

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

2.1 Keterampilan Berbicara

2.1.1 Pengertian Keterampilan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan berasal dari kata “terampil” yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Sedangkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. keterampilan adalah ukuran kemampuan yang dimiliki seseorang. Ini termasuk kemampuan untuk memainkan peran atau membuat dan membuat karya yang dapat diterima orang lain (Nasihudin & Hariyadin, 2021:375). Sedangkan menurut Arunda (2019:9) keterampilan atau *skill* merupakan kecakapan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat.

Keterampilan dinilai sebagai kemampuan atau keahlian seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau pekerjaan dengan baik dan efektif. Keterampilan dapat berupa keterampilan fisik, seperti kemampuan olahraga atau kerja manual, atau keterampilan mental, seperti kemampuan kreatif atau analitis. Keterampilan ini dapat diperoleh melalui latihan dan pengalaman, dan seringkali merupakan komponen penting untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai bidang kehidupan.

Keterampilan memiliki berbagai macam jenis, diantaranya :

a. Keterampilan intelektual

Keterampilan intelektual adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan cara siswa dapat melakukan operasi intelektual.

b. Keterampilan personal

Kesadaran diri atau pemahaman diri (*self-awareness*) dan kecakapan berpikir (*thinking skill*) adalah keterampilan yang diperlukan untuk mengenal diri sendiri.

c. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial yang penting untuk membangun hubungan memungkinkan setiap orang berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan dorongan mereka.

d. Keterampilan berbicara

Kecakapan berbicara diperlukan dalam situasi ini, termasuk kemampuan untuk memilih kata yang tepat dan menyampaikan pesan dengan cara yang membuat lawan bicaranya mudah memahaminya. Berbicara secara lisan sangat penting, jadi siswa harus dilatih sejak kecil (Nasihudin & Hariyadin, 2021:733).

2.1.2 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara ialah bagian dari keterampilan berbahasa yang bersifat lisan dan produktif, yang merupakan keunggulan individu dalam memberikan usul, gagasan, dan perasaan sehingga memudahkan untuk dimengerti oleh sekitar (Rizka et al., 2021:55). Kemudian, menurut Tarigan (2022:16) berbicara ialah keunggulan untuk memberikan apa yang dipikirkan, usul dan perasaan dari bunyi artikulasi atau kata.

Berbicara juga merupakan keterampilan berbahasa kedua yang diperoleh manusia, keterampilan tersebut didapatkan setelah didapatkannya keterampilan mendengarkan. Manusia memperoleh keterampilan ini setelah belajar mengucapkan bunyi atau kata. Berbicara adalah sistem tanda-tanda tubuh manusia yang digunakan untuk menyatukan konsep. Perilaku manusia, seperti berbicara, bergantung pada fisik, psikologi, neurologi, semantik, dan linguistik. Dengan berbicara, orang yang berbicara dapat menyampaikan pemikirannya kepada orang lain.

Keterampilan berbicara dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan kemampuan menyampaikan ide dan gagasan kepada lawan bicara dengan baik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbicara adalah bagian penting dari kehidupan sosial karena semua orang berbicara dengan orang lain setiap hari.

Salah satu komponen keterampilan dasar berbahasa adalah kemampuan berbicara. Puryanto (2021:28) menyatakan bahwa Berbicara digunakan untuk memberi orang ide, konsep, atau ungkapan sehingga mereka dapat memahaminya dengan mudah. Kemampuan berbicara adalah proses aktif yang membutuhkan pemikiran logis. Diharapkan siswa menguasai keterampilan berbicara lainnya, memahami hubungan sebab-akibat, membedakan pendapat dari fakta, dan menyampaikan argumen. Proses pembelajaran bahasa pada tingkat sekolah dasar didukung secara signifikan oleh kemahiran berbicara, yang mencakup kemampuan menyimak, membaca, dan menulis.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk pendidikan Bahasa Indonesia dan kehidupan sehari-hari. Sejak usia dini, mengajarkan keterampilan berbicara sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi, baik di sekolah maupun di masyarakat umum. Guru harus memperhatikan hal ini agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara yang lebih lancar dan penuh percaya diri.

2.1.3 Jenis keterampilan berbicara

Jenis berbicara, menurut Marzuki (2019:6), dapat dibagi menjadi empat kategori:

- a. Keterampilan berbicara berdasarkan situasi : keterampilan berbicara baik dalam konteks formal maupun non-formal
- b. Keterampilan berbicara berdasarkan tujuan: keterampilan berbicara dengan tujuan memberi informasi, menghibur dan meningkatkan
- c. Kemampuan berbicara berdasarkan jumlah penuturnya dibagi menjadi tiga kategori: berbicara sendiri, berbicara dengan orang lain, dan berbicara dalam kelompok.
- d. Kemampuan berbicara berdasarkan model yang digunakan dibagi menjadi empat kategori yaitu: berbicara secara ekstemporan, spontan atau tanpa persiapan, berbicara dengan membaca naskah, dan berbicara dengan menghafal.

2.1.4 Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan pengembangan keterampilan berbicara ialah untuk melatih komunikasi anak secara efektif sesuai dengan norma sosial meningkatkan kekayaan kosakata anak, dapat menyampaikan pemikiran dengan jelas dan mampu menghargai pendapat orang lain. terampil secara lisan dalam menyampaikan konsep dengan benar, tepat, dan beralasan, tetapi tetap tanpa keraguan (Muammar et al., 2018:59). Sedangkan menurut Harianto (2020:414) Untuk menghibur, memberi tahu, menumbuhkan kesadaran, meyakinkan, atau menggerakkan pendengar, pembicara berusaha untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.5 Indikator keterampilan berbicara

Menurut Padmawati (2019:193) indikator keterampilan berbicara ada lima aspek, yaitu :

- a. Pelafalan : Siswa mampu menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas
- b. Intonasi : Siswa mampu menyampaikan informasi dengan intonasi yang tepat
- c. Kelancaran : Siswa dengan lancar dan tidak ragu dalam menyampaikan informasi
- d. Ekspresi : Siswa menggunakan ekspresi dalam penyampaian informasi
- e. Ketepatan isi pembicaraan : siswa menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif

Menurut Arunda (2019:69) mengemukakan bahwa indikator yang mempengaruhi keterampilan berbicara yaitu pada ketepatan ucapan. Seorang pembicara harus membiasakan diri untuk mengucapkan bunyi bahasa secara tepat, guna menghindari penyimpangan makna yang disampaikan. Ketepatan ucapan mencakup logat, lafal, napas, tempo dan penghayatan

2.1.6 Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara

Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara pada dasarnya pada pola lingkungan keluarga, dan lingkungan, serta ketidaknyamanan dan ketidaktepatan pemilihan model pembelajaran yang diperoleh dalam pembelajaran. Pada dasarnya, kemampuan tersebut akan meningkat dengan latihan dan pembelajaran yang berkelanjutan. Untuk menjadi terampil dan menguasai keahlian khusus dalam bidang tertentu, serta memahami dan mengaplikasikannya, diperlukan dedikasi dan pembelajaran yang tekun. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Siswa yang memiliki keterampilan yang unggul, motivasi tinggi, minat yang kuat, fokus pada pembelajaran, serta disiplin belajar dan ibadah yang konsisten, akan memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran (Adelia et al., 2022:126). Selain itu, lingkungan belajar yang demokratis, sejahtera, aman, dan dilengkapi dengan fasilitas serta sumber daya pembelajaran yang memadai juga turut berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Menurut Rambe (2023:13) Keterampilan berbicara yang rendah disebabkan oleh faktor internal pada siswa, antara lain:

Kurangnya keaktifan dalam pembelajaran berbicara karena metode pengajaran yang belum inovatif

Jarangnya evaluasi untuk pembelajaran berbicara, yang mengakibatkan kurangnya latihan dan persepsi bahwa berbicara adalah hal yang mudah

Kesulitan dalam mengorganisasi pembicaraan di depan kelas sehingga isi pembicaraan menjadi tidak jelas

Perasaan tegang, malu, dan gugup saat berbicara yang mengurangi rasa percaya diri siswa.

2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.2.1 Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Aufa (2023:2191) ialah interaksi antara dua pihak, yakni antara pengajar dan peserta didik dan berlangsung dengan berkaitan antara isi dengan tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif, yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan. Oleh karena itu, penting untuk mengatur unsur-unsur lingkungan agar mampu mempengaruhi perilaku siswa.

2.2.2 Pengertian bahasa

Bahasa berperan sebagai sarana interaksi dan alat pembantu dalam proses berpikir manusia (Sembiring et al., 2023:5). Kehadiran bahasa menjadi esensial dalam segala bentuk komunikasi manusia. Bahasa adalah kemampuan bawaan manusia untuk berkomunikasi dengan sesama menggunakan simbol-simbol, suara, dan melibatkan indra-indra untuk merangsang dan merespons lawan bicara. (Asip et al., 2022:2) dan memiliki tujuan agar lawan bicara memahami topik pembicaraannya.

2.2.3 Fungsi bahasa

Secara umum, fungsi Bahasa biasanya digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain dan menyampaikan ide, gagasan, dan emosi (Anas & Sapri, 2022:4). Berbicara adalah proses memahami dan menafsirkan data. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan nasional di Indonesia. Karena perkembangan sejarah, perjanjian nasional, atau ketepatan perundang-undangan, bahasa nasional ialah bahasa patokan di negara multilingual. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional tidak mengharuskan penggunaannya untuk mematuhi standar dasar (Hasibuan & Rambe, 2022:22). Bahasa Indonesia digunakan secara informal, bebas, dan tidak resmi. Dalam interaksi dan hubungan antarwarga yang terpenting adalah makna yang disampaikan.

Bahasa Indonesia adalah instrumen komunikasi yang paling esensial untuk menyatukan seluruh rakyat Indonesia. Oleh karena itu, bahasa ini menjadi sarana yang efektif dan logis untuk menyampaikan ekspresi diri, baik secara lisan maupun tertulis, meliputi rasa, pikiran, dan imajinasi. Semua warga negara Indonesia diharapkan memiliki kemahiran dalam menggunakan Bahasa Indonesia karena hal ini merupakan tuntutan dalam interaksi sosial di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berperan sebagai simbol kebanggaan nasional, identitas bangsa, serta sebagai jembatan komunikasi antar warga dan antar budaya, serta menyatukan suku bangsa dengan latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda menjadi satu kesatuan kebangsaan Indonesia. Sebagai bahasa negara, Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai bahasa resmi pemerintahan, bahasa pengantar dalam pendidikan, alat komunikasi nasional untuk perencanaan dan pelaksanaan pembangunan, serta sebagai alat untuk pengembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. (Suyatno et al., 2017:5).

Tujuan dari pembelajaran menjadi acuan utama dalam kegiatan belajar. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana guru mengajar dengan harapan bahwa siswa dapat mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan merasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

- d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Berdasarkan tujuan yang tercantum dalam permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan untuk membentuk kompetensi komunikatif pada diri siswa (Mubarok et al., 2024:267).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai sejak siswa memasuki sekolah dasar, meskipun penguasaan bahasa sebelumnya tidak selalu memuaskan saat memasuki pendidikan formal. Salah satu strategi untuk meningkatkan pembelajaran ini adalah dengan memperkuat pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Fokusnya adalah meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

2.3 Model Pembelajaran *Role-Playing*

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah representasi atau ide dari objek, keadaan, atau situasi yang sebenarnya sebagai ilustrasi atau contoh yang menjadi acuan untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, model adalah situasi yang berbentuk ide tertulis dari situasi tersebut. Menurut Joyce dan Well dalam (Hendracita, 2001) Menurut pandangan lain, model pembelajaran didefinisikan sebagai representasi atau ide tentang bagaimana proses berlangsungnya suatu pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman dan pegangan serta panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang disebut juga dengan kerangka konseptual mencakup

prosedur sistematis untuk mengatur pengalaman belajar siswa dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran merupakan strategi dan rencana tersusun yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Salamun (2023:2) model pembelajaran adalah kerangka dasar pembelajaran yang dapat diadaptasi dengan berbagai macam bentuk mata pelajaran, yang diidentifikasi terlebih dahulu dan dicocokkan dengan karakteristik mata pelajaran yang diinginkan, serta model pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya. Dari konsep tersebut, terlihat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka kerja dasar yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya, dan selanjutnya model pembelajaran dapat beragam tergantung pada landasan filosofis dan pedagogis yang menjadi dasarnya. Guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Sedangkan menurut Yusnaldi (2019:96) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu. Ini juga berfungsi sebagai dasar untuk desain pembelajaran dan membantu guru merencanakan dan menerapkan pembelajaran mereka sendiri.

2.3.2 Jenis model pembelajaran

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa model yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya :

a. Model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Metode pembelajaran CIRC merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam kelompok kecil dengan empat

hingga lima siswa yang berbeda. Dimulai dengan wacana tentang judul dan isi pembelajaran, kemudian siswa bekerja sama untuk membaca, menemukan ide-ide penting, dan memberikan tanggapan terhadap wacana. Setelah itu, mereka menulis hasil diskusi dan mempresentasikannya di depan kelas, dan guru membuat kesimpulan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Ningrum et al., 2020:34).

b. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model pembelajaran kontekstual (CTL) dapat membantu siswa mengaitkan pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata di sekitar mereka. Dengan penerapan model ini, siswa mampu mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. (Syahfitri et al., 2022:1080).

c. Model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI)

Model pembelajaran kontekstual (CTL) mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang mereka pelajari dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini dapat membantu mereka dalam memberi hubungan antara pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata di sekitar mereka. (Anas & Syahfitri, 2019).

d. Model *Role-Playing* (Bermain Peran)

Model pembelajaran *role-playing* merupakan suatu ide banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, sehingga bermain peran dapat dikatakan mempunyai nilai tambah, yaitu: siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan pemahaman merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2.3.3 Pengertian *role-playing*

Role-playing sering dikenal sebagai bermain peran. Bermain merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi anak, karena melalui

bermain mereka dapat berinteraksi dengan dunia luar. Bermain adalah cara utama untuk berkembang, karena sebagai media dia akan mencoba bukan hanya fantasinya tetapi juga melakukannya. Sangat penting untuk memahami batasan bermain karena berfungsi sebagai parameter untuk menentukan sejauh mana aktivitas anak dapat dihentikan sebagai bermain atau bukan bermain. Pendidik harus menggunakan model bermain peran (*role-playing*) untuk membangun keterampilan sosial emosional yang baik. Stimulasi melibatkan penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak melalui bermain peran atau *role-playing*, fantasi, atau main drama.

Model pembelajaran *role-playing*, yang juga dikenal sebagai model pembelajaran dengan drama atau peran, melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang ditentukan. Dalam model ini, siswa berlatih merespons sesuai dengan peran yang mereka mainkan (Andini, 2021:11). Pembelajaran dengan metode *role-playing* ini membantu melatih interaksi dan ekspresi diri secara langsung, meniru situasi nyata. Metode ini efektif untuk mengasah kemampuan komunikasi yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain.. Menurut Sa`diyah (2018:5) *Role-playing* adalah salah satu metode yang digunakan siswa untuk memahami materi ajar melalui pengembangan imajinasi dan perasaan. Dalam proses ini, siswa berperan sebagai berbagai karakter, baik itu tokoh hidup maupun objek tak bernyawa, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

2.3.4 Tujuan *role-playing*

Model pembelajaran *role-playing* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan menempatkan mereka dalam berbagai peran yang relevan dengan materi yang diajarkan. Melalui *role-playing*, siswa dapat mengeksplorasi berbagai perspektif, mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan pemecahan masalah, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap situasi-situasi yang kompleks.

2.3.5 Langkah pelaksanaan *role-playing*

Ada beberapa tindakan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa sebelum pembelajaran dilakukan menggunakan model *role-playing*. Jusmawati (2020:41) dalam bukunya, dia menyatakan bahwa langkah-langkah berikut adalah bagian dari model pembelajaran *role-playing*:

- 1) Guru membuat skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Beberapa siswa dipilih untuk mempelajarinya beberapa hari sebelum proses pembelajaran, dan membentuk kelompok beranggotakan 5 orang siswa.
- 3) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk menampilkan skenario yang telah disiapkan.
- 5) Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan melihat skenario yang ditampilkan.
- 6) Setelah skenario ditayangkan, skenario tersebut dievaluasi

Sedangkan menurut Sa'diyah (2018:8), ada sembilan tahap dalam menggunakan *role-playing*, yaitu

1. Pemanasan: Siswa diperkenalkan dengan situasi atau kondisi peran yang akan dimainkan.
2. Pemilihan peran: Siswa diberikan karakter yang akan mereka perankan.
3. Penataan panggung: Dalam konteks sederhana, cukup dengan mempersiapkan skenario, bahkan tanpa dialog.
4. Pemilihan pengamat.
5. Permainan peran dimulai.
6. Tahap evaluasi: Guru dan siswa berbicara tentang kelebihan dan kekurangan dari setiap peran.
7. Pengulangan permainan peran.
8. Diskusi urutan permainan peran.
9. Evaluasi dan penarikan kesimpulan

Sintaks atau pola dalam model pembelajaran *role-playing*, yang lebih dikenal sebagai bermain peran, melibatkan langkah-langkah berikut: guru menyiapkan skenario pembelajaran, memilih beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, membentuk kelompok siswa, menyampaikan kompetensi yang diperlukan, menunjuk siswa untuk memerankan skenario yang telah dipelajari, membahas peran yang dimainkan oleh setiap siswa dalam kelompok, melakukan presentasi hasil dari setiap kelompok, serta membimbing kesimpulan dan refleksi. (Sawaludin et al., 2022:17).

2.3.6 Kelebihan *role-playing*

Kelebihan dalam model *role-playing* ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, mengatasi ketakutan dan kekakuan siswa dan menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman langsung. Menurut Djamarah dalam (Setyowati et al., 2020:15) *role-playing* memiliki beberapa kelebihan

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami, mengingat, dan mereproduksi isi cerita yang akan mereka perankan.
- 2) Siswa dilatih untuk menggunakan kreativitas dan inisiatif dalam menjalankan peran yang mereka mainkan.
- 3) Siswa akan mendapatkan kepercayaan diri melalui keterlibatan mereka dalam permainan peran.
- 4) Bakat siswa dapat dikembangkan, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi minat dalam seni drama.
- 5) Siswa belajar untuk berbagi tugas dengan anggota kelompoknya selama proses pembelajaran. Setiap siswa di dalam kelas dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Model pembelajaran *role-playing* dapat menciptakan lingkungan kelas yang aktif, kreatif, disukai oleh banyak siswa, dan tidak membosankan.

Sedangkan kelebihan *role-playing* adalah :

- 1) Siswa dilatih untuk memahami dan mengingat yang akan mereka perankan dalam drama. Sebagai aktor, mereka perlu memahami dan menghayati cerita secara keseluruhan, terutama bagian yang akan mereka mainkan. Dengan demikian, daya ingat dan keterampilan siswa akan terasah.
- 2) Siswa akan terbiasa mengambil inisiatif dan berpikir kreatif. Saat berperan, mereka didorong untuk menyampaikan pendapat sesuai dengan materi dan batasan waktu yang ada.
- 3) Bakat tersembunyi siswa dapat dikembangkan, membuka peluang bagi mereka untuk menjadi seniman dimasa depan. Dengan pembinaan yang baik dalam seni drama, mereka berpotensi menjadi aktor yang berkualitas dimasa depan.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat diperkuat dan dikembangkan secara optimal, mendidik siswa untuk menghargai karya atau hasil belajar teman-temannya.
- 5) Siswa mendapat pengalaman dalam menerima dan berbagi tanggung jawab dengan rekan-rekannya
- 6) Kemampuan berbahasa siswa dapat ditingkatkan agar lebih mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Patonah (2019:1473) keunggulan model pembelajaran *role-playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran melibatkan partisipasi aktif dari seluruh siswa.
- 2) Membantu siswa belajar bekerja sama.
- 3) Memberikan kebebasan bagi siswa untuk berbicara dan membuat keputusan secara mandiri.
- 4) Guru dapat menilai pengalaman siswa melalui pengamatan mereka selama aktivitas bermain peran.

Kelebihan bermain peran adalah kemampuan bahasa lisan siswa dapat ditingkatkan, yang membuat mereka lebih mudah dipahami oleh orang lain. Melalui penerapan model ini, siswa juga belajar untuk

mengidentifikasi dan menangani masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan guru, lingkungan sosial, dan sesama siswa.

2.3.7 Kelemahan *role-playing*

Dibalik banyaknya kelebihan pada model pembelajaran ini, ada juga kelemahan yang didapatkan. Diantaranya waktu yang dibutuhkan relatif lama, kesulitan dalam manajemen kelas dan keterbatasan dalam menilai, dalam Kartika (2021:468) juga mengemukakan bahwa *role-playing* memiliki beberapa kekurangan.

- 1) Bermain peran memerlukan investasi waktu yang signifikan.
- 2) Siswa sering mengalami kesulitan dalam memerankan peran dengan baik, terutama jika tidak diberi arahan atau tugas yang jelas tentang peran yang akan mereka mainkan.
- 3) Bermain peran tidak akan efektif jika tidak ada dukungan dari suasana kelas yang kondusif.
- 4) Tanpa persiapan yang matang, siswa mungkin tidak akan mengambil peran mereka secara serius.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan model bermain peran.

2.3.8 Cara mengatasi kelemahan dalam *role-playing*

Berikut beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan dalam *role-playing*:

- 1) Pengenalan model pembelajaran *role-playing* oleh guru kepada siswa.
- 2) Penyediaan naskah sederhana agar siswa dapat lebih mudah memahami cerita yang akan dimainkan.
- 3) Penjelasan mengenai proses pelaksanaan *role-playing* kepada siswa.
- 4) Memberikan contoh demonstratif sebelum siswa melakukan *role-playing*.

- 5) Penataan ruang kelas agar siswa dapat bermain peran dengan lebih leluasa meskipun ada keterbatasan.
- 6) Memberikan batasan waktu bagi setiap kelompok yang akan tampil.
- 7) Memberikan *reward* sebagai penghargaan setelah siswa berhasil menyelesaikan peran mereka, untuk meningkatkan semangat belajar.

Dengan menerapkan berbagai strategi tersebut, diharapkan kelemahan dalam pelaksanaan *role-playing* dapat diminimalkan dan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas dapat lebih efektif.

2.4 Penelitian yang Relevan

2.4.1 Penelitian Nina Melani yang berjudul : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role-Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat tahun 2023. Nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 64,12. Dari 26 orang siswa di kelas IV hanya 4 orang siswa dengan persentase 15,38% dinyatakan tuntas KKM dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 22 orang dengan persentase 84,61%. Dan *posttest* sebesar 87,00, skor tertinggi (max) sebesar 100 dan skor terendah (min) 77. Dengan frekuensi dengan nilai 77-80 sebanyak 5 orang siswa, nilai 81- 84 sebanyak 3 orang, nilai 85-88 sebanyak 6 orang, nilai 89-92 sebanyak 8 orang, nilai 93-96 sebanyak 2 orang, nilai 97-100 sebanyak 2 orang. Tabel paired sample t test nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak.

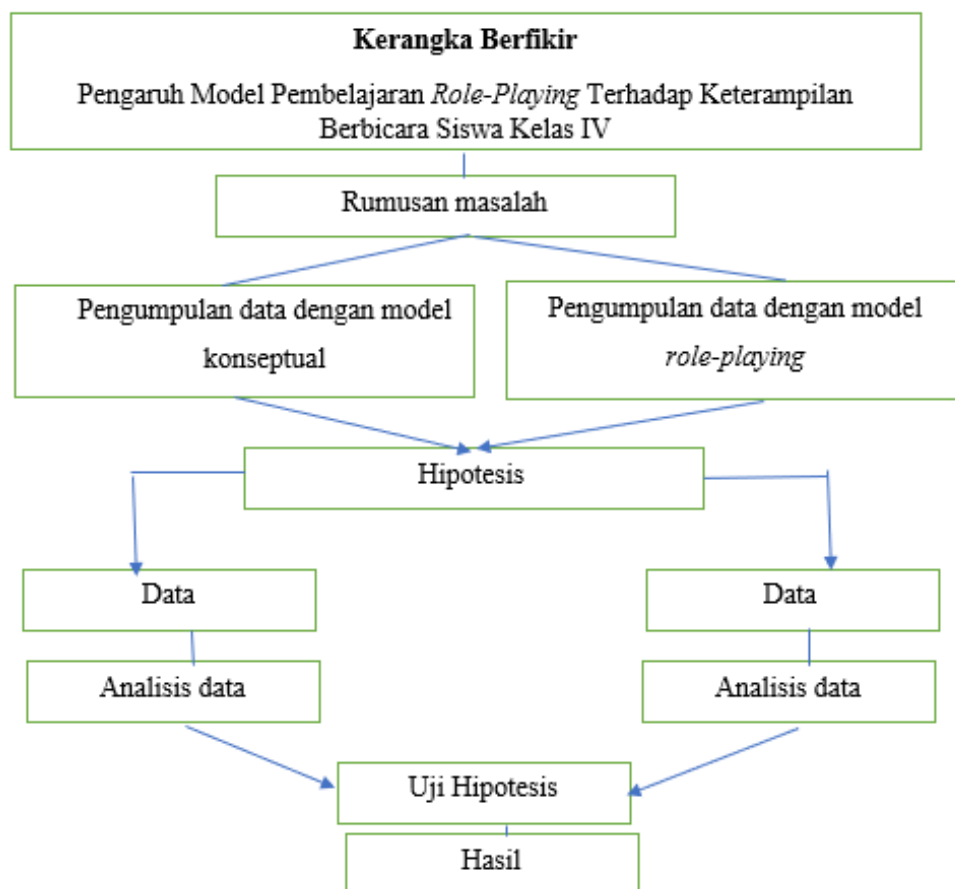
2.4.2 Penelitian yang dilakukan Resti, Kusardi dan Nora Surmilasari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role-Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* yaitu 53 meningkat setelah diberi perlakuan 59 nilai *posttest* yaitu 81,9 mengalami peningkatan diperoleh $t_{hitung} = 10,842$ dan $t_{tabel} = 1,697$ maka taraf signifikan 0,05 dengan pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dinyatakan H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang.

2.4.3 Penelitian Alfian Bagaskara, Sulaiman Samad, Akhmad Harum, yang berjudul : Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Pada Siswa Di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *self awareness* siswa saat *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori sedang. Pada saat *post-test*, tingkat *sefl awareness* siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang mengalami perubahan ke kategori tinggi dan pada kelompok kontrol tetap berada pada kategori sedang.

2.5 Kerangka Berpikir

Tabel 2. 1
Kerangka Berpikir



2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang merupakan jawaban sementara atau dugaan terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya.

Jenis-jenis hipotesis menurut Sugiyono dalam (Darwin et al., 2021:87) terbagi dalam 2 jenis, yaitu :

a. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Artinya dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidak benaran variabel (X) mempengaruhi (Y).

b. Hipotesis Kerja (H_1)

Hipotesis yang dikenal sebagai "hipotesis kerja" menyatakan bahwa terdapat ada hubungan antara variabel independen dan dependen yang sedang diteliti. Untuk mengumpulkan data penelitian, hasil perhitungan hipotesis ini akan digunakan sebagai dasar. Hipotesis penelitian adalah asumsi awal yang dibuat tentang masalah penelitian. (Salim & Haidir, 2019:114). Hipotesis yang diusulkan pada penelitian ini adalah:

1) Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Dengan kata lain hipotesis yang diuji tidak dapat dibuktikan kebenarannya.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan

2) Hipotesis kerja (H_a)

Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), yang berarti hipotesis ini dapat dibuktikan kebenarannya melalui pengujian.

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan.

Sedangkan menurut Sugiyono (2021:109) karakteristik hipotesis merupakan :

- a. Prediksi tentang hubungan antara dua variabel dan keadaan variabel mandiri
- b. Untuk menghindari interpretasi yang tidak konsisten, disampaikan dengan kalimat yang jelas
- c. Dapat diuji dengan data dan fakta yang ditemukan dilapangan dengan cara ilmiah.

