

BAB II

TEORI LANDASAN

Pada Bab ini akan dibahas tentang teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan variabel X dan Y entah itu teori yang terdahulu ataupun teori-teori yang menunjang tentang kelebihan pada variabel X (Role Playing) dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Keterbatasan pada Bab ini adalah sulitnya mengukur langsung fenomena-fenomena yang ada dilapangan. Selain teori yang mendukung pada penelitian tentunya fenomena yang terjadi dilapangan juga sangat penting untuk menjadi catatan atau tambahan data dalam memperkuat penelitian hanya saja untuk mencari atau mengukur fenomena-fenomena tersebut tidak bisa karena dampak Pandemi Virus Corona 19. Adapun kajian pustaka, landasan teori dan kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

A. Kajian Pusaka

Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih kurang. Menurut Darmuki & Hariyadi (2019: 257), rendahnya keterampilan siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu; 1) siswa kurang berminat pada pembelajaran keterampilan berbicara. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbicara merupakan materi yang tidak menyenangkan. Menurut siswa cara guru dalam mengajar pembelajaran juga kurang menarik; 2) siswa mengalami kesulitan dan takut untuk mengungkapkan gagasannya. Pada proses pembelajaran guru masih cenderung dominan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bisa mengembangkan potensi dalam keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara siswa perlu dikembangkan. Menurut Ulfiani (2016: 106), keterampilan berbicara perlu dikembangkan tidak sekedar berkaitan dengan penampilan, tetapi juga kreatifitas siswa dalam mengembangkan ide saat praktik berbicara. Menurut Abidin (2013: 131), menyebut ada empat tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang seharusnya dicapai siswa di sekolah, yakni; 1) membentuk kepekaan siswa terhadap sumber ide; 2) membangun kemampuan siswa

menghasilkan ide; 3) melatih kemampuan berbicara untuk berbagai tujuan dan 4) membina kreatifitas berbicara siswa (menemukan, mengorganisasi, mengemas dan menyampaikan ide).

Keterampilan berbicara tidak akan mudah begitu saja untuk disampaikan didalam kelas jika tidak ada bantuan dari sebuah metode tertentu yang tentunya akan membantu atau mempermudah dalam proses pembelajaran. Salah satunya ada metode *role playing* atau bermain peran. Menurut Krisna dkk (2015: 61), *role playing* merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial. Pengaruh *role playing* dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang baik yakni hasil pretes menunjukkan hasil 48,65% dan setelah mendapatkan treatment dengan menggunakan *role playing* meningkat sebesar 13,3%. Menurut Supriyanti dkk (2017:59), *role playing* memiliki dampak yang begitu baik pada proses pembelajaran siswa. Siswa mampu menunjukkan sikap toleran ketika bermain peran dan menunjukkan sikap tanggung jawab ketika bermain peran. Sedangkan menurut Sarniyati (2019:26), pembelajaran dengan menggunakan *role playing* atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil pada siklus I yakni 6,96% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,57%. Pada temuan ini menegaskan bahwa metode *role playing* memiliki efek positif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep pelajaran bahasa

Indonesia.

B. Landasan Teori

1. Keterampilan Berbicara

1.1 Keterampilan

Keterampilan merupakan suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, pikiran, ide serta kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau juga membuat sesuatu itu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal tersebut mnghasilka sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan ini haruslah terus dikembangkan

serta dilatih dengan secara terus menerus supaya dapat menambah kemampuan seseorang sehingga menjadi ahli dan profesional. Menurut Ramanto dkk (2011:2), menyebutkan bahwa keterampilan merupakan bentuk pekerjaan yang dilakukan oleh manusia yang menunjukkan hasil yang cepat atau benar. Sejalan dengan pendapat Carin (2000:1), keterampilan diartikan sebagai keakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan dan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan sesuatu perbuatan. Pada hasil ini, keterampilan difokuskan kepada hasil pekerjaan yang akan dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas.

1.2 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang berfokus pada pola bicara yang dilakukan oleh seseorang dengan baik dan teratur. Keterampilan berbicara bisa masuk kedalam beberapa kalangan baik kepada orang tua, orang dewasa sampai anak-anak. Menurut Kartini (2013: 163), keterampilan berbicara seorang anak akan diperoleh dengan mudah melalui kegiatan dialog yang dilatihkan kepada anak dari sejak dini. Menurut Daliana & Fitriani (2019: 32), keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang perlu diajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga siswa benar-benar bisa mengasah alat ucapny agar dapat menyampaikan ejaan yang baik dan benar. Kemampuan berbicara anak dengan lawan komunikasinya akan menjadi indikator bahwa anak tersebut memiliki kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara anak perlu dipupuk dan ditumbuhkembangkan. Kemampuan berbicara akan mempengaruhi tingkat intelegensi anak.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara menurut Putra (2016), yaitu; 1) siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara, sehingga siswa jarang memperhatikan dan mengikuti pelajaran dengan baik; 2) siswa merasa takut dan tidak percaya diri saat mengemukakan pendapatnya didalam kelas dan 3) kurangnya kesempatan yang dimiliki oleh siswa untuk melatih keterampilan berbicara. Karena tidak

terbiasa berbicara dalam kelas, ketepatan penggunaan bahasa siswa masih kurang mampu menyusun kata-kata dengan runtut.

1.3 Metode *Role Playing* atau bermain peran

1.3.1. Metode

Metode merupakan cara untuk bisa mendapatkan data dengan mudah dan terarah. Menurut Syarifudin (2016:31), metode merupakan cara kerja yang tersusun dan memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode juga merupakan cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Sedangkan menurut Wardani (2001:46), metode merupakan cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pernyataan diatas, metode merupakan cara kerja untuk memudahkan seseorang dalam pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

1.3.2. *Role Playing* atau Bermain Peran

Metode bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Metode ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat siswa dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya. Menurut Utomo (2001:122), mengemukakan bahwa bermain peran merupakan gambaran tentang suatu kondisi tertentu pada satu hal didalam masyarakat lewat skenario. Pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apapun akan terlihat respon siswa lain sesama actor. Lewat respon yang diberikan berupa perilaku dapat dianalisis tentang hubungan kondisi yang ditunjukkan actor sesuai dengan kondisi atau paradigma yang berlaku. Sedangkan menurut Syarifudin (2016: 31), bermain peran merupakan kegiatan dimana siswa bisa bermain peran atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah social atau psikologis itu.

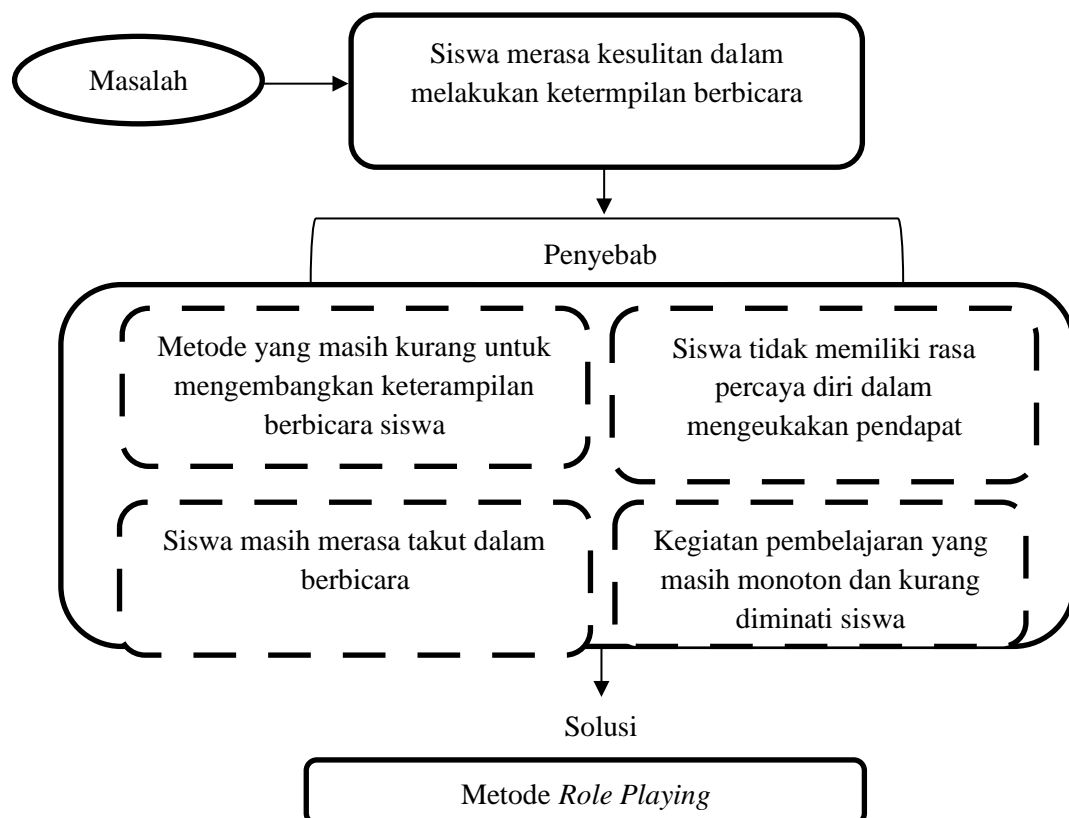
Menurut Kartini (2013: 163), metode bermain peran menuntut siswa untuk mampu melatih diri berbicara, melatih berekspresi dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Menurut Agus dkk (2011: 2), metode bermain peran merupakan main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognitif, social dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Menurut Agus dkk (2011: 3), menjelaskan bahwa tujuan metode bermain peran adalah 1) untuk menampilkan kembali pengalaman yang didapat melalui panca indra dengan menampilkan dalam bentuk perilaku pura-pura; 2) memberikan kekuatan sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, pengendalian diri; 3) untuk meningkatkan perkembangan kognisi, social dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun; 4) sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatic; 5) mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran; 6) dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, pra membaca, dan pra menulis; 7) dapat melatih kemampuan memerankan suatu peran menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita dan 8) dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan dan inisiatif.

Langkah-langkah metode bermain peran menurut Sudjana (2001: 135), 1) guru bersama siswa menyiapkan bahan belajar berupa topic yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu; 2) guru bersama siswa mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing; 3) guru membantu siswa untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran; 4) guru membantu para siswa untuk melaksanakan permainan peran dan 5) guru melakukan evaluasi peran yang telah digunakan.

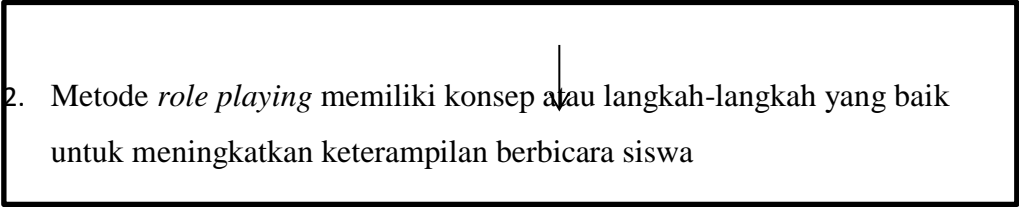
C. Kerangka Berpikir

Pelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi hasil karya kesastraan manusia

Indonesia. Sebagai implikasinya, maka dalam belajar bahasa Indonesia untuk mencapai pemahaman yang bermakna siswa harus memiliki keterampilan berbicara yang memadai. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, masih banyak siswa yang kesulitan dalam berbicara dengan baik dan benar. Secara umum berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Salah satu faktor penting dalam membentuk keterampilan berbicara siswa adalah dengan menggunakan metode *role playing*.



1. Metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa

- 
2. Metode *role playing* memiliki konsep atau langkah-langkah yang baik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa

Gambar 2.1 Kerangka berpikir metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara