perwatakan tokoh dapat diketahui penonton melalui dialog antartokoh dan perbuatan para tokohnya.

5) Dialog

Dialog adalah percakapan para tokoh dalam drama. Dialog mutlak harus ada terutama dalam drama/teater. Dialog dalam drama merupakan unsur penting untuk menyampaikan ide atau amanat kepada penonton.

6) Penonton

Penonton adalah orang atau sekelompok orang yang menikmati pertunjukan drama, baik drama radio, televisi, film, maupun panggung. Penonton merupakan unsur drama yang tidak dapat dipisahkan, karena dengan penonton inilah pertunjukan akan menjadi berhasil dan tidak. Dalam drama, unsur penonton merupakan unsur yang sangat penting. Penonton dapat membuat suatu pertunjukan lemah dan kuat, berhasil atau tidak.

7) Sutradara

Sutradara adalah orang yang menggarap naskah drama menjadi suatu pertunjukan atau orang yang merancang dan memimpin suatu pertunjukan, baik di radio, televisi, film, dan panggung.

5. Pembelajaran Drama pada Aspek Berbicara

Dalam Kurikulum 2004, pembelajaran drama diberikan di kelas V, dialokasikan pada kemampuan bersastra, komponen berbicara seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Alokasikan kemampuan bersastra, dan komponen berbicara

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	Mampu melakukan pemeranan berdasarkan dialog drama dan menyesuaikan dengan karakter tokoh yang dibawakan dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, nada/tekanan, dan artikulasi yang jelas.	Teks drama

(Depdiknas, 2003:48).

Berdasarkan wawasan drama yang sudah diuraikan sebelumnya, bermain drama berarti memainkan konflik dengan membawakan karakter tokoh-tokonya. Agar permainan drama tercapai sesuai dengan pembelajaran apresiasi sastra, peserta didik hendaknya akrab dengan naskah, yaitu membaca, memahami, dan mengerti renik-renik isi naskah. Untuk tujuan itu, pembelajaran drama disarankan mempertimbangkan prosedur pembelajaran.

Berkaitan dengan pembelajaran, drama bukan hanya pemaparan atau diskusi tentang peristiwa kehidupan yang nyata; drama sebenarnya

lebih merupakan “penciptaan kembali “ kehidupan nyata yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pendidikan (*padagogis*). (Rahmanto, 1988:90).

Berdasarkan alokasi pada kemampuan bersastra, komponen berbicara seperti yang telah dijelaskan oleh (Depdiknas, 2003:48), dapat diperoleh indikator kemampuan berbicara sebagai berikut:

- a. Dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar (lafal).
- b. Dapat menentukan tinggi rendahnya nada dalam pelafalan kalimat (intonasi).
- c. Dapat melakukan penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan (nada/tekanan).
- d. Dapat mengucapkan kalimat dengan jelas.(artikulasi).

6. Metode

Menurut Ahmadi dan Amri (2011: 75), metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun supaya tercapai secara optimal.

Menurut Djamarah (2010:19), metode adalah suatu jalan untuk mencapai suatu tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan pengajaran. Ketika tujuan dirumuskan agar anak

didik memiliki keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Antara metode dan tujuan jangan bertolak belakang, artinya metode harus menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

7. Metode *role playing*

a. Pengertian *role playing*

Menurut Sagala (2010:2013), sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menuju pada objeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan, mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Menurut Djamarah (2010:88), metode *role playing* dan sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Metode sosiodrama adalah cara mengajar yang

memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial). Seperti metode bermain peran, dalam metode sosiodrama anak didik dibina agar terampil mendramatisasikan atau mengekspresikan sesuatu yang dihayati. Lebih lanjut menurut Komalasari (2011:80) metode Role Playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Tujuan *role playing* menurut Savage (1996:212), *role playing serves several purpose that are consistent with objective of the elementary social studies program. The technique can help learners do the following.*

- (a) *Develop their interpersonal relations skill.* (mengembangkan keterampilan hubungan interpersonal.)
- (b) *Appreciate perspectives of other.* (menghargai prespektif lain.)
- (c) *Recognize perspectives of other.* (mengenali prespektif lain.)
- (d) *Recognize the impact of one person's decisions on other.*
(mengenali dampak dari satu keputusan pada orang lain.)

(e) *Master academic content by replicating roles of people who participated in real.* (guru akademik berperan sebagai replikasi dari orang-orang yang berpartisipasi dalam kehidupan nyata.)

b. Langkah-langkah menggunakan metode *role playing* menurut Komalasari (2011:81)

- a) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
- c) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum

Dengan demikian, melalui metode *role playing* terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukkan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan oleh para pemain, sehingga model bermain peran dapat bermanfaat untuk mengembangkan berbahasa anak secara ekspresif.

c. Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran *role playing*

Dalam buku pembelajaran kontekstual Komalasari (2010:80) menyebutkan beberapa kelebihan pembelajaran tipe *role playing* yaitu melibatkan seluruh peserta didik dimana peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Berikut kelebihan metode *Role playing* :

- 1) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Ada pula kelemahan metode *Role Playing* (Djamarah, 2010:238) :

- 1) Sebagian besar peserta didik yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan maupun waktu pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan penonton yang terkadang bertepuk tangan dan berperilaku lainnya.

Metode *role play* sangat cocok diterapkan ketika pengajar melakukan pembelajaran berbicara dibantu dengan teks drama. Pertama-tama, siswa dibagi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama. Sebelumnya guru menyediakan teks drama sebanyak jumlah kelompok yang ada. Dalam teks drama disajikan skenario sesuai dengan tema drama yang mereka terima. Dengan kegiatan ini, satu kelompok akan berusaha untuk berusaha memberikan hasil yang terbaik. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian. Setelah selesai melakukan kegiatan tersebut, guru memberikan pengarahan sekaligus bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

8. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Bermain Drama

Guru menerapkan metode *Role Playing* dalam bermain drama kepada siswa dengan empat aspek penilaian yang harus diterapkan dalam drama yaitu lafal, intonasi, nada/tekanan dan artikulasi. Keempat aspek ini yang harus siswa kuasai saat bermain drama didepan kelas dengan

menggunakan metode *Role Playing*. Penerapan metode *Role Playing* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Menurut Komalasari (2011 : 81) langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran) yaitu:

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM;
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang;
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok;
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok;
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; dan
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitroh (2013) tentang Penerapan metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Berbicara di SMK Bina Prestasi Bangsa menunjukkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hal ini dibuktikan juga oleh peneliti Rizaludin (2014) bahwa

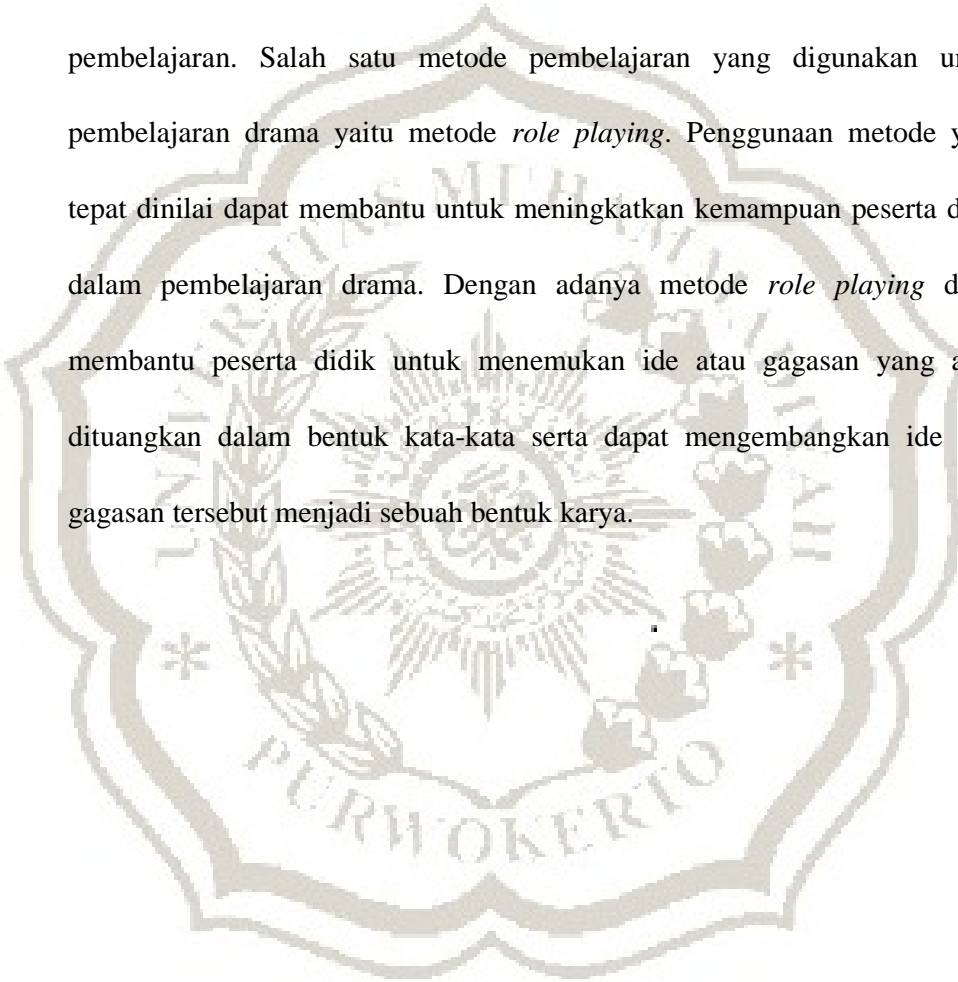
metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *role playing* ternyata terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi para peserta didik untuk belajar berbicara bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi input bagi para pengajar bahasa arab, untuk selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran berbicara bahasa arab. Dari kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa pada penelitian yang dilakukan oleh Fitroh terbukti metode *Role playing* efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Rizaludin metode *role playing* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi para peserta didik dalam belajar berbicara bahasa arab.

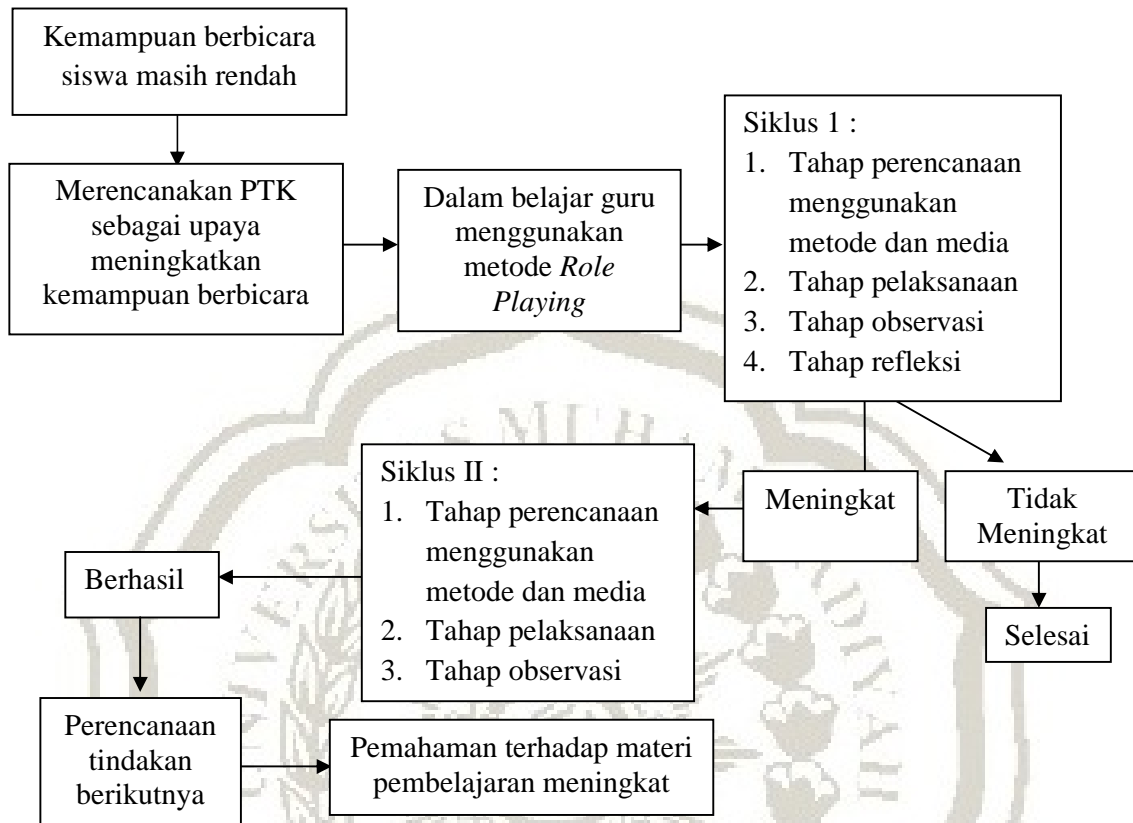
C. Kerangka Pikir

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar yang mendukung pembangunan bangsa yang lebih cerdas. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini digunakan di setiap Sekolah Dasar, salah satu dari empat keterampilan yang dimiliki dalam keterampilan kebahasaan adalah keterampilan dalam berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dianggap sulit dibandingkan dengan keterampilan kebahasaan lain. Kesulitan berbicara pada peserta didik disebabkan karena keterbatasan peserta didik untuk mengungkapkan ide yang ada dalam

pikirannya untuk diungkapkan ke dalam kata-kata. Kepercayaan diri peserta didik tidak cukup banyak, sehingga pada saat mengungkapkan kata-kata peserta didik cenderung malu.

Pada pembelajaran di Sekolah Dasar guru kurang dalam penerapan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran drama yaitu metode *role playing*. Penggunaan metode yang tepat dinilai dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran drama. Dengan adanya metode *role playing* dapat membantu peserta didik untuk menemukan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam bentuk kata-kata serta dapat mengembangkan ide atau gagasan tersebut menjadi sebuah bentuk karya.





Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat diasumsikan rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui metode *role playing* kemampuan berbicara siswa kelas V SD 1 Purwokerto Wetan dapat meningkatkan.