

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan ketrampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan ketrampilan kebutuhan dan minatnya. Sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa BNSP (2006).

Selain tujuan umum pembelajaran sebuah bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari orang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut : 1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien

sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. 2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara. 3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. 4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social. 5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (KTSP 2006)

b. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut (1) sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa (2). Sarana peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya (3). Saran peningkatan pengetahuan dan ketrampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah (5) sarana pengembangan penalaran dan (6) sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusasteraan Indonesia (Kurikulum KTSP, 2006)

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diharapkan mampu mengembangkan dan mengarahkan siswa dengan

segala potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu guru dapat mendorong siswa untuk berfikir secara kritis.

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, terkait dengan kemampuan guru, baik sebagai perancang pembelajaran maupun sebagai pelaksana di lapangan. Selain itu, guru dituntut mampu melakukan pembaharuan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu dengan merancang pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Pada intinya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan kepada usaha pengembangan ketrampilan berbahasa siswa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dan pengapresiasian karya sastra dan penciptaan karya sastra.

2. Ketrampilan Berbicara (Bercerita)

1. Pengertian bercerita

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Dengan kata lain, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca.

Menurut Burhan Nurgiantoro (2001: 278), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu :

1) bercerita berdasarkan pengalaman yang dilihat atau dialami

dalam hal ini ada beberapa langkah dalam menceritakan pengalaman yang dilihat atau dialami yaitu dengan : (a) Mengingat pengalaman yang pernah dialami atau kejadian yang dilihat, (b) Mencatat hal-hal yang berkaitan dengan pengalaman atau kejadian yang akan disampaikan, (c) Mengembangkan catatan-catatan yang dibuat menjadi cerita pengalaman yang menarik dan (d) Menyampaikan kesan yang dirasakan terhadap pengalaman atau kejadian yang dilihat atau didengar

2) wawancara

menurut Burhan Nurgiantoro wawancara adalah cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak.

3) bercakap-cakap

bercakap-cakap di KBBI adalah: berbincang-bincang; berbicara; beromong-omong.

4) berpidato

Pidato adalah kegiatan berbicara di depan umum untuk menyampaikan ide/gagasan dari seseorang kepada khalayak.

Ide/gagasan yang disampaikan perlu bersifat informatif supaya memberi manfaat bagi khalayak yang mendengarkannya.

5) berdiskusi.

Diskusi adalah suatu bentuk tukar pikiran yang teratur dan terarah, baik dalam kelompok kecil atau besar, dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu masalah.

2. Manfaat Bercerita

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 95) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut:

1) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak

Cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berfikir dan cara berperilaku anak karena mereka senang mendengarkan cerita walaupun dibacakan secara berulang-ulang. Pengulangan imajinasi anak, dan nilai kedekatan guru dan orang tua membuat cerita menjadi efektif untuk mempengaruhi cara berfikir mereka.

2) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi

Anak-anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikirannya. Masa usia pra sekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak “mengarang” suatu cerita sehingga oleh sebagian orang tua dianggap sebagai kebohongan. Hal ini menunjukkan bahwa

sebenarnya, imajinasi anak-anak sedang membutuhkan penyaluran. Salah satu tempat yang tepat adalah cerita.

3) Memacu kemampuan verbal anak

Cerita yang bagus tidak sekedar menghibur tetapi juga mendidik, sekaligus merangsang perkembangan komponen kecerdasan linguistik yang paling penting yakni kemampuan menggunakan bahasa untuk mencapai sasaran praktis. Selama menyimak cerita, anak belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diajarkan dengan benar, bagaimana kata-kata disusun secara logis dan mudah dipahami, bagaimana konteks berfungsi dalam makna.

4) Merangsang Minat menulis

Pengaruh cerita terhadap kecerdasan bahasa anak diakui oleh Leonhardt. Menurutnya cerita memancing rasa kebahasaan anak.. Anak yang gemar mendengar dan membaca cerita akan memiliki kemampuan berbicara, menulis dan memahami gagasan rumit secara lebih baik Leonhardt, (1997:27). Ini berarti selain memacu kemampuan berbicara, menyimak cerita juga merangsang minat menulis anak.

5) Merangsang minat baca anak

Bercerita dengan media buku, menjadi stimulasi yang efektif bagi anak TK, karena pada waktu itu minat baca pada anak mulai tumbuh. Minat itulah yang harus diberi lahan yang tepat, antara lain melalui kegiatan bercerita. Menstimulasi minat baca anak lebih

penting dari pada mengajar mereka membaca, menstimulasi memberi efek yang menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali justru membunuh minat baca anak, apalagi bila hal tersebut dilakukan secara dipaksa.

3. Tes Keterampilan Bercerita untuk Siswa SD

a. Penilaian Keterampilan Bercerita

1. Tujuan penilaian

Tujuan penilaian adalah untuk 1) menilai pembelajaran di kelas, 2) meningkatkan pembelajaran dan kualitas belajar siswa dan bukan sekedar menentukan skor.

2. Bentuk penilaian (test)

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan teknik, antara lain penilaian praktik, penilaian produk, penilaian proyek, dan penilaian portofolio

3. Instrumen penilaian

Instrumen penilaian adalah alat yang digunakan untuk melakukan penilaian atau evaluasi, instrumen penilaian dapat berupa tes maupun non tes dan observasinya dapat dilakukan dengan cara observasi sistematis dan non-sistematis. Untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien instrumen harus baik sebagai alat ukur.

4. Kondisi-kondisi yang diperlukan

Metode role playing adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga

melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode role playing adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

5. Penerapan (termasuk persiapan siswa)

Berikut ini adalah Langkah-langkah penerapan model pembelajaran role playing menurut Uno, (2012).

1. Persiapan atau pemanasan. ...
2. Memilih pemain/pemeran drama. ...
3. Mendekorasi panggung (ruang kelas) ...
4. Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer) ...
5. Memainkan peran. ...
6. Diskusi dan evaluasi. ...
7. Bermain peran ulang. ...
8. Diskusi dan evaluasi

Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang sulit penilaiannya. Amran Halim yang dikutip oleh Dandan Supratman (1985: 15) menyebutkan keterampilan berbahasa yang paling sukar penilaiannya adalah berbicara. Ada banyak aspek yang harus dinilai, seperti lafal dan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan pemahaman. Selain itu, Burhan Nurgiyantoro (2001: 276) menyebutkan bahwa tes keterampilan bercerita perlu mempertimbangkan unsur ekstralinguistik, yaitu sesuatu

yang disampaikan di dalam bahasa. Pengabaian unsur ekstralinguistik dalam tugas itu berarti tidak menyadari fungsi bahasa.

Tingkatan tes berbicara berlainan dengan tes keterampilan bahasa lainnya. Sebab, aktivitas berbicara tidak semata-mata berhubungan dengan aspek kognitif, melainkan juga aspek psikomotor. Dalam tugas berbicara terdapat dua aspek yang terlibat, yaitu keterampilan bercerita yang lebih dilihat dari segi aktivitas dan keterampilan kognitif yang lebih spesifik dari segi isi atau gagasan yang terungkap melalui bahasa. Oleh karena itu, penilaian yang harus dilakukan hendaknya juga mencakup dua aspek tersebut. Aspek keterampilan terutama dilihat dari segi kelancaran dan kewajaran gerakan, sedangkan aspek kognitif dilihat dari segi keakuratan informasi, hubungan antar informasi, ketepatan struktur, dan ketepatan kosakata.

Umumnya bersifat teoretis, menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tugas berbicara, misalnya tentang pengertian, fakta, dan sebagainya. Kedua, tes tingkat pemahaman, seperti halnya dengan tes ingatan, tes keterampilan bercerita tingkat pemahaman juga masih bersifat teoretis, menanyakan berbagai masalah yang berhubungan dengan tugas berbicara. Tes tingkat pemahaman dapat pula dimasukkan untuk mengungkap keterampilan siswa secara lisan. Ketiga, tes penerapan, pada tingkat ini tidak lagi bersifat teoretis, melainkan menghendaki siswa untuk praktik berbicara. Tes tingkat ini menuntut

siswa untuk mampu menerapkan keterampilan berbahasanya untuk berbicara dalam berbagai situasi dan masalah tertentu.

Tingkatan-tingkatan tes di atas tentunya harus memenuhi berbagai aspek yang ada dalam penilaian keterampilan bercerita, seperti tekanan/intonasi, kelancaran, hubungan antar unsur, keakuratan, ketepatan struktur dan kosakata, serta kewajaran urutan. Kemudian, menurut Jakobivitas dan Gordon (dalam Burhan Nurgiyantoro, 2001: 290), masing-masing aspek tersebut diberi bobot dengan rentang skala 0 sampai 10. Namun, penilaian yang mereka lakukan kurang terperinci. Nilai tersebut kurang memberi gambaran yang sistematis tentang keterampilan bercerita. Ada penskalaan yang disusun secara sistematis sebagai usaha untuk mendapatkan penskoran yang dapat diandalkan, sebagaimana yang dimaksudkan oleh Lado (dalam Dandan Supratman, 1985: 17). Prosedur pengukuran yang sesuai hal tersebut adalah dengan prosedur penilaian yang dikembangkan oleh FSI (Foreign Service Institute) (Oller dalam Dandan Supratman, 1985: 17)

4. Metode Pembelajaran Berbicara

a. Pengertian

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa learning methods merupakan sebuah strategi atau taktik dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diaplikasi tenaga pendidik agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai dengan baik.

b. Macam-Macam Metode Pembelajaran

1. Metode Studi Kasus

Metode studi kasus atau *case study* dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Metode ini memanfaatkan situasi atau kasus tertentu yang dapat memberikan siswa pembelajaran bermakna dan bermanfaat. Guru pintar dapat memberikan sebuah cerita tentang tema atau konsep yang akan akan dipelajari. Setelah itu, siswa dapat berdiskusi untuk melakukan analisa, sintesisa, dan evaluasi berdasarkan kasus atau masalah yang sedang dipelajari.

2. Metode Demonstrasi

Dalam pembelajaran aktif, metode demonstrasi juga sangat dianjurkan. Siswa diberikan kesempatan untuk bersentuhan langsung dengan materi yang dipelajari kemudian mereka memeperagakannya di depan kelas. Metode pembelajaran ini dapat menunjukkan bagaimana siswa melakukan sesuatu yang kemudian diamati dan dibahas di depan kelas.

3. Metode Discovery

Metode *discovery* mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan atau konsep baru. Guru pintar harus memotivasi bagaimana siswa menyimpulkan sendiri konsep atau formula yang

sedang dipelajari. Misalnya, Guru pintar meminta siswa mengamati berbagai bentuk pertulangan daun pada tumbuhan yang ada di sekitar rumah. Kemudian mereka dapat menyimpulkan ada berbagai jenis pertulangan daun pada tumbuhan.

4. Metode Jigsaw

Metode jigsaw ini menghendaki siswa untuk belajar dengan berkelompok. Guru pintar dapat mendorong siswa untuk kerjasama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok mendapat tugas untuk memahami dan mendalami bagian tertentu dari tema yang dipelajari. Kemudian setiap anggota kelompok menggabungkannya hasil belajarnya sehingga terbentuk satu pemahaman yang utuh. Jenis metode pembelajaran ini membuat siswa belajar mendengar dan belajar satu sama lain.

5. Metode Diskusi Kelompok

Metode diskusi kelompok merupakan metode yang memungkinkan terjadi interaksi dan saling tukar pendapat, pengalaman, dan informasi. Metode pembelajaran ini menarik karena dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dan saling membantu memahami pendapat berbeda yang mungkin muncul selama kegiatan berlangsung. Selain memahami pelajaran, Guru pintar juga dapat melatih siswa bagaimana menghargai pendapat orang lain melalui metode diskusi kelompok ini.

6. Metode Bermain Peran (Role Playing)

Metode ini adalah salah satu macam metode pembelajaran yang dirancang untuk memecahkan masalah dengan meminta siswa melakukan peran tertentu. Guru pintar dapat memberikan topik atau kasus pada siswa. Misalnya guru pintar memberikan kasus jembatan kampung ambruk karena hujan deras. Kemudian siswa dibagikan perannya. Ada yang menjadi pak RT, warga, dan lain sebagainya. Dari kegiatan bermain peran, siswa yang sedang berperan dan juga yang mengamati dapat membuat analisa apakah setiap peran sudah bekerja dengan baik atau tidak. Mereka juga dapat menyimpulkan bagaimana mengatasi masalah dari mengamati peran-peran yang dimainkan temannya.

7. Metode Tugas Proyek

Metode tugas proyek adalah metode pembelajaran yang sangat menantang. Siswa harus melakukan riset, eksperimen, dan tak jarang harus langsung terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan. Metode ini menghendaki siswa untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Siswa dapat melakukan tugas proyek secara individu maupun secara kelompok. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

8. Metode Kunjung Karya

Metode pembelajaran kunjung kerja atau kunjung karya ini biasanya dilakukan setelah metode pembelajaran tugas proyek dilakukan. Jenis metode pembelajaran ini membuat siswa untuk saling melihat hasil karya teman-temannya. Mereka dapat mengamati dan juga belajar bertanya. Selain itu, Guru pintar dapat mendorong siswa untuk memberikan komentar dan saran yang membangun. Sementara siswa yang karyanya dikunjungi atau dilihat dapat belajar menjawab pertanyaan, menanggapi komentar dan saran secara produktif.

5. Metode Role Playing

a. Pengertian metode Role Playing

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan. Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan

kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan Role Playing. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari role playing adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Role playing juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris simulation artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam

kondisi tidak nyata. Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.

Menurut Abdurakhman Gintings pembelajaran menggunakan metode role playing adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan situasi keadaan yang nyata. Metode role playing yang dirancang secara cermat mampu melatih kompetensi peserta didik dalam melakukan kegiatan yang mendekati pada keadaan yang sebenarnya serta dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Metode role playing diterapkan dengan cara memperagakan suatu peran dan mendiskusikan suatu masalah individu maupun sosial sehingga peserta didik bersama kelompoknya mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi melalui peran yang dimainkan oleh peserta didik.

Bermain peran dimainkan dalam beberapa tindakan, yaitu menguraikan suatu masalah, memeragakan peran dan mendiskusikan masalah. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Peserta didik menempatkan diri pada posisi orang lain yang juga mendapat tugas sebagai pemeran. Segala macam perasaan dapat diungkapkan ketika peserta didik aktif memainkan perannya, misalnya kemarahan,

simpati, kasih sayang, peduli dan lain-lain. Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang kedudukannya sejajar dengan metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Melalui bermain peran, peserta didik dapat menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata yang sedang terjadi saat ini. Analogi tersebut dapat diwujudkan dengan cara bermain peran sehingga peserta didik dapat menunjukkan respon emosionalnya sambil belajar dari respon orang lain yang menjadi rekan bermain peran.
- 2) Melalui bermain peran, memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi yang dilakukan setelah pemeranan dilakukan merupakan tujuan utama metode ini, karena dengan berdiskusi inilah para peserta didik bekerjasama dalam memecahkan masalah yang muncul selama pemeranan berlangsung. Dengan demikian, metode role playing memegang peranan penting dalam pembelajaran aktif bagi peserta didik.
- 3) Masalah yang muncul tidak hanya dari pemeranan tertentu, tetapi juga dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Melalui bermain peran, peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain untuk memecahkan masalah yang

dihadapi sebagai bentuk usaha pengembangan diri secara optimal. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini mampu mengurangi peran guru yang sering mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah sambil menyimak dan belajar dari orang lain cara menghadapi dan mengatasi suatu masalah tertentu.

- 4) Metode role playing berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat ditingkatkan dengan baik melalui pemeranan yang dilakukan. Peserta didik dapat menilai sikap dan nilai yang dimiliki apakah sudah sesuai dengan orang lain atau belum. Apabila proses psikologisnya sudah baik, maka perlu dipertahankan dan jika proses psikologisnya belum baik maka perlu diubah sehingga dapat mencapai peningkatan yang diinginkan.³

Metode role playing dilakukan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam suatu hubungan sosial antar peserta didik dan menekankan pada keadaan nyata dimana siswa dituntut erat dalam memainkan peran dalam suatu peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan kehidupan sosial. Metode role playing sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema permasalahan secara berkelompok. Melalui metode role playing

siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya berbagai peran yang berbeda dan mendalami perilaku serta perasaan dirinya dan orang lain.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing

Sebuah metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Begitu pula dengan metode role playing mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Kelebihan Metode Role Playing

Kelebihan metode Role Playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan

- e) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- h) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

2. Kelemahan Metode Role Playing

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode Role Playing dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode role playing antara lain:

- a) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya

- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

6. Media Audio-visual

a. Pengertian

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Syaiful Bahri Djamarah: Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan.

- b. Menurut National Education Association (NEA): Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Menurut Gagne: Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

b. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi dari media pembelajaran antara lain :

1. Berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah / memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Membuat pembelajaran menjadi menarik
3. Membuat pembelajaran lebih realistis / obyektif
4. Menjangkau sasaran yang luas
5. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata

c. Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

d. Hakikat Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan

ide. Media audio-visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.

b. Kelebihan Media Audio Visual

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus
- 6) Pemakaiannya tidak membosankan
- 7) Hasilnya lebih mudah untuk dipahami
- 8) Informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti

c. Kelemahan-kelemahan media audiovisual adalah:

- 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- 2) Biaya produksinya mahal.
- 3) Pengoperasiannya harus dilakukan oleh orang yang khusus.
- 4) Menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi.

B. Kerangka Berfikir

Media mempunyai kegunaan yang besar dalam proses pembelajaran. Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan media siswa dapat aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia media sangat membantu siswa dalam memahami suatu materi. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah pemberian tugas saja sehingga siswa masih pasif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran I Bahasa Indonesia . Guru harus memilih cara / strategi yang tepat agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Guru menggunakan metode role playing dan media audio visual karena metode role playing dan media audio visual adalah cara yang paling mudah dimengerti dan paling umum digunakan di bangku sekolah dasar.

Dengan demikian diharapkan dengan melalui metode role playing dan media audio visual secara benar dan tepat dapat lebih aktif menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini berangkat dari konsep pembelajaran bercerita siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Ponorogo yang menggunakan metode role playing dan media audio visual. Media tersebut diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar bercerita pada pelajaran Bahasa Indonesia

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah penerapan metode Role Playing dan media Audio-visual dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Role Playing dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo “adalah baru, belum ada yang membuat sama dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yang mendukung (Metode Role Playing dan Media Audio Visual) untuk upaya meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. Sebagai acuan dan referensi penelitian ini, peneliti mengadopsi dan mengadakan perbandingan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan agar kebaruan penelitian nampak dan tidak timbul plagiasi. Adapun beberapa penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Judul Penelitian : Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar” oleh Reza Syehma Bahtiar 1, Diah Yovita Suryarini 2. (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, Number 1, Tahun 2019

2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Audiovisual
Pada Siswa Kelas II oleh Rina Ariestyawati, Siti Halidjah, Tahmid Sabri