

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Bercerita

a. 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. Bercerita atau mendongeng adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada para penyimak, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, maupun suara. Bercerita sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. Orang yang ingin bercerita harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, pintar mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Teknik bercerita bisa berhasil, jika pendengar mampu menangkap jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, pesan moral dalam cerita juga diperoleh

b. Tujuan Bercerita

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 Nurgiyantoro (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.

c. Manfaat/ Kegunaan 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 SD, 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.

d. Teknik Bercerita

Ada beberapa teknik bercerita yang akan membuat anak senang, diantaranya adalah :

- 1) Bercerita yang umumnya digunakan membacakan buku cerita. Meskipun konvensional, cara ini masih sangat ampuh untuk membuat anak penasaran dengan isi buku yang dibaca. Dengan begitu, anak akan termotivasi untuk belajar membaca. Selanjutnya, anak akan tertarik untuk membaca karena merasa akan menemukan hal-hal baru dari buku tersebut. Anak akan memiliki memori membaca buku cerita sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan. Keuntungannya adalah anak memperoleh kosa kata baru dari cerita yang dibacanya. Biasanya, sarana tulis seperti buku

memiliki ragam bahasa yang lebih terstruktur daripada lisan. Kosakata yang dihadirkan juga lebih formal sehingga menambah pengalaman baru bagi anak

2) Bercerita dengan gambar

Anak lebih mudah mengimajinasikannya. Selain itu, gambar yang dihadirkan juga dapat membantu pemahamannya terhadap isi cerita. Teknik ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, pencerita dapat mengembangkan isi cerita tanpa terpaku dengan alur yang sebenarnya

3) Bercerita dengan Boneka

Salah satu teknik bercerita yang direkomendasikan adalah penggunaan media berupa boneka. Anda bisa mengimprovisasikan suara anak sesuai dengan karakter boneka yang sedang dimainkan. Boneka ini pun beraneka ragam, mulai dari boneka tangan, bantal, guling, atau boneka-boneka lainnya yang relevan dengan isi cerita. Boneka tangan untuk menunjang kegiatan bercerita mudah didapatkan di toko.

4) Bercerita dengan bermain peran (roleplaying)

Roleplaying atau bermain peran merupakan suatu kegiatan ketika kalian berpura-pura menjadi karakter lain dengan latar belakang yang berbeda . Dalam pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau

peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana
(Taringan, 2016)

2. Pembelajaran Keterampilan Bercerita

a. Bercerita Sebagai bentuk Keterampilan Berbicara

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, didengar dan dibaca. Dalam proses pembelajaran biasanya kegiatan bercerita dilakukan oleh guru. Sedangkan dalam pelaksanaannya guru belum memanfaatkan metode yang menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik minat anak.

Untuk itu kemampuan berbicara sangat penting ditingkatkan karena berkaitan dengan penyampain ide atau gagasan yang anak inginkan, dengan kemampuan berbicara anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan. Melalui berbicara, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik sehingga anak dapat membangun hubungan. Tidak heran bahasa dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan kesuksesan seorang anak.

Selain itu bercerita sudah menjadi kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama

jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 289), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Dengan kata lain, bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, atau setelah membaca.

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai. Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam

menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan lebih antusias dan tertarik mendengarkan cerita

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Yeti Mulyati, 2009: 64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tatabahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu perlu diperhatikan kelancaran dalam penyampaian kalimat dalam cerita

b. Tujuan Pembelajaran Berbicara

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 277), yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan

sesuatu kepada orang lain. Sementara itu, Tarigan (1981: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu sebagai berikut: a. Memberitahukan dan melaporkan (to inform), b. Menjamu dan menghibur (to entertain), c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (to persuade). Mudini dan Salamat Purba (2009: 4) menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut: a. Mendorong atau menstimulasi Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar.

Tujuan pengajaran keterampilan berbicara di sekolah adalah untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengemukakan gagasan, ide, pikiran atau perasaan mereka secara lisan dengan baik. Berbicara merupakan ketrampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif. Semua pembelajaran di sekolah pasti akan memanfaatkan kegiatan berbicara, karena berbicara digunakan sebagai sarana komunikasi untuk bertukar informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya

Menurut Erawan (2014: 3) dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, tidak membosankan dan tidak hanya berpatokan pada metode satu tertentu. Siswa tidak hanya diberi materi-materi kebahasaan saja, tetapi siswa juga harus diberikan kesempatan yang sebanyak-banyaknya untuk menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan tersebut secara lisan melalui

berbicara atau berkomunikasi yang dapat diprktekkan secara langsung. Salah satu usaha atau cara yang dapat dilakukan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara adalah dengan menerapkan atau menngunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk melakukan praktik berbicara atau berkomunikasi.

c. Ruang lingkup Materi Ajar Berbicara

Ruang lingkup materi ajar berbicara adalah keterampilan berbicara, yang merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keempat aspek tersebut adalah: Berbicara, Mendengarkan, Membaca, Menulis. Ruang lingkup berbicara juga bisa berbeda-beda, tergantung pada pendengarnya. Misalnya, berbicara pada masyarakat luas memiliki ruang lingkup yang lebih luas, sedangkan berbicara pada konferensi memiliki ruang lingkup yang lebih terbatas

d. Strategi/ Metode Pembelajaran Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Cerita yang dibawakan secara lisan harus menarik, dan mengundang perhatian pendengar dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak SD. Sebagai pengguna bercerita haruslah memperhatikan hal-hal berikut ini.

1) Isi cerita haruslah terkait dengan dunia kehidupan anak , sehingga mereka dapat lebih memahami, dan dapat menangkap isi cerita

tersebut, karna membahas mengenai hal-hal yang tidak asing bagi mereka.

2) Kegiatan mereka diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu, dan mengasikkan sesuai dengan dunia kehidupan anak yang penuh suka cita.

3) Kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, serta dapat memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas

Untuk dapat bercerita dengan baik, sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menguasai isi cerita secara tuntas
- b) Memiliki keterampilan bercerita
- c) Berlatih dalam irama dan modulasi suara secara terus-menerus
- d) Menggunakan perlengkapan yang menarik perhatian anak
- e) Menciptakan situasi emisional sesuai dengan tuntutan cerita

Sedangkan Strategi pembelajaran melalui bercerita dilaksanakan dengan mengacu pada prosedur yang telah dikembangkan sebelumnya,yaitu:

- 1) Menetapkan Tujuan dan Tema Bercerita

Setelah menetapkan tujuan dan tema cerita, langkah selanjutnya adalah mulai mempelajari isi cerita

2) Menetapkan Bentuk Bercerita yang Dipilih

Bentuk-bentuk yang bisa dipilih misalnya, bercerita dengan membaca langsung dari buku cerita, menggunakan ilustrasi gambar, menggunakan papan flannel, bercerita dongeng dan sebagainya.

3) Menetapkan Bahan dan Alat yang Dipergunakan Dalam Kegiatan Bercerita

Sesuai dengan bentuk bercerita yang telah dipilih yakni bercerita dengan membaca buku, maka guru menyiapkan buku yang sesuai dengan tema cerita serta memperlihatkan kepada anak gambar-gambar yang ada pada buku tersebut

4) Menetapkan Rancangan Langkah-langkah Kegiatan Bercerita

- (a) Mengomunikasikan tujuan dan tema cerita
- (b) Mengatur tempat duduk
- (c) Kegiatan pembukaan
- (d) Pengembangan cerita
- (e) Menetapkan teknik bertutur yang akan digunakan
- (f) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita

e. Penilaian Pembelajaran Bercerita

Keberhasilan suatu pengajaran dapat diketahui hasilnya melalui assesmen atau penilaian pembelajaran yang sudah dilakukan , yang mana berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa setelah

dilaksanakan proses pembelajaran itu. “Penilaian adalah proses pengumpulan informasi tentang peserta didik (melalui berbagai sumber bukti), berkenaan dengan apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka dapat lakukan”. Dengan demikian, proses penilaian ini direncanakan dengan sengaja untuk memperoleh informasi atau data-data tertentu

Henry Guntur Tarigan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor yaitu: (a) Apakah vokal dan konsonan diucapkan dengan tepat? (b) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?(c) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya? (d) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat? (e) Sejauh manakah kewajaran atau kelancaran yang tercermin bila seseorang berbicara? Sri wahyuni menjelaskan bahwa penilaian pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan melalui berbagai cara, di antaranya tes perbuatan yaitu “tes bahasa yang menghendaki jawaban peserta tes dalam bentuk penampilan/perbuatan atau kinerja (performance), misalnya tes paper and pencil tes, tes identifikasi, tes simulasi, dan tes petik kerja. Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penilaian keterampilan berbicara memperhatikan beberapa aspek dalam berbicara yaitu pengucapan konsonan, intonasi pembicara dalam berbicara, ketepatan dalam

berbicara yang tercakup dalam ekspresi fisik, ekspresi verbal dan ekspresi suara

3. 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 Komalasari (2014), 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 (2008), 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 pemeran 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.

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.

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.

Metode roleplaying 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. 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.

b. Keunggulan dan kelemahan metode rolle plying untuk Pembelajaran

Berbicara

1) Keunggulan metode Role Playing

Keunggulan 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 bisa disajikan melalui metode ini

c. Langkah-langkah Metode rolle Playing untuk Pembelajaran Berbicara

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Menurut undang-undang no 26 tahun 2008, prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain (partisipan)
- 3) Menata panggung (ruang kelas)
- 4) Menyiapkan pengamat (observer)

- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Bermain peran ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua
- 9) Berbagi pengalaman dan diskusi

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) Memilih peran
- 3) Menyusun tahap-tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Tahap pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap I
- 9) Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan

4. 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. Keunggulan dan kelemahan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Berbicara

1. Keunggulan Media Audio Visual

- a) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
- c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- e) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus
- f) Hasilnya lebih mudah untuk dipahami
- g) Informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti

2. Kelemahan Media Audio Visual

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- b. Biaya produksinya mahal.
- c. Pengoperasiannya harus dilakukan oleh orang yang khusus.
- d. Menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi

c. Langkah-langkah Media Audio Visual untuuk Pembelajaran

Berbicara

Yang dimaksud Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar, sehingga bisa melibatkan indra penglihatan dan pendengaran di dalam proses penyerapan materi. Media ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, menyampaikan pesan, dan mempengaruhi sikap dan emosi. contoh media audio visual adalah:Drama, Pementasan, Film, Televisi, VCD, Rekaman video, Slide suara', Adapun beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menggunakan media audio visual dalam pembelajaran berbicara:

- 1) Sesuaikan video dengan materi dan tingkat perkembangan peserta didik
- 2) Siapkan kondisi peserta didik sebelum penayangan video
- 3) Tindak lanjuti dengan memberikan pertanyaan kepada anak berkaitan tayangan video tersebut

5. Metode Role Playing Berbantuan Media Audio Visual

Metode role playing berbantuan media audio visual merupakan model pembelajaran yang menggunakan media audio visual untuk mensimulasikan situasi sosial terkait materi pelajaran. Metode ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode role playing berbantuan media audio visual adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara metode bermain peran dengan media yang mengandung unsur suara dan gambar. Metode role playing merupakan pembelajaran sosial yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita atau peristiwa yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sedangkan Media audio visual merupakan Media pembelajaran yang menggunakan unsur suara dan gambar, sehingga melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam proses penyerapan materi. Penggunaan metode role playing yang berbantuan media audio visual bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Didalam penerapan metode role playing, seorang guru perlu memperhatikan dan mengarahkan siswa agar tetap menyimak kelompok yang sedang bermain peran. Guru juga perlu menyepakati aturan yang telah dibuat bersama dan memberikan ice breaking agar siswa tidak bosan.

Metode role playing merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bermain peran dalam kegiatan berbicara yang dibantu dengan media audiovisual. Dan merupakan cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur-unsur suara (audio). Sehingga dapat merubah pemahaman siswa menjadi perilaku, supaya siswa dapat merasakan langsung dan dapat menambah pengalaman belajar dengan menggunakan bantuan indera pendengaran dan penglihatan serta alat bantu lainnya. Dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang didapat siswa. Selain itu materi yang diterima akan lebih melekat.

Mengadopsi langkah-langkah metode role playing dan langkah-langkah media audiovisual berikut ini langkah-langkah penerapan metode role playing berbantuan media audiovisual. (1) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa video orang yang bermusyawarah, LCD, laptop, dan speaker aktif (2) Guru memutarakan beberapa video orang bermusyawarah (3) Siswa memperhatikan dan menyimak video orang bermusyawarah dengan seksama. (4) Siswa membentuk kelompok dengan anggota 4 orang. (5). Tiap kelompok diminta untuk bermain peran seperti yang ditayangkan dalam video di depan kelas secara bergantian. (6). Guru merefleksikan tampilan siswa (7) Guru menutup pembelajaran.

B. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Role Playing berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung 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 VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung . 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 Peningkatan 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).

Kemiripan dengan Penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode Role playing dan di laksanakan pada siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya pada pengambilan data yaitu menggunakan angket. Dan praktiknya, penelitian ini pada Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli sedangkan peneliti pada Keterampilan Bermain peran sebagai tokoh Nasional. Adapun kesimpulannya penelitian tersebut adalah dengan

Metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

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

Kemiripan dengan penelitian ini adalah jenis penelitiannya adalah deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

3. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019 oleh Lestari, Puji (Journal Ilmiah Rinjani_Universitas Gunung Rinjani Vol. 7 No.2 Tahun 2019)

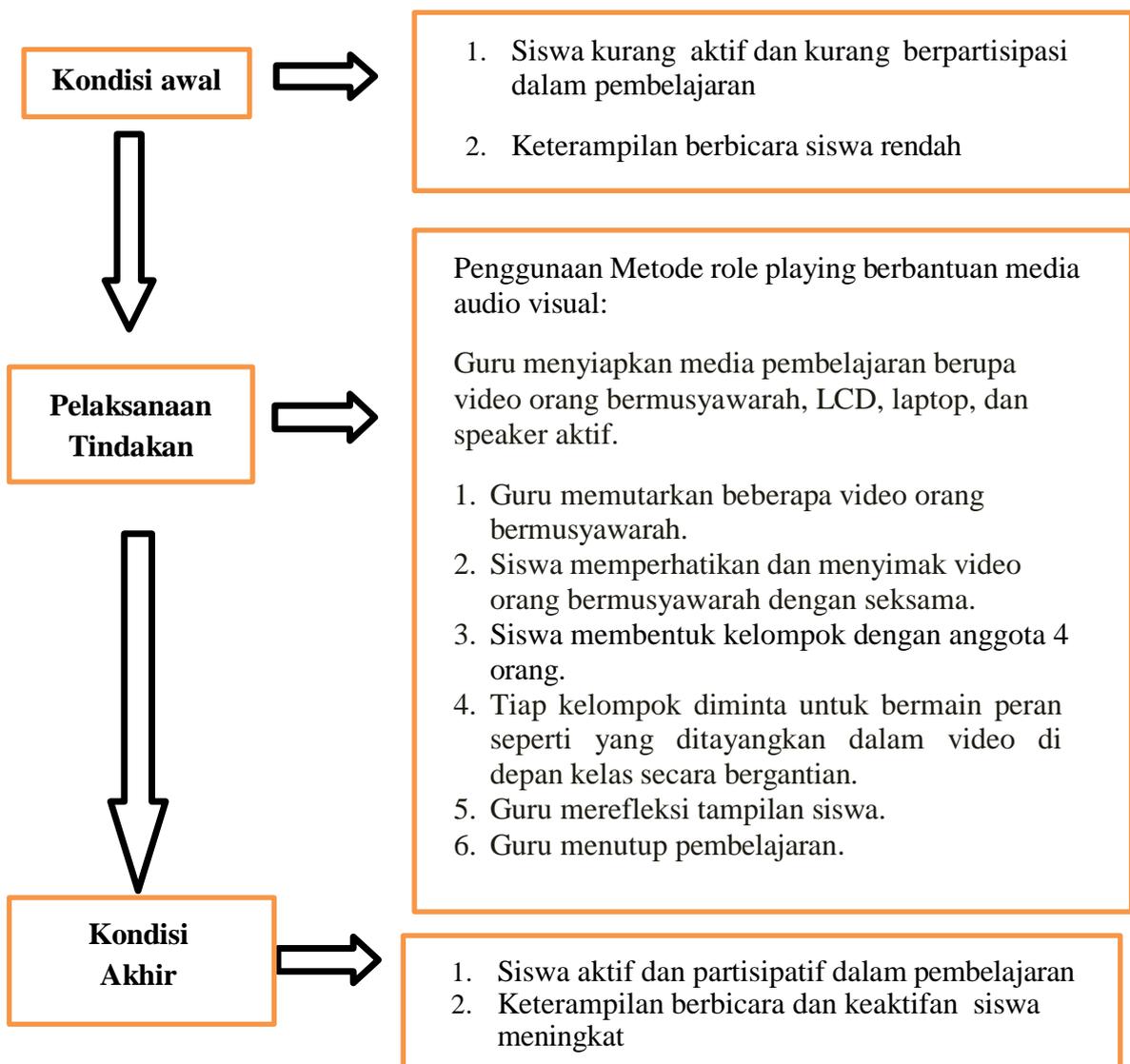
Kemiripan dengan Penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode Role playing. Perbedaannya penelitian ini dalam pengambilan data menggunakan angket sedangkan peneliti menggunakan wawancara . Subyek Penelitian jenjangnya lebih tinggi sehingga cara penugasan dalam pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sedangkan peneliti melakukan pada Sekolah Dasar sehingga disini siswa hanya sebatas memainkan peragaan sesuai peran yang di terima .

C. Kerangka Berpikir

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 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 berbantuan media audio visual karena metode role playing berbantuan 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 berbantuan 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 VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo yang menggunakan metode role playing berbantuan media audio visual. Media tersebut diterapkan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar bercerita pada pelajaran Bahasa Indonesia



2.1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Ada peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode role Playing berbantuan media audio-visual pada siswa kelas VI SDN 2 Kunti Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Ada peningkatan kemampuan bercerita menggunakan metode role playing berbantuan media audio-visual pada siswa kelas VI SDN 2 Kunti Tahun Pelajaran 2024/2025

