

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada pengembangan empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama yang lainnya. Berhubungan dengan hal tersebut, pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD ditujukan agar siswa dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 22), yakni:

- a. siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. siswa mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- e. siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan tujuan di atas, jelas artinya bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai peranan yang penting bagi siswa. Guru bertugas untuk memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan tersebut.

2. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan di kemampuan berbahasa Indonesia. Keterampilan berbicara mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia, khususnya di lembaga formal seperti sekolah. Namun tetap saja dengan Tidak mengesampingkan ketiga keterampilan lainnya.

Berbicara adalah suatu cara untuk mengungkapkan ide, gagasan, isi pikiran atau perasaan dan pendapat melalui ujaran. Ujaran di sini berarti dilakukan secara lisan. Pengertian berbicara ini diperkuat oleh pendapat yang diutarakan oleh Abbas (2006, hlm. 83) yaitu “berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada oranglain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain”. Selain itu Tarigan (2013, hlm. 16) juga memperjelas pengertian dari berbicara yakni “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Pengertian berbicara lebih luasnya diutarakan oleh Mulgrave (Tarigan, 2013, hlm.16) yang mengatakan bahwa

berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya, apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya, dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan keterampilan mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan secara lisan kepada penyimak.

b. Tujuan berbicara

Tujuan utama berbicara memang agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Namun lebih rincinya dikemukakan oleh Tarigan (2013, hlm 16) mengenai tiga maksud umum berbicara, seperti “1) memberitahukan, melaporkan (*to inform*), 2) menjamu, menghibur (*to entertain*) dan 3) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*)”

Maksud pertama yakni memberitahukan, melaporkan (*to inform*) berarti berbicara di sini ditujukan untuk memberitahukan, menjelaskan atau menerangkan suatu informasi/pengetahuan. Contohnya seperti: setelah diadakannya diskusi di kelas, setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas. Dalam hal ini, tentu terlebih dahulu setiap kelompok membuat laporan yang akan disajikan secara lisan di depan kelompok yang lainnya.

Maksud kedua yakni menjamu, menghibur (*to entertain*) berarti berbicara di sini dilakukan dalam situasi santai. Tujuan berbicara di sini tentu untuk dapat menghibur para penyimak sehingga kegiatan berbicara di sini dapat bersifat menyenangkan. Menurut Djuanda, dkk (2006, hlm. 193) menyatakan bahwa “berbicara tentang kisah-kisah jenaka, humor, atau kisah yang lucu kepada pendengar merupakan berbicara dengan tujuan menghibur”. Contoh nyatanya seperti: seseorang pelawak atau komedian yang sedang memberikan lawakan atau kegiatan yang melucu.

Maksud ketiga yakni membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*) berarti berbicara di sini disampaikan agar para penyimak melakukan suatu tindakan atau aksi. Aristoteles (dalam Tarigan, 2013, hlm. 35) mengatakan bahwa “persuasi (bujukan, desakan, peyakinan) adalah seni penanaman alasan-alasan atau motif-motif yang menuntun ke arah tindakan bebas yang konsekuen”. Dalam hal ini, ketika dilakukannya berbicara dengan tujuan membujuk atau meyakinkan berarti pembicara mengharapkan adanya respon dan tindakan dari para penyimak. Bujukan tentu dilakukan dengan alasan-alasan yang kuat serta hal-hal yang menarik bagi penyimak. Contohnya seperti: seorang sales yang sedang menawarkan atau mempromosikan suatu produk.

c. Hubungan berbicara dengan keterampilan lainnya

1) Hubungan berbicara dengan menyimak

Berbicara dan menyimak merupakan dua keterampilan yang saling berkaitan atau berhubungan. Keterkaitan tersebut dapat dilihat dari adanya proses kegiatan berbicara dan menyimak, yang mana seseorang tidak akan berbicara jika tidak ada orang yang menyimaknya, begitupun sebaliknya seseorang tidak akan menyimak jika tidak ada yang disimaknya (orang yang berbicara).

Salah satu hal yang memperlihatkan eratnya hubungan antara berbicara dan menyimak menurut Tarigan (2013, hlm. 14) adalah

ujaran (speech biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (imitasi). Oleh karena itu maka contoh atau metode *sugestopedia* yang disimak atau direkam oleh sang anak sangat penting dalam penguasaan kecakapan berbicara.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara dan menyimak tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lainnya.

2) Hubungan berbicara dengan membaca

Sama halnya dengan keterkaitan keterampilan berbicara dengan menyimak, keterampilan membaca pun mempunyai hubungan yang erat dengan berbicara. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan membaca yang biasa dilakukan siswa dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam hal kosa kata dan struktur kalimat yang baik dan benar. Pengetahuan tersebut menjadi bahan siswa dalam melakukan kegiatan berbicara. Selain itu, setelah siswa membaca siswa dapat menyampaikan apa yang dibacanya secara lisan.

Sebaliknya, kegiatan berbicara juga mempunyai dampak bagi membaca. Kemampuan berbicara menambah pengalaman yang bermanfaat bagi kegiatan membaca. Contohnya seperti penggunaan lafal dan intonasi yang tepat ketika berbicara dapat dijadikan acuan ketika melakukan kegiatan membaca nyaring.

3) Hubungan berbicara dengan menulis

Keterampilan berbicara dan menulis merupakan dua keterampilan yang bersifat produktif. Kedua keterampilan tersebut bertujuan untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi. Perbedaan keduanya terletak pada media penyampaian. Berbicara menggunakan media bahasa lisan, sedangkan menulis menggunakan media tulisan. Namun dengan perbedaan yang dimilikinya, berbicara dan menulis saling menunjang satu sama lainnya.

Cahyani & Hodijah (2007, hlm. 85) mengungkapkan pendapatnya mengenai peranan menulis terhadap berbicara, seperti

kegiatan berbicara didukung oleh kegiatan menulis, terutama berkaitan dengan persiapan tertulis baik berupa referensi yang harus dibacanya maupun konsep yang akan disampaikan. Pokok pembicaraan itu ada baiknya dipersiapkan secara tertulis, misalnya berupa naskah lengkap atau garis besar.

Selain itu, hubungan antara berbicara dan menulis dapat dilihat dari adanya peranan berbicara terhadap menulis. Contohnya ketika usia balita, tentu anak terlebih dahulu mengenal kegiatan berbicara daripada menulis. Kegiatan berbicara tersebut terus dilakukan anak dan dapat mengajarkan anak banyak hal, seperti

mengajarkan suatu kosa kata, pola kalimat dan ide-ide lainnya. Seiring tumbuh kembangnya anak, kegiatan tersebut dapat menjadi dasar untuk kegiatan menulis yang dapat anak lakukan. Begitupun bagi dunia sekolah, berbicara dan menulis mempunyai hubungan yang erat.

d. Pembelajaran berbicara

Pembelajaran berbicara mempunyai peranan penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran berbicara menuntut siswa dapat terampil berbicara. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang mengemukakan pendapat di kelas, siswa bercerita, siswa berpidato dan kegiatan-kegiatan lainnya yang memungkinkan siswa berbicara.

Pembelajaran berbicara harus sering dilakukan di Sekolah Dasar (SD), mengingat pentingnya keterampilan berbicara tersebut bagi kehidupan siswa. Setiap siswa mempunyai hak yang sama dalam berbicara di kelas sehingga guru harus memandu pembelajaran dengan baik. Fokus pembelajaran berbicara erat kaitannya dengan faktor-faktor pendukung pembelajaran berbicara, seperti adanya penyimak, media, isi pembicaraan dan sikap pembicara itu sendiri.

Menurut Garnida fokus pembelajaran berbicara (dalam Abbas, 2006, hlm. 83) adalah:

- 1) pesan, amanat yang akan disampaikan kepada pendengar
- 2) bahasa pengemban pesan atau gagasan
- 3) media penyampaian (alat ucap, tubuh dan bagian tubuh lainnya)
- 4) arus bunyi ujaran yang dikirim oleh pembicara
- 5) upaya pendengar untuk mendengar arus bunyi ujaran dan mengamati gerak mimik pembicara serta usaha mengamati penyampaian gagasan lewat media visual
- 6) usaha memahami arus bunyi ujaran, gerak mimik menuansakan makna atau suasana tertentu serta penyampaian gagasan dari pembicara lewat media visual
- 7) usaha pendengar untuk meresapkan, menilai, mengembangkan gagasan yang disampaikan.

Ketujuh fokus pembelajaran berbicara di atas sangat penting diketahui dan dipahami oleh guru. Berhubungan dengan hal tersebut, dibutuhkan suatu metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajarannya. Metode berbicara yang tepat tentu harus memperhatikan beberapa kriteria, salah satunya adalah dapat memfasilitasi semua siswa untuk aktif berbicara.

Menurut Djuanda (dalam Maulana, dkk. 2010, hlm. 91) kriteria yang harus dipenuhi oleh metode pembelajaran berbicara, antara lain adalah:

- 1) relevan dengan tujuan pembelajaran
- 2) memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
- 3) mengembangkan butir-butir keterampilan proses
- 4) dapat mewujudkan pengalaman belajar yang telah dirancang
- 5) merangsang siswa untuk belajar
- 6) mengembangkan penampilan siswa
- 7) mengembangkan kreativitas siswa
- 8) tidak menuntut peralatan yang rumit
- 9) mudah dilaksanakan.

3. Lafal, intonasi dan ekspresi

a. Lafal

Lafal merupakan bentuk pengucapan suatu bunyi bahasa. Bunyi bahasa satu dengan yang lainnya tentu terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh huruf konsonan dan vokal. Menurut KBBI (2007) “lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa”.

Selain hal di atas, penggunaan lafal juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang budaya seseorang. Misalnya seseorang yang berasal dari suku batak akan mempunyai perbedaan lafal dengan orang keturunan jawa. Penggunaan lafal yang dianggap baku jika tidak ada pengaruh dari latar belakang budaya tersebut. Diperkuat oleh pendapat Pujiono (2013, hlm. 87) yang mengatakan “sampai saat ini, bahasa Indonesia belum memiliki ucapan yang baku. Namun demikian, ucapan atau tata bunyi bahasa yang dianggap baku adalah tata bunyi yang tidak terpengaruh oleh logat daerah atau dialek daerah tertentu.

Beberapa kesalahan berbahasa dalam pengucapan/lafal seperti: (Indihadi, 2010, hlm. 291)

- 1) Diftong /au/ diucapkan menjadi /o/
- 2) Diftong /ai/ diucapkan menjadi /e/
- 3) Penghilangan fonem /h/ di depan, di tengah atau di akhir kata
- 4) Fonem /f/ diucapkan menjadi /p/

Tabel 2.1
Contoh pelafalan yang salah dan benar

	Salah	Benar
Diftong /au/ diucapkan menjadi /o/	Kalo	Kalau
	Sodara	Saudara
Diftong /ai/ diucapkan menjadi /e/	Sampe	Sampai
	Bale	Balai
Penghilangan fonem /h/ di tengah kata	Liat	Lihat
	Jait	Jahit
Fonem /f/ diucapkan menjadi /p/	Positip	Positif
	Aktip	Aktif

b. Intonasi

Intonasi adalah lagu kalimat atau ketepatan penyajian tingi rendah nada (KBBI, 2007). Intonasi menjadi daya tarik tersendiri dalam berbicara. Intonasi yang tepat membawa dampak positif bagi kegiatan berbicara. Dampak positifnya seperti berbicara dapat berjalan dengan efektif dan dapat menarik perhatian penyimak. Namun sebaliknya, jika intonasi tidak tepat/berbicara dengan datar akan mempengaruhi kejenuhan penyimak. Diperkuat oleh pendapat Akhadiah (1992, hlm. 157) yang menyatakan bahwa

suatu topik pembicaraan mungkin kurang menarik, namun dengan penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi, dan ritme yang sesuai pembicaraan itu menjadi menarik. Sebaliknya, apabila penyampaian datar saja unguin timbul kejenuhan pada pendengar dan keefektifan berbicara tentu akan berkurang.

Beberapa contoh penggunaan intonasi yang tepat adalah:

- 1) Penggunaan tanda koma seharusnya menggunakan intonasi jeda yang sebentar.
- 2) Penggunaan tanda titik seharusnya menggunakan intonasi jeda yang lebih lama daripada tanda koma.
- 3) Penggunaan tanda tanya seharusnya menggunakan intonasi nada bicara bertanya. Contoh kalimat “kamu mengerti?” intonasi yang digunakan dengan adanya penekanan bertanya.
- 4) Penggunaan tanda seru seharusnya menggunakan intonasi nada bicara menyeru. Contoh kalimat “kau harus tunduk padaku!” intonasi yang digunakan dengan adanya penekanan menyeru.

c. Ekspresi

Ekspresi lekat kaitannya dengan gerak-gerik dan mimik muka. Ketika berbicara, hendaknya pembicara menggunakan gerak-gerik dan ekspresi yang tepat. Menurut Akhadiah (1992, hlm.159) “gerak-gerik dan mimik yang tepat dapat menunjang keefektifan berbicara”.

Penggunaan ekspresi tersebut haruslah tepat dan sesuai, tidak boleh berlebihan. Jika berlebihan akan mengakibatkan pada kesukaran penyimak dalam memahami bagian-bagian isi pembicaraan. Contoh penggunaan ekspresi yang tepat ketika memerankan suatu tokoh adalah:

- 1) Jika peran antagonis maka ekspresinya adalah mimik muka yang jahat, dan pandangan mata tajam.
- 2) Jika peran protagonis maka ekspresinya adalah mimik muka baik atau ramah dan pandangan mata lembut.

Mimik muka memang sangat berpengaruh dalam ekspresi yang diberikan. Berkaitan dengan hal tersebut, Pujiono (2013, hlm. 90) berpendapat “mimik harus disesuaikan dengan perasan hati yang terkandung dalam isi pesan pembicaraan yang dilakukan”. Jadi benar adanya bahwa ketika seseorang memerankan tokoh antagonis maka mimik yang ditampilkan adalah jahat atau seram. Sebaliknya, jika seseorang memerankan tokoh protagonis, maka mimik muka harus baik dan lembut.

Ekspresi juga erat kaitannya dengan perasaan yang sedang dirasakan tokoh. Akan ada perbedaan ketika perasaan sedang senang, sedih, takjub, marah bahkan malu. Contohnya ketika perasaan sedang sedih, ekspresi wajahnya pun sedih. Ketika berperan dengan perasaan senang, maka wajahpun harus ceria dan gembira, begitupun dengan perasaan lainnya.

4. Memerankan tokoh

Memerankan tokoh berhubungan dengan tiga kata yang sangat penting, yakni peran, memerankan dan tokoh. Pengertian peran dan memerankan diartikan dalam KBBI (2007) yakni “peran merupakan perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat” sedangkan memerankan sendiri diartikan sebagai “melakukan peranan”. Tokoh di sini merupakan subjek yang melakukan peran tersebut.

Berdasarkan pengertian tersebut, aplikasinya dalam pembelajaran adalah bahwa memerankan tokoh merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa dalam memerankan oranglain sesuai dengan karakter oranglain tersebut. Misalnya siswa memerankan tokoh Cinderella. Siswa di sini dituntut untuk menghayati perannya, memahami karakter Cinderella lalu berperan layaknya Cinderella.

Berhubungan dengan memerankan tokoh, tokoh itu sendiri dibagi ke dalam tiga karakter, yakni protagonis, tritagonis dan antagonis. Menurut KBBI (2007), protagonis merupakan “tokoh utama di cerita rekaan”. Protagonis ini membawakan misi kebenaran dan kebaikan untuk menciptakan situasi kehidupan masyarakat yang damai, aman dan sejahtera”. Masih dalam sumber yang sama, KBBI (2007) menyatakan mengenai pengertian antagonis, yakni “orang yang suka menentang (melawan dsb) atau tokoh dalam karya sastra yang merupakan penentang dari tokoh utama, tokoh lawan”.

Selain protagonis dan antagonis, dalam penokohan terdapat juga tokoh tritagonis, yang mana merupakan tokoh yang berperan sebagai penengah antara protagonis dan antagonis. Tokoh yang paling menonjol di sini tentu protagonis dan antagonis karena masing-masing tokoh mempunyai karakter yang kuat.

Dilihat dari sudut pandang lain, yakni masalah perasaan yang dirasakan tokoh akan berbeda pula dengan perannya. Perasaan senang, sedih, marah, malu, takjub tentu dirasakan oleh setiap orang, tak terkecuali dalam memerankan tokoh. Perasaan tokoh tersebut akan berpengaruh pada penghayatan seseorang yang memerankannya. Jika tokoh yang sedang merasa sedih, dialog yang disediakan pun harus mendukung perasaan tersebut dan tak lupa yang paling penting di sini ini keberhasilan seseorang dalam memerankan tokoh tersebut. Ia harus berperan dengan menampakkan kesedihannya, di dukung oleh penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi.

5. Metode sugetopedia

a. Pengertian metode dan metode pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk pencapaian tertentu. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rohman & Amri (2013, hlm. 28) yang menyatakan bahwa “...metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”.

Metode ini sangat erat hubungannya dengan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas. Metode tersebut dinamakan sebagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara atau prosedur yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Rohman & Amri (2013, hlm. 28) “...dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan”.

b. Tujuan dan manfaat metode

Penggunaan metode pembelajaran merupakan hal inti dan penting dalam pelaksanaannya. Guru harus tepat dalam memilih metode pembelajaran. Kaitannya dengan tujuan, metode pembelajaran ini bertujuan agar dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa yang variatif dan menyenangkan. Misalnya guru tidak lagi menggunakan pembelajaran konvensional, melainkan menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa aktif.

Metode pembelajaran yang tepat dapat bermanfaat pada keefektifan dan keefesienan suatu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohman & Amri (2013, hlm. 28) yang menyatakan bahwa “makin tepat metode yang digunakan guru dalam mengajar akan semakin efektif kegiatan pembelajaran”. Selain itu penggunaan metode pembelajaran juga akan bermanfaat bagi hasil belajar siswa. Jika metodenya tepat, maka siswa akan lebih memahami isi pembelajaran dan hal tersebut akan berdampak bagi hasil belajar siswa.

c. Pengertian metode *sugestopedia*

Metode *sugestopedia* dikenal juga dengan metode Lozanov, karena metode ini dikembangkan oleh seorang pendidik, psikoterapis dan ahli fisika yang bernama Georgi Lozanov. Metode *sugestopedia* merupakan suatu metode yang memberikan unsur ketenangan dalam pembelajaran. Menurut Stevick (Tarigan, 1991, hlm. 90) berpendapat bahwa *sugestopedia* adalah

seperangkat khusus rekomendasi-rekomendasi pembelajaran yang diturunkan dari Sugestologi yang diberikan oleh Lozanov sebagai suatu ilmu pengetahuan mengenai telaah bersistem terhadap pengaruh-pengaruh yang tidak rasional dan/atau tidak sadar yang secara konstan ditanggapi oleh insan manusia.

Salah satu ciri dari metode ini adalah dengan adanya iringan musik dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat kesan santai bagi para siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (1991, hlm. 91) yang mengatakan bahwa “suatu ciri *sugestopedia* yang paling menonjol dan mencolok mata adalah sentralitas atau pemusatan musik dan ritme musik bagi pembelajaran”.

d. Komponen metode *sugestopedia*

1) Suasana kelas

Suasana kelas dalam penerapan metode ini diciptakan dengan senyaman mungkin. Berkaitan dengan hal tersebut, Tarigan (1991, hlm. 135) berpendapat “...sang guru harus mencoba menciptakan lingkungan sesantai dan semenarik mungkin”. Cara yang dapat dilakukan guru seperti mengatur tempat duduk siswa, dekorasi kelas yang lain dari biasanya dan penggunaan musik yang lembut.

2) Sugesti positif

Sugesti positif dapat membantu siswa dalam memahami isi pembelajaran. Menurut Tarigan (1991, hlm. 135) bahwa

sugesti positif merupakan tanggung jawab guru untuk menata atau mengorkestrakan faktor-faktor sugestif dalam suatu situasi pembelajaran dan dengan cara demikian menolong para siswa menanggulangi kendala-kendala dalam pembelajaran mereka bawa serta bersama mereka.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa guru sangat perlu memberikan sugesti positif bagi siswa. Misalnya dengan memberikan sugesti langsung pada siswa seperti “kalian pasti berhasil”. Sugesti tidak langsung pun dapat diterapkan dengan penggunaan musik dan lingkungan fisik yang menyenangkan. Kedua hal tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa.

3) Visualisasi

Visualisasi ini dapat dilihat dari dua fungsi. Fungsi pertama dapat dijadikan sebagai wadah pemberian sugesti. Misalnya dapat dengan meminta siswa memejamkan mata lalu menarik napas. Setelah itu guru memberikan sugesti-sugesti pada siswa melalui kata atau kalimat yang diucapkannya. Fungsi kedua semata-mata untuk membuat para siswa rileks atau santai. Misalnya guru hanya meminta siswa menarik napas, lalu diam sebentar dan membayangkan sesuatu hal

yang memberikan kenyamanan dan membuat hati senang. Kedua fungsi tersebut memang sangat penting sekali diterapkan dalam metode *sugestopedia* ini. Visualisasi juga berperan dalam keberhasilan penerapan metode *sugestopedia*.

Berkaitan dengan hal di atas mengenai kegiatan atau latihan visualisasi. Tarigan (1991, hlm. 136) menyatakan bahwa "...beberapa orang guru telah menggunakan latihan-latihan visualisasi untuk meningkatkan atau memancing kreativitas siswa, sebelum siswa mereka melakukan sesuatu di dalam bahasa sasaran". Jadi kegiatan visualisasi ini sangat penting dalam keefektifan penggunaan metode *sugestopedia*.

4) Penggunaan musik

Penggunaan musik merupakan salahsatu hal ini dalam penerapan metode ini. Musik akan membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi dan pemahaman tentang sesuatu hal. Lozanov (dalam Rose & Nicholl, 2006, hlm. 243) mengemukakan bahwasanya "...adanya kemampuan memperkuat otak berkat musik yang punya pengaruh besar". Aplikasi dalam pembelajarannya, penggunaan musik tersebut mempunyai peranan yang besar dalam membantu memahami isi pembelajaran. Terlebih lagi Roses & Nicholl (2006, hlm. 244) menyatakan "Di dalam musik terdapat tatanan ritmis dan suara yang berhubungan dengan otak kiri anda sedangkan otak kanan anda berhubungan dengan tekstur suara". Ketika pikiran seseorang tenang dan damai, maka pengetahuan atau informasi apapun dapat mudah terserap oleh otak dan hal tersebut dapat terlaksana dengan adanya alunan musik.

Menurut Gunawan (2006, hlm. 259) keuntungan penggunaan musik dalam proses pembelajaran adalah:

- a) membuat murid rileks dan mengurangi stress (stress sangat menghambat proses pembelajaran).
- b) mengurangi masalah disiplin
- c) merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir.
- d) membantu kreativitas dengan membawa otak pada gelombang tertentu.
- e) merangsang minat baca, keterampilan motorik dan pembendaharaan kata.
- f) sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar.

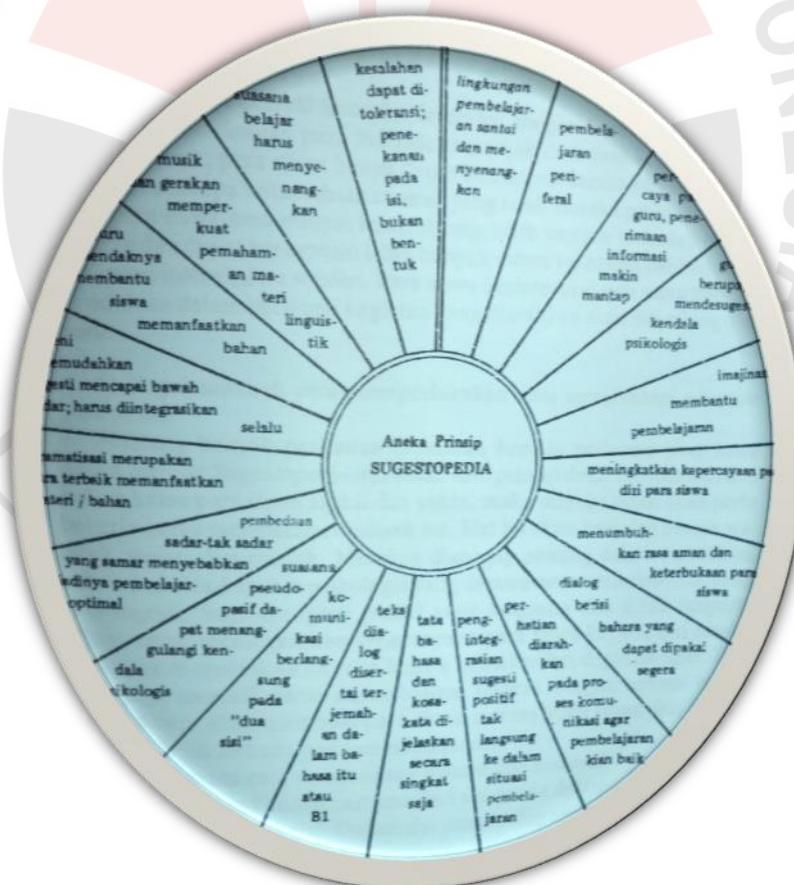
5) Bermain peran

Komponen ini menuntut siswa berperan bukan sebagai dirinya, melainkan sebagai orang lain. Misalnya dalam pembelajaran memerankan tokoh, siswa dituntut memerankan tokoh Malin Kundang. Siswa tersebut harus keluar dari karakter dirinya sendiri dan berubah menjadi sosok Malin Kundang.

e. Prinsip metode *sugestopedia*

Metode *sugestopedia* ini membuat pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa melalui iringan musik, gerakan-gerakan dan pemberian sugesti.

Iringan musik dan pemberian sugesti tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri dan imajinasi siswa. Selain itu, tentu dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajarannya. Berikut adalah gambar prinsip-prinsip metode *sugestopedia*:



Gambar 2.1: Prinsip-prinsip metode *sugestopedia*
Tarigan (1991, hlm. 130)

f. Tujuan penerapan metode *sugestopedia*

Pembahasan mengenai pengertian, unsur-unsur, prinsip dan komponen metode *sugestopedia* sebenarnya sudah cukup mewakili tujuan diterapkannya metode ini. Pembahasan di keempat aspek tersebut sudah menjelaskan tujuan metode *sugestopedia* walaupun tidak secara jelas dituliskan bahwa itu tujuan penerapan metode *sugestopedia*.

Lebih jelasnya, berikut adalah kesimpulan tujuan penerapan metode *sugestopedia*:

- 1) Mempercepat proses pembelajaran.
- 2) Membuat keadaan dan suasana belajar lebih rileks, nyaman dan menyenangkan.
- 3) Siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran.
- 4) Membuat siswa terampil berbicara.

g. Kelebihan metode *sugestopedia*

Pembahasan mengenai kelebihan metode *sugestopedia* ini erat hubungannya dengan pembahasan sebelumnya, yakni tujuan penerapan *sugestopedia*. Kelebihan dari metode ini cukup mewakili jawaban ketercapaian tujuan penerapannya, bahwasanya memang kelebihan *sugestopedia* adalah membuat pembelajaran lebih rileks dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya. Diperkuat oleh pendapat Tarigan (1991, hlm. 159) yang mengatakan kelebihan atau keunggulan metode *sugestopedia* ini adalah:

- 1) Memberi ketenangan dan kesantiaian.
- 2) Mempercepat waktu pembelajaran bahasa.
- 3) Perkembangan kecakapan/keterampilan berbahasa.

6. Media audio

a. Pengertian media dan media pembelajaran

Media merupakan perantara atau alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Lebih jelasnya, menurut Indriana (2011, hlm. 13) “secara harfiah media berarti perantar,

yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Menurut AECT atau *Asociation of Education Comunication* (dalam Indriana, 2011, hlm. 14) “media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan”.

Media ini erat hubungannya dengan dunia pendidikan, yang biasa disebut dengan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dirasakan sangat penting karena berfungsi sebagai penunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Pengertian mengenai media pembelajaran banyak dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya adalah pendapat yang dikemukakan oleh Schramm (dalam Susilana & Riyana, 2009, hlm. 6) yang mengatakan bahwa “...media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Dari pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memang dapat dijadikan perantara antara pendidik dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Susilana dan Riyana (2009, hlm. 7) berpendapat “...media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut”. Hal terpenting di sini adalah peranan dari media pembelajaran tersebut, bagaimana media dapat membantu proses pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih rincinya lagi Munadi (2013, hlm. 7) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara antara pendidik dan siswa agar terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan efektif.

b. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa klasifikasi, seperti media audio, media proyeksi diam, media cetak dan lain-lain. Media audio melibatkan indra pendengaran. Media jenis ini misalnya radio atau rekaman suara. Media

proyeksi diam seperti media OHP (*Overhead Projector*) dan OHT (*Overhead Transparency*). Media cetak misalnya penyediaan buku teks dan modul. Indriana (2011, hlm. 56) menjelaskan klasifikasi media pembelajaran, yakni:

- 1) grafis, bahan cetak dan gambar diam
- 2) media proyeksi diam
- 3) media audio
- 4) media gambar hidup/film
- 5) media televisi
- 6) multimedia.

c. Tujuan dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa. Kedua hal tersebut tentu tertuju pada terciptanya suatu pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi siswa.

Tujuan tentu erat kaitannya dengan manfaat yang dirasakan. Manfaat penggunaan media pembelajaran ini adalah siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan memperjelas pesan yang disampaikan. Dalam hal ini, guru menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran tidak bersifat abstrak. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

d. Pengertian media audio (rekaman suara)

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya ditangkap dengan indra pendengaran saja (Indriana, 2011, hlm. 87). Maksudnya di sini adalah media yang digunakan hanya mengeluarkan suara tanpa adanya gambar. Contohnya seperti musik, kata-kata, *sound effect*.

Penelitian ini memfokuskan media audio pada rekaman suara yang disediakan untuk pembelajaran lafal dan intonasi. Rekaman suara dapat disebut juga media pita perekam. Media pita perekam ini merupakan sebuah alat perekam dalam bentuk kaset atau *compact disk*. Seiring dengan perkembangan zaman perekam suara ini dapat digunakan melalui beberapa media seperti mp3, handphone, iphone dan lain sebagainya.

e. Kelebihan media audio (rekaman suara)

Menurut Indriana (2011, hlm. 90); Susilana & Riyana (2009, hlm. 20) mengemukakan hal yang sama mengenai kelebihan media rekaman suara/pita perekam, yakni:

- 1) pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 2) rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.
- 3) mengambankan daya imajinasi siswa.
- 4) sangat efektif untuk pembelajaran bahasa.
- 5) penggandaan programnya sangat mudah.

Selain kelebihan di atas, Munadi (2013, hlm. 64) juga mengatakan bahwa salah satu kelebihan media audio adalah "...mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata, bunyi dan arti dari kata/bunyi tersebut". Kelebihan tersebut dapat menguatkan penelitian ini, yang mana media ini bertujuan agar siswa dapat memahami penggunaan lafal dan intonasi yang tepat. Jadi melalui media ini, siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

7. Teori belajar yang mendukung

a. Teori belajar behaviorisme

Teori ini menekankan pada adanya suatu hubungan antara stimulus dan respon. Stimulus yang tepat akan berdampak pada respon yang baik. Implementasinya pada pembelajaran, jika seorang guru memberikan stimulus yang tepat, maka siswa akan dapat memahami isi pembelajaran dengan baik.

Menurut Thorndike (dalam Djuanda, 2014, hlm. 9) menyatakan bahwa dalam melakukan kontrol perlu diperhatikan tiga hal yaitu:

- 1) *law of effect* atau kaidah efek,
- 2) *law of exercise* atau kaidah latihan, dan
- 3) *law of readiness* atau kaidah kesiapan.

Kaitannya dengan metode *sugestopedia* berbantuan media audio, teori ini mendukung dalam penerapan metode dan media ini. Pertama kaitannya dengan kaidah efek dimana kekuatan respon ditentukan oleh efek kesenangan yang bisa diperoleh. Penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio ini dapat

membuat suasana belajar lebih rileks dan menyenangkan. Hal tersebut tentu membuat respon yang diperoleh akan baik.

Kedua, hubungannya dengan kaidah latihan. Penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio juga memfasilitasi siswa dalam berlatih. Baik latihan penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat maupun latihan memerankan suatu tokoh. Latihan-latihan tersebut dapat membantu siswa dalam menguasai sesuatu hal. Diperkuat oleh Djuanda (2014, hlm. 10) yang berpendapat "...semakin sering dan lama suatu latihan diberikan akan semakin tinggi pengalaman dan bentuk keterampilan yang diperoleh"

Ketiga kaitannya dengan kaidah kesiapan. Penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio memberikan keadaan santai pada masing-masing siswa. Pemberian sugesti, proses visualisasi, dan adanya alunan musik dapat membuat keadaan psikologis siswa lebih rileks. Ketika keadaan siswa rileks, maka siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran tersebut. pembelajaran pun dapat berlangsung menyenangkan.

b. Teori belajar kognitivisme

Teori ini dipelopori oleh Jean Piaget, yang mana pada dasarnya pengalaman dan pengetahuan siswa sebelumnya akan dimanfaatkan untuk menerima pengetahuan baru dalam pembelajaran. Menurut teori ini, akan adanya proses asimilasi dimana siswa tidak perlu mengatur dan mengubah skemanya ketika pengetahuan baru datang, hanya perlu dipahami saja. Namun ada juga dimana saatnya siswa harus mengubah dan menyesuaikan skemanya ketika pengetahuan baru datang sehingga terdapat kesesuaian dalam menerima pengetahuan baru. Proses tersebut dinamakan sebagai proses asimilasi.

Implikasinya dalam penelitian ini adalah siswa dituntut untuk menyesuaikan pengetahuan awalnya dengan pengetahuan baru. Memang bisa saja terjadi ketidakseimbangan (*disequilibrium*) ketika siswa diminta untuk memerankan suatu tokoh dengan penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi yang sesuai. Namun dengan penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio ini siswa difasilitasi untuk mendapatkan keadaan pembelajaran yang tenang. Siswa juga diberikan pembelajaran mengenai penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi.

Setelah itu, siswa bersama kelompok mendiskusikan tentang penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat membantu siswa dalam memerankan suatu tokoh.

Berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan, Djuanda (2014, hlm. 16) memberikan salah satu contohnya, seperti "...bila guru memilih bahan pengajaran, misalnya buku atau teks untuk dibaca siswa, terlebih dahulu harus membangkitkan atau mengisi dulu skemata siswa". Jadi adanya proses asimilasi dan akomodasi yang bermakna akan dapat membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman, penghayatan dan keterampilan. Begitupun dengan pembelajaran lainnya, guru berperan dalam proses asimilasi dan akomodasi siswa.

Selain itu, teori ini erat kaitannya dengan tahap perkembangan siswa dalam belajar. Siswa usia sekolah dasar berada dalam tahapan operasional konkret, yang mana pembelajaran yang diberikan haruslah bersifat konkret/tidak abstrak. Berkaitan dengan hal ini, dengan landasan teori kognitif, Aminuddin (dalam Djuanda, 2014, hlm. 17) memberikan saran agar guru pada waktu pelajaran, mempertimbangkan hal berikut.

- 1) Isi pembelajaran dan proses belajarnya sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman dan pengetahuan siswa.
- 2) Isi dan proses pembelajarannya harus menarik minat dan secara emotif membangkitkan rasa ingin tahu, minat dan motivasi belajarnya. Sebab itu guru harus memperhitungkan minat, kebermaknaan dan keterkaitan antara materi yang dengan kehidupan siswa.
- 3) Isi dan proses pembelajarannya harus berhubungan dengan sesuatu yang nyata dan alamiah, sehingga dapat dihuubngkan dan dibandingkan dengan kenyataan dalam kehidupan siswa.
- 4) Isi dan proses pembelajaran harus memiliki nilai fungsional bagi murid dalam kehidupannya sehingga ketika mempelajarinya siswa juga memahami tujuan belajarnya.

B. Hipotesis Tindakan

"Jika pembelajaran bahasa Indonesia pada materi memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio, maka keterampilan berbicara siswa dalam memerankan tokoh dapat meningkat".