

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Keterampilan Berbicara

1. Hakikat Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dimana haruslah dilakukan pengembangan selama kursus bahasa Indonesia, selain mendengarkan, membaca, serta menulis. Keberanian untuk bersuara, bertanya dan memberikan masukan sangat mendukung khususnya dalam lingkungan pembelajaran di Indonesia. Mempelajari Indonesia merupakan salah satu cara untuk memperoleh informasi berbeda dan mencapai pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi bahasa Indonesia perlu hadir dan dikembangkan dalam dunia pendidikan, baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perhatian khusus terhadap bidang bahasa Indonesia, khususnya bagi pelajar yang mempelajari bahasa Indonesia. Terkhususnya berlaku untuk siswa yang baru mulai memahami bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia juga dipakai menjadi alat komunikasi; buku-buku ilmiah, majalah, iklan surat kabar, talkshow harian, radio, televisi, pidato dan lain-lain digunakan di Indonesia. (Kusumawati, 2022:140)

Padaahal, proses belajar-mengajar ialah tahapan komunikasi. Proses komunikasi atau pemberian pesan hendaknya dilakukan dengan cara memberi dan membagi pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Pesan atau informasi yang dikirimkan; pengetahuan, ketrampilan, kesanggupan, opini, pengalaman, dsb. Pesan atau informasi dapat diterima melalui komunikasi dan tidak ada kesalahan dalam penyampaian informasinya perlu digunakan metode yang membantu memberikan informasi (Mardianto, 2010:10) Belajar mengajar dalam konteks anak sekolah dasar. Mengajar adalah alat komunikasi yang penting. Anak-anak di tingkat sekolah dasar menjadi dasar pengetahuan dan keterampilannya. Maka daripada itu, komunikasi yang baik diantara guru dan siswa menjadi kunci pemahaman dan pengembangan yang lebih baik.

2. Berbicara dan Keterampilan Berbicara

Seringkali keterampilan bersifat sangat spesifik: setiap orang memiliki keterampilan yang tidak sama bergantung pada kesanggupan serta pengalaman. Disamping itu, keterampilan masing-masing individu haruslah senantiasa dikembangkan serta ditingkatkan lewat pelatihan atau program kepemimpinan. Kemampuan dasar tersebut dapat memberikan manfaat dan nilai tambah pribadi maupun individu lain (Nurkholidah Rambe, Riris et al., 2023:54). Keterampilan berbicara memegang peranan penting dalam segala pembelajaran sebab siswa diharapkan dapat berkomunikasi secara efektif dalam setiap pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan sejalan akan harapan. Setiap individu bisa berbicara, tapi tidaklah semua individu bisa berbicara secara baik.

Keterampilan berbicara haruslah dilatih masing-masing siswa. Seni berbicara ialah salah satu perwujudan perilaku manusia imana mencakup banyak faktor fisik, mental, linguistik maupun psikologis. Faktor-faktor itu bisa jadi sebagai faktor penentu keberhasilannya berbicara, makanya perlu diperhitungkan dalam menentukan mampu atau tidaknya seseorang berbicara (Priatna, Asep, Setyarin, 2019:150). Keterampilan berbicara ialah bagian penting didalam kehidupan manusia. Pidato ialah komunikasi langsung melalui saluran verbal, misalnya bahasa kiasan yang diciptakan akan alat bicara manusia.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengeluarkan suara atau mengungkapkan gagasan dan pikiran. Segala pemikiran dan gagasan yang dikemukakan masing-masing individu selama tahapan pembelajaran akan jadi lebih mudah tersampaikan melalui tuturan, apalagi dengan kemampuan berbicara yang baik (Deliyana & Fitriani, 2019:33)

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menggunakan suara ataupun mengucapkan kata-kata dalam menyatakan, menyatakan, menyatakan gagasan, pikiran, maupun perasaan. Perilaku yang menunjang berkembangnya kemampuan public speaking siswa adalah keberanian dan rasa percaya diri saat tampil di publik. Anak yang percaya diri dan mempunyai kemampuan berbicara di depan publik akan membawa kesuksesan dikemudian hari (Puryanto, Restu Aji, & Japa, 2021:27-32). Keterampilan berbicara ialah salah satu bentuk keterampilan berbahasa disamping mendengar, membaca, maupun menulis.

Keterampilan berbicara ialah keterampilan dimana harus dipelajari melalui praktek langsung agar siswa dapat mengembangkan keterampilan lisannya sehingga dapat menulis dengan baik dan tepat guna. Selain itu, keterampilan dapat memberikan kebijaksanaan, tindakan, kreativitas, kritik dan budaya kepada generasi mendatang. Masa depan yang kuat sebab mempunyai kesanggupan mengkomunikasikan ide, pikiran maupun perasaan pada pihak lain. (Deliyana & Fitriani, 2019:32). Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa seni berbicara adalah seni mengeluarkan suara atau mengucapkan kata-kata untuk mengungkapkan, menunjukkan dan memberikan gagasan, pikiran dan perasaan.

Siswa akan mempelajari etiket dan tata bahasa dengan mempelajari keterampilan percakapan. Pidato pun bisa diintegrasikan pada bahasa lisan. Maka karena itu, keterampilan public speaking sangatlah penting bagi generasi mendatang dalam rangka dapat berkiprah di depan umum dan menciptakan peluang bagi dirinya.

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwasanya keterampilan berbicara ialah kesanggupan mengeluarkan suara atau mengucapkan kata-kata dalam menyatakan, mengungkapkan, menyatakan gagasan, pikiran dan perasaan. Siswa akan mempelajari etiket dan tata bahasa dengan mempelajari keterampilan percakapan. Oleh karena itulah keterampilan public speaking sangat penting bagi generasi mendatang agar mampu tampil di depan publik dan memberikan kesempatan bagi dirinya.

Keterampilan berbahasa sangat penting bagi semua orang. Karena keterampilan berbahasa merupakan model pengembangan keterampilan siswa baik secara sosial maupun sosial. Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting. Terdapat 4 keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan siswa agar dapat berkomunikasi secara efektif. Semakin banyak mereka berlatih, semakin baik keterampilan berbicara dan komunikasi mereka. Oleh karena itu, siswa perlu mengembangkan keempat keterampilan itu lewat pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa di sekolah bertujuan dalam rangka mengembangkan keterampilan komunikasi dan kemampuan berbahasa secara baik serta akurat. Salah satu bidang yang menunjang pengembangan kemampuan komunikasi serta berbahasa yang efektif dan akurat ialah kosakata. Semakin banyak kata yang diketahui siswa, komunikasi serta bahasa yang mereka gunakan akan semakin mudah dan baik.

Kosakata merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Melalui pemahaman kata tersebut maka guru serta siswa bisa berkomunikasi dan berkomunikasi secara efektif didalam proses belajar mengajar di kelas, akan tetapi pada saat pemahaman siswa tidak kurang maka yang terjadi justru kebalikannya: proses belajar mengajar akan terganggu, dan bahan ajar belum diterima dengan baik oleh siswa. Supaya proses belajar mengajar jadi efektif serta siswa bisa meningkatkan keterampilannya (menyimak, berbicara, membaca dan menulis), maka perlu dilakukan pengembangan kosa kata dan pemahaman dalam pembelajaran bahasa (Magdalena et al., 2021:244)

Berbicara bahasa Indonesia ialah keterampilan berbahasa yang haruslah dilatih dengan baik sebab keterampilan tersebut ialah indikator penting terkait akan keberhasilan siswa didalam mempelajari bahasa. Menguasai keterampilan berbicara memungkinkan siswa untuk mengekspresikan dirinya baik di sekolah maupun sambil menjaga hubungan baik bersama pihak lain. Terlebih jika keterampilan berbicara ini dibarengi akan penggunaan bahasa yang baik. Allah SWT menciptakan manusia dan mengajarnya berbicara yang baik, hal itu dijelaskan dalam Al-Quran surat Rahman ayat 4

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ٤

Artinya: Mengajarnya pandai berbicara (4)

Arti ayat ini adalah Allah menyebutkan nikmat lain dari-Nya yakni penciptaan manusia. Dukungan ini adalah dasar dari berkat-berkat lainnya. Setelah menguraikan keistimewaan ajaran Al-Qur'an pada ayat terakhir, Allah menciptakan makhluk-Nya yang paling indah yaitu manusia, dan mengajarkan mereka untuk mempunyai kesanggupan menafsirkan apa yang terdapat didalam hati maupun pikiran mereka. Ia mengatakan bahwa Alquran bisa diajarkan kepada manusia karena otaknya, kemampuannya berpikir dan berbicara. manusia ialah makhluk Allah yang sempurna. Dia mengulurkannya sehingga lengannya jatuh.

Lewat tangan yang bebas, otak bebas berpikir serta tangan bisa mengetahui apa yang dipikirkan otak. Otak memberi ilmu, tangan memberi teknologi. Ilmu pengetahuan serta teknologi ialah peradaban, jadi peradaban hanyalah manusia. Lidah merupakan organ yang terletak di dalam mulut. Organ ini ialah suatu sistem otot dimana mencakup atas tujuh belas otot yang mempunyai banyak fungsi. Fungsi

pengecapan merupakan salah satu fungsi lidah yang paling penting. Ada sekitar 10.000 bahasa. Bahasa juga membantu memproses suara untuk komunikasi. Didalam agama, lidah hampir senantiasa dikaitkan bersama hati dan digunakan untuk mengukur baik buruknya perbuatan seseorang. Kalau kedua-duanya baik, maka orang juga akan baik. Dan jika keduanya buruk, maka yang satu buruk.

Nabi Muhammad menggambarkan lidah menjadi hal terpenting yang merugikan manusia dan menjadi acuan bagi bagian tubuh yang lain. Beliau bersabda didalam hadisnya: Bukankah manusia masuk neraka karena lidahnya?. Kami benar, kalau kamu bengkok, kami pun bengkok.” (Riwayat Tirmidzi)

Lidah terhubung dengan banyak organ misalnya bibir, mulut, paru-paru, kerongkongan, serta pita suara untuk bisa mengucapkan berbagai bunyi atau ucapan. Ketika seluruh masyarakat sepakat mengenai makna satu suara, kita dapat berkomunikasi melalui dialog. Bunyi-bunyi tersebut, masing-masing mempunyai makna yang disepakati, kemudian digabungkan dalam urutan yang benar untuk membentuk sebuah kalimat. Langkah selanjutnya adalah mengatur bahasa.

3. Berbicara sebagai keterampilan berbahasa dan sebagai alat komunikasi

Sebelum membahas bagian-bagian bahasa, kita akan membahas hubungan antara bagian-bagian tersebut. Tahap pertama, kita belajar bahasa dengan menjaga lingkungan; Setiap percakapan atau ucapan yang terjadi di lingkungan terekam di otak. Pada langkah kedua, kita akan mencoba meniru ucapan yang kita dengar. Dalam kegiatan yang merupakan tahap ketiga ini, keterampilan membaca dan berbicara memegang peranan penting dalam keterampilan membaca. Pada tahap keempat menulis, kita dapat menuliskan sebagian pemikiran kita berdasarkan hasil apa yang kita dengar kemudian melakukan seleksi dari hasil bacaan tersebut (E. Susanti, 2020:5-6) Kemahiran Bahasa terdiri dari empat bagian:

a. Keterampilan menyimak

Mendengarkan melebihi sekedar mendengarkan ataupun mendengarkan. Pada dasarnya mendengar artinya merekam suara atau bunyi-bunyian sedangkan mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu yang penting dan keduanya dilakukan tanpa disengaja. Sedangkan mendengarkan diartikan sebagai tindakan

mendengarkan yang bertujuan dan aktif dalam menangkap makna atas apa yang didengarnya.

Keterampilan menyimak ialah keterampilan berbahasa sebab menyangkut banyak hal seperti menyimak, memahami, menafsirkan, memberi komentar, serta bereaksi terhadap bunyi-bunyi yang didengar. Saat mendengarkan, individu tidak sekedar pasif namun harus juga terlibat aktif dalam mengulang-ulang pesan dari sumber bunyi. Dengan kata lain, mendengarkan bisa diartikan sebagai menyimak serta memahami isi dari apa yang didengarnya.

b. Keterampilan berbicara

Berbicara adalah bahagian atas komunikasi verbal; Ini adalah proses menyampaikan pesan lewat suara atau kata-kata. Selain itu, tuturan ditafsirkan suatu penyampaian pesan dengan memakai bahasa lisan yang dirancang serta dikembangkan sejalan akan kebutuhan penerima pesan, yang bertujuan agar pesan itu bisadipahami pihak lain.

Keterampilan berbicara artinya Anda pandai mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran ataupun pesan Anda secara lisan. Untuk menyampaikan sesuatu secara baik, pembicara haruslah mendengarkan apa yang dibicarakan. Keterampilan tersebut mencakup keterampilan berbahasa produktif. Hal tersebut dikarenakan kefasihan berfungsi menjadi sarana untuk mengubah informasi menjadi pengetahuan.

c. Keterampilan membaca

Membaca pada dasarnya adalah aktivitas fisik maupun mental yang bertujuan dalam rangka mengekstraksi makna atas tulisan. Membaca dikatakan menjaddi aktivitas fisik sebab membaca memerlukan kerja beberapa bahagian tubuh, terutama mata. Ngomong-ngomong, membaca dikatakan sebagai aktivitas mental sebab melibatkan pemikiran, persepsi, maupun ingatan.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengubah kata ataupun kalimat tertulis jadi bunyi dalam bahasa. Pemahaman bacaan adalah kemampuan individu dalam membaca suatu bacaan dengan jelas dan tepat serta melihat pesan yang terkandung dalam bacaan tersebut (Nurkholidah Rambe, Riris, et al., 2023:56). Tujuan utama membaca adalah menemukan makna dalam membaca.

Artinya, membaca bukan sekedar menulis dan menulis huruf, tetapi juga pemahaman bacaan. Dengan demikian, pemahaman pada sumber bacaan menjadi dasar keterampilan membaca.

d. Keterampilan Menulis

Menulis artinya mengubah gagasan menjadi bentuk tulisan ataupun menyampaikan pesan pada pihak lain lewat rangkaian kata-kata tertulis. Menulis pun diartikan sebuah mengungkapkan ataupun mengungkapkan emosi dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis, seperti halnya berbicara, merupakan keterampilan yang menghasilkan bahasa sebab menulis menciptakan sebuah produk ataupun karya. Dibanding ketiga keterampilan berbahasa yang lain, menulis menjadi keterampilan paling sulit.

Menulis tidak hanya melakukan penyalinan kata ataupun kalimat; Padahal, menulis berarti menyajikan pemikiran serta gagasan secara tertulis agar pembaca mudah memahaminya. Dari keempat keterampilan berbahasa, keterampilan yang satu ini sering diabaikan dan semakin lama semakin sulit, namun keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Berbicara, sebagai suatu bentuk komunikasi, tidak hanya menjangkau pembicara ke pembicara tetapi juga melampaui pembicara, mencapai tujuan yang tidak sama bergantung akan apa yang seharusnya dilakukan pembicara.

Mengidentifikasi tujuan tuturan mengacu pada tindakan berbicara sebagai sarana mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain, termasuk kegiatan sosial, percakapan, ritual, dan penting. Hubungan antara keterampilan berbicara dan berbahasa dapat dilihat pada penggunaan unsur-unsur bahasa ketika berbicara.

Misalnya: tuturan adalah ekspresi diri, tuturan merupakan keterampilan motorik mental, tuturan merupakan proses simbolik, tuturan terjadi dalam ruang dan waktu, tuturan adalah suatu benda. Berbicara untuk mempersuasi pendengar, Berbicara untuk mempengaruhi pendengar, Berbicara untuk memperjelas pemahaman pendengar, Berbicara untuk memberikan gambaran,

Berkomunikasi untuk menyampaikan pesan tertentu merupakan suatu keterampilan berbahasa.

4. Prinsip Berbicara

Singkatnya, banyak prinsip yang mendorong keterampilan berbicara menjadi lebih fokus dan banyak bicara. Pendekatan komunikatif memiliki lima prinsip yang perlu diperhatikan: (1) interaksi komunikatif, (2) tulisan asli, (3) pembelajaran dan pengelolaan bahasa, (4) pengalaman pribadi, (5) relevansi bahasa dengan kelas. dan di luar sekolah.

Sedangkan pendidikan dasar menekankan pada aktivitas dan situasi komunikasi. Penelitian ini menganggap keterampilan berbahasa sebagai suatu unsur yang perlu dipelajari dan dikembangkan sesuai dengan konteks penggunaan, yaitu pengalaman komunikasi yang sebenarnya. Oleh karena itu, pendekatan integrasi menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia harus didasarkan pada hakikat penggunaan bahasa yang sebenarnya. Mengenai pembelajaran berbicara, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran di sekolah yang ke adalah mempelajari dua keterampilan: (1) memahami pembicaraan pihak lain dan (2) belajar berbicara. berpidato mudah; dipahami oleh mitra bicaranya. Guru berperan dalam menciptakan kondisi yang diperlukan untuk mencapai kedua tujuan pembelajaran bahasa tersebut. Tanda ini menunjukkan bahwa penutur akan mendefinisikan siapa dirinya, dari mana asalnya, dan hubungannya dengan lawan bicaranya dengan menggunakan bahasa tertentu dalam aktivitas tutur yang ia ikuti dalam komunikasi.

5. Hal-Hal yang Harus Diperhatikan Saat Berbicara

Ada enam faktor yang perlu dipertimbangkan ketika menilai keterampilan berbicara seseorang:

- a. Ekspresi dan kata-kata;
- b. Tata bahasa, lahir pada tahun , struktur bahasa cocok untuk berbagai bahasa yang digunakan;
- c. Kosakata adalah pemilihan kata yang sejalan akan makna informasi yang diberikan;.
- d. Kefasihan, kefasihan maupun kecepatan berbicara;

- e. Isi pembahasan, topik pembahasan, komentar, saran dan pembahasan;
- f. Pemahaman. Hal ini berkaitan dengan pemahaman, komunikasi dan tingkat keberhasilan komunikasi.

Keterampilan berbicara ialah keterampilan produktif dimana mencakup dari banyak bagian:

- a. Penggunaan bahasa lisan; bertindak sebagai alat komunikasi melalui kata-kata, struktur bahasa, pengucapan dan tata bahasa serta berbagai bahasa;
- b. Menguasai isi atau topik tergantung pada pokok pembicaraan;
- c. Penguasaan keterampilan percakapan dan gaya visual mengenai topik dan jenis pidato, seperti berbicara, berpidato, bercerita (Shihabuddin, H, 2009:85)

6. Tes Berbicara

Tes berbicara ialah suatu pengukuran yang mengumpulkan informasi tentang keterampilan berbicara seseorang. Ujian berbicara bukan hanya ujian lisan, tetapi juga ujian visual yaitu ujian lisan. Artinya tidak hanya tuturan saja yang dievaluasi, tetapi juga proses tindakan, aktivitas, dan perilaku dalam melakukan tuturan tersebut. Tes bicara bisa dilaksanakan lewat tes gabungan ataupun diperpanjang. Maksudnya pengujian ini menggabungkan sejumlah komponen yang dijadikan sasaran pengujian. Bagian-bagian itu antara lain

- a. Bahasa lisan yang dipakai mencakup: 1) percakapan; 2) kosa kata serta pilihan kata; 3) struktur bahasa; 4) struktur bahasa maupun pragmatik.
- b. Isi pembahasan meliputi: 1) hubungan topik pembahasan dengan isi; 2) sifat isinya; 3) kualitas konten; 4) ukuran konten.
- c. Keterampilan berbicara serta presentasi mencakup: 1) gaya berbicara tergantung pada jenis tuturannya; 2) gerak tubuh serta ekspresi; 3) suara.

2.1.2 Role Playing

1. Pengertian *Role Playing*

Banyak model yang menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan metode pengajaran yang tepat untuk digunakan ketika menyajikan materi tertentu dalam rangka mencapai hasil pembelajaran sesuai keinginan. Berkaitan atas hal tersebut, peneliti akan mengajarkan keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Bermain peran dapat didefinisikan menjadi hubungan yang dipaksakan oleh diri sendiri dengan orang lain. Permainan ini mengharuskan pemainnya memvisualisasikan ide, bekerja sama membuat cerita, dan memerankan cerita. Para aktor bertindak seolah-olah mereka dipilih sesuai dengan sifat disukainya. Keberhasilan pemain dalam memainkan peran yang dipilihnya bergantung pada aturan dan sistem yang ditetapkan sebelum bermain. Selama Anda mengikuti aturan, permainan berjalan sesuai rencana hingga akhir. Seiring berjalannya permainan, pemain harus meningkatkan diri sesuai aturan yang telah ditetapkan.

Bermain peran diartikan sebagai belajar meniru seseorang dalam permainan tertentu. *Role-playing* merupakan model pembelajaran berbasis peran yang membimbing siswa dalam melatih keterampilan melalui permainan melalui kegiatan bermain peran dalam kehidupan nyata. (Deliyana & Fitriani, 2019:33).

Role Playing adalah permainan yang pemainnya berperan sebagai karakter fiksi. Manfaat bermain adalah mengembangkan keterampilan sosial, melatih emosi dan berbicara, serta mendorong kreativitas. (Astutik & Juwita, 2022:110)

Bisa dikatakan bahwa model *role play* ialah suatu cara peserta didik berpartisipasi aktif didalam proses pembelajaran lewat memainkan peran dalam hubungan. Menurut keterangan tersebut bisa kita tarik simpulan bahwasanya model permainan merupakan model pembelajaran yang bisa memberi kesempatan pada siswa dalam berpartisipasi aktif didalam proses pembelajaran dan berpartisipasi didalam kondisi yang bisa menambah pemahaman keimanan dalam memahami nilai-nilai sosial maupun moral didalam kehidupan masyarakat.

Inovasi yang terjadi dalam dunia pendidikan setiap tahunnya membuat guru harus cerdas memahami perkembangan saat ini, tidak menyerah pada model lama (tradisional), namun mampu memperbaikinya dengan mengubah model tersebut untuk memudahkan pembelajaran. Guru yang bijaksana adalah guru yang dapat menerapkan inovasi-inovasi terkini untuk meningkatkan kemampuan siswanya berdasarkan tumbuh kembang, karena setiap anak mempunyai kemampuan berbeda-beda dalam memecahkan masalah.

Tugas guru bukan lagi mengajar, melainkan mendidik anak agar dapat mengembangkan kemampuannya dan menyesuaikan dengan perkembangannya. Oleh

karena itu, guru harus mampu berbicara dan berkomunikasi secara dekat dengan siswa tanpa membuat mereka takut. Seorang guru yang baik dapat membangun persahabatan dengan murid-muridnya dengan cara bersosialisasi dan menciptakan komunitas belajar. Belajar dengan baik adalah belajar dengan baik, tidak ada rasa takut. Untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan, guru diharapkan inovatif (Andina et al., 2022:13085)

Peran dunia pendidikan adalah memodelkan materi pembelajaran lewat pengembangan ide serta penghayatan siswa. Siswa mengembangkan imajinasi serta apresiasi untuk menciptakan karakter hidup atau benda mati dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran *role play* disebut juga dengan model pembelajaran. Metode pembelajaran ini dimulai dengan mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok menampilkan atau menyajikan suatu kegiatan yang disiapkan oleh guru. Siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan diri, namun melampaui batas yang ditetapkan guru. Hal ini berkaitan dengan tujuan bermain peran sebagai sebuah aktifitas pembelajaran yang bertujuan dalam mencapai berbagai tujuan pembelajaran, seperti perolehan keterampilan melalui bermain (Zaini, Hisyam, 2008:98).

Role play ini sangatlah cocok digunakan didalam pembelajaran bahasa Indonesia terkhususnya materi *role play*, sebab didalam *role play* siswa berperan aktif didalam tahapan pembelajaran serta langsung mempraktikkannya, hingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya berbicara dan guru dapat meningkatkan pengucapannya dan pilihan kata yang tidak tepat dapat mempelajari keterampilan berbahasa. Tujuan metode pengajaran ini adalah menceritakan peristiwa-peristiwa yang menjadi perhatian banyak orang, dan dari sudut pandang ini lebih baik bertindak daripada menceritakan, karena akan dipahami dan dialami anak, sehingga anak akan lebih terlibat serta tertarik bercerita.

Model pembelajaran berbasis peran membantu setiap siswa menemukan definisi (identitas) yang unik dan membantu memecahkan masalah pribadi melalui bantuan kelompok sosial. Melalui bermain peran, siswa belajar memakai konsep tanggung jawab, menyadari bahwa ada peran yang tidak sama, serta memikirkan

perilaku mereka sendiri serta pihak lain. Model permainan pun dapat memfasilitasi partisipasi masyarakat dalam analisis sosial, khususnya permasalahan sosial.

Ini mencakup banyak kegiatan seperti bermain peran, mendefinisikan masalah, menyajikan serta mendiskusikan masalah. Siswa dibagi atas 2 kelompok, yaitu siswa jadi aktor serta kelompok lain sebagai pengamat. Anda menempatkan diri Anda pada posisi pihak lain serta mencoba bekerja bersama pihak lain yang bertanggung jawab. Perasaan empati, kasih sayang, kemarahan dan simpati yang merupakan bagian dari kehidupan juga termasuk dalam akting.

Role-playing merupakan metode pembelajaran yang dicontohkan dengan menceritakan kembali sejarah peristiwa, menciptakan situasi atau situasi realistik yang mungkin muncul di masa depan (Sanjaya, 2011:161)

Nabi SAW bersabda:

وعن مالك بن الحويرث رضي الله عنه قال: قال رسول الله صل الله عليه وسلم صلوا كما رأيتوني أصل :
(رواه البخاري)

Artinya: Dari Malik bin al-Huwairith RA Rasulullah SAW berkata: "Shalatlah kalian sebagaimana kalian melihat aku shalat." (H.R. Bukhari) (Al Asqolani, n.d, tt: 36)

Dalam hadits ini, Nabi kita memerintahkan umatnya untuk mengikuti cara ibadahnya sendiri. Hal ini menekankan pentingnya mengikuti tata cara shalat yang diajarkan Nabi agar umat Islam dapat melaksanakan shalat dengan benar dan sesuai ajaran yang telah ditetapkan. Rasulullah SAW pernah menunjukkan cara shalat dari mimbar agar dapat dilihat oleh jamaah haji. Demikian pula banyak cerita dari sahabat yang menunjukkan tata cara shalat di tabi'in dan tempat-tempat sejenisnya. Hal ini menunjukkan bahwa mempelajari waktu-waktu shalat adalah farzu ayn, sedangkan mengajarkan syariah adalah farzu kifayah. Hz.

Kita dapat melihat dari gaya ibadah yang Muhammad ajarkan kepada para sahabatnya bahwa cara penyajian merupakan cara yang praktis dan efektif. Itu sebabnya Nabi melihatnya digunakan. Dia mempraktekkan sholat dimimbar untuk menunjukkan kepada orang-orang cara shalat yang benar. Rupanya mudah bagi teman-teman untuk memahaminya. Ternyata mereka menggunakan cara ini untuk mengajari orang-orang yang membutuhkan cara berdoa.

Role Playing ialah sebuah model pembelajaran yang mengajarkan siswa bagaimana cara bermain peran sehingga dapat lebih memahami dan memahami isi permainan. Disamping itu, siswa dilatih untuk lebih memahami drama yang dimainkan, mencari isi, dan mudah menyelesaikan masalah ketika muncul masalah dalam cerita.

Berdasarkan penjelasan diatas bisa ditarik simpulan bahwasanya metode *Role Playing* bertujuan untuk mengajarkan cara mencapai tujuan pendidikan dan merupakan metode permainan edukatif yang digunakan untuk mendefinisikan peran, sikap, perilaku dan emosi. Model pembelajaran menunjukkan peran yang membantu masing-masing siswa menemukan makna spesifik serta sosial didalam hidupnya serta membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok . Maka karena itu, model permainan ini sangatlah bermanfaat dalam mengubah kehidupan siswa karena berkat Model siswa dapat mengungkapkan perasaan dan emosinya dalam kegiatan yang dijelaskan.

Mengukur seberapa besar manfaat model ini bagi pelaku dan pengamat ditentukan oleh tiga faktor:

- a. Kualitas pemain
 - b. Analisis dilakukan melalui wawancara pasca pertunjukan.
 - c. Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata (Yusnaldi, 2020: 100)
2. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*
- Tahapan penerapan model pembelajaran partisipatif adalah: a) pemanasan, b) pemilihan peserta, c) mempersiapkan pengamat (observer), d) mempersiapkan adegan, e) berpartisipasi (melakukan), f) diskusi serta evaluasi, g) pengulangan permainan peran (re-enactment), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagi pengalaman serta hasil. Tahapan ini dibahas di bawah untuk informasi lebih lanjut (Yusnaldi, 2020:106-108).
3. Kelebihan dan Keunggulan

Beberapa manfaat yang dapat dirasakan siswa ketika menggunakan permainan peran (role-playing game) antara lain:

- a. Ini memberikan ide-ide pembelajaran yang kuat dan permanen yang akan tetap ada didalam ingatan siswa.
- b. Pengalaman belajar yang tak terlupakan

- c. Menjadikan suasana sekolah lebih enerjik dan bersemangat hal.
- d. Menumbuhkan semangat dan semangat percaya diri serta menggalang persatuan di kalangan siswa
- e. Memberi peluang kepada siswa dalam terlibat langsung didalam menghidupkan apa yang dibicarakan didalam pembelajaran.

Kelemahan *role playing*:

- a. Sulit untuk memberikan tanggung jawab khusus kepada siswa jika mereka tidak dilatih dengan baik.
- b. Tidak mungkin terlaksananya RP jika iklim sekolah tidak baik hal.
- c. Memerlukan persiapan matang yang sangat memerlukan waktu serta tenaga
- d. Tidak seluruh materi pembelajaran bisa disampaikan lewat metode ini (Huda, 2018:211).

2.2 Penelitian Terdahulu

Ada banyak karya yang dijadikan referensi penulis, antara lain:

1. Elisa Deliyana and Hamdah Siti Hamsanah Fitriani (2019) Pengaruh pembelajaran berbasis peran terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SDN Sukasari II Kabupaten Tangerang Sukasari II, V. Penelitian ini ialah jenis penelitian eksperimen dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan Model Role Learning terhadap keterampilan berbicara. Penelitian ini menggunakan desain penelitian cluster, yaitu metode penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini berjumlah 60 orang, mencakup atas seluruh siswa kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang, diantaranya kelas VA diambil sebagai kelompok eksperimen ada 30 orang serta kelompok VB, sebanyak 30 orang digunakan sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang dipakai ialah tes lisan yang dilakukan sebelum serta sesudah tahap kontrol maupun tahap penelitian. Hal ini dilaksanakan lewat memakai uji custom T, yaitu uji t sebelum pengujian menunjukkan thitung $1,58 < \text{tabel } 1,67$. Dengan demikian ditarik simpulan bahwasanya tidak ada perbedaan yang signifikan diantara skor yang diperoleh sebelum tahap kontrol dan sebelum tahap penelitian. Sedangkan hasil uji t untuk menguji hipotesis posttest didapat thitung $7,85 > \text{tabel } 1,67$ sehingga bisa dipastikan terdapat perbedaan

yang signifikan antara skor rata-rata posttest kelompok kontrol dengan kelompok penelitian. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya role model untuk mengkaji peran keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang (Deliyana & Fitriani, 2019: <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>)

2. Winda Astutik, Putri Juwita (2022) Pengaruh teknik role-playing terhadap keterampilan berbicara drama di Kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021- 2022 di kelas. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data diperoleh mean 71,44, standar deviasinya 15,22, 23,52% dengan kelas baik, 35,29% dengan kelas baik, 11,76% dengan kelas baik, 11,76%. kelas kecil dan 17,64%. Sementara hasil akhir rata-rata 82,08, standar deviasinya 5,09, 50% dalam kategori sangat baik, 4% dalam kategori baik, 16,16% pada kategori baik, 0% kategori buruk dan 0% dalam kategori buruk. kategori buruk. kategori baik. kategori buruk. Uji homogenitas memperlihatkan bahwasanya penelitian ini bersumber atas populasi yang homogen. Sesudah dilakukan uji normalitas serta homogenitas diperoleh 2,79. Sesudah diketahui sebesar maka dipertanyakan pada taraf signifikansi 5% dengan $df = N-1$ ($12-1$) = 11, taraf signifikansi 5% = 4,84 diperoleh dari df 11, karena jika didapat nilai F lebih besar dari 2,79 maka hipotesis alternatif ditolak (H_a) diperbolehkan. Sesuai analisis data di atas bisa dipastikan bahwa metode pembelajaran (Role Play) berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara (Astutik & Juwita, 2022: <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i2.376>)
3. Asep Priatna dan Ghea Setyarini, 2019 pengaruh role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Sukamaju. Menurut hasil penelitian yang peneliti lakukan, keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Sukamaju masihlah sangat aktif dalam bidang berbicara, sebagian besar masih pasif saat pembelajaran, tidak mau bertanya, diam, dan ketika guru ingin berbicara, siswanya gigih, pemalu dan pendiam. Ketika Anda memahami IV ini. Anda mungkin mendapati siswa kelas tidak lagi mempunyai keterampilan berbicara dan sulit menyampaikan informasi yang diterima. Peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV saat belajar bahasa Indonesia dan untuk mengetahui sikap siswa IV yang menggunakan model Pembelajaran Interaktif terhadap keterampilan berbicaranya saat belajar bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN IV Sukamaju. Jenis penelitian kuantitatif kuasi eksperimen

yang dilakukan terhadap 42 siswa, 21 siswa kelas IV A dan 21 siswa kelas IV B. desain kelompok kecil. Hasil penelitian didapat melalui wawancara, tes, survei, observasi dan dokumen. Rata-rata skor posttest kelompok kontrol yang memakai pembelajaran tradisional adalah 74,90, sedangkan rata-rata skor posttest kelompok eksperimen yang memakai role model adalah 80,19. Dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Role-Based Learning bisa membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca sambil belajar bahasa Indonesia (Priatna&Setyarini, 2019:<https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>).

4. Ni Kadek Depi Dumaini, Gusti Ayu Nanik Ardhiani (2023) pengaruh role palying terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V Gugus IV Kabupaten Karangasem Kecamatan Abang. Jenis penelitian ini ialah penelitian quasi eksperimen serta penelitian yang memakai perbandingan non ekuivalen dan posttest yang hanya mengontrol kelompok saja. Populasi penelitian ini sebanyak 114 siswa yang mencakup seluruh siswa kelas V SD Gugus IV Kabupaten Karangasem Kecamatan Abang. Besar sampel diambil sebanyak melalui random sampling. Sampel penelitian ini ialah kelas V berjumlah 17 orang serta kelas V SD Negeri 3 Culik yang berjumlah 15 orang. Datanya dikumpulkan menggunakan alat penilaian kelancaran. Datanya dianalisis memakai statistik deskriptif serta signifikansi statistik (uji-t). Sesuai hasil analisis didapat $t_{hitung} = 6,93 > t_{tabel} = 1,69$. Nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 88,13 lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata kelompok kontrolnya sebesar 77,82 yaitu sebesar . Oleh karena itu, bisa ditarik simpulan bahwanya terdapat ketidaksamaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia diantara kelompok siswa yang diajar dengan metode Pembelajaran Interaktif menggunakan media wayang dengan kelompok siswa yang diajar memakai metode pembelajaran langsung (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023: <http://e-journal.stkip-amlapura.ac.id>).
5. Anak Agung Istri Kristiana Dewi (2020) Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Game Dengan Memakai Media Audio Visual Penelitian ini merupakan jenis penelitian pra-eksperimental dan studi kelompok. Populasinya berjumlah 32 siswa yang duduk di bangku kelas III sekolah dasar. Sampel diambil dengan memakai teknik full sampling. Data pengetahuan bahasa Indonesia siswa dikumpulkan dengan memakai metode tes yaitu tes speaking . Data dikumpulkan dengan

menggunakan signifikansi statistik (uji-t). Sesuai hasil analisis data didapat $t_{hitung} = 15,722$, $t_{tabel} = 2,042$. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$ maka H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran partisipatif dengan menggunakan media audio dan video mempunyai peranan penting terhadap pengetahuan siswa bahasa Indonesia. Temuan penelitian relevan untuk meningkatkan pengetahuan bahasa Indonesia siswa kelas III dengan menerapkan model pembelajaran partisipatif menggunakan media audiovisual agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif (Dewi, 2020: <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>).

2.3 Kerangka Berpikir

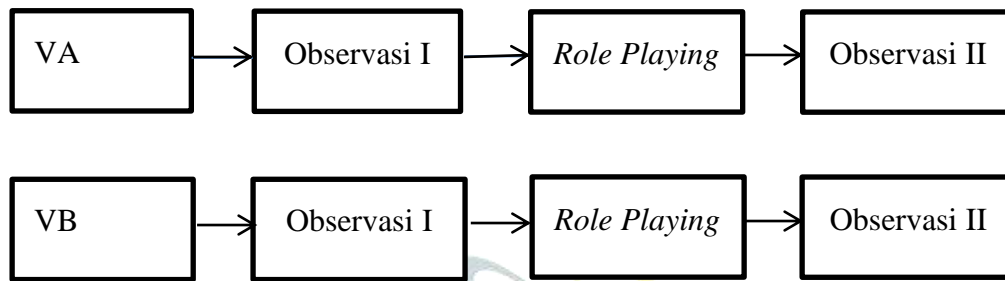
Keterampilan berbicara pada pembelajaran siswa V di SD Al-Ittihadiyah masih rendah karena kurangnya pemahaman berbicara yang jelas dan efektif. Banyak yang tidak dapat menunjukkan keterampilan berbicara mereka. Tingkat kefasihan bervariasi antara baik, sedang, gagap, ataupun buruk. Masih banyak siswa yang takut berdiri di depan teman sekelasnya. Bahkan seringkali siswa lupa segalanya ketika bertemu dengan teman yang banyak akhirnya membuat anak kesulitan berbicara.

Pada tahap selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan dasar agar siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap keterampilan berbicara siswa V SD Al-Ittihadiyah. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat diperlukan khususnya pada saat mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk lisan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan guru untuk menunjang proses pembelajaran adalah penggunaan *role play* didalam pembelajaran.

Sesudah guru memberikan perlakuan pada siswa, guru melakukan observasi setelah diberikan perlakuan kepada peserta didik. Pada tahap selanjutnya, guru menganalisis data yang dikumpulkan berdasarkan tes analisis.

Datanya berbentuk hasil observasi siswa. Kemudian membuat kesimpulan atas apa yang didapat atas penelitian yang sudah dilaksanakan. Sejalan atas uraian tersebut maka disusun kerangka berbentuk bagan berikut ini:

Gambar 1. Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian kualitatif umumnya bertujuan untuk menguji hipotesis. Validitas hipotesis penelitian harus dibuktikan berdasarkan data yang dikumpulkan (Salim et al., 2022:72).

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap suatu pertanyaan penelitian yang pertanyaan penelitiannya dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Tanggapan yang diberikan dikatakan tanggapan awal karena hanya didasarkan pada asumsi subjektif dan belum berdasarkan fakta sebenarnya yang didapat atas pengumpulan data. Maka dari itu, hipotesis pun bisa dinyatakan suatu jawaban atas pertanyaan penelitian serta bukan jadi jawaban sebenarnya terkait akan data (Sugiyono, 2017:96).

Hipotesis didalam penelitian ini berdasarkan teori, penelitian dan teori; *Ha : Role playing* mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berbicara

Ho: Role playing tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara