

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran

1 Pengertian pengertian pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses belajar mengajar, menurut Hamalik dalam (Haryoko dan Bambang, 2013, hlm. 60) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Damayanti dan Mujiono (Haryoko dan Bambang, 2013, hlm. 60) pembelajaran merupakan suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap. Sedangkan menurut Pribadi dalam (Sutrisno dan Budi, 2016, hlm. 113) pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun dan direncanakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2 Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran

Dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran maka akan penting untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Menurut Syarifudin (2011, hlm. 128) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Faktor Internal, antara lain : kondisi jasmani dan rohani siswa, pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi diri dan konsep diri.
- b. Faktor eksternal, antara lain : pendekatan belajar, kondisi keluarga, guru, dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

B. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran sudah selayaknya guru mempersiapkan suatu cara dalam memberikan pelajaran terhadap siswa, cara yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya dengan menggunakan suatu metode pembelajaran menurut Sanjaya (2016, hlm. 147) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Berikutnya menurut Aditya (2016, hlm. 167) metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi suatu proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Firdaus dan Taufik, 2014, hlm. 365) mengatakan bahwa, metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran secara optimal dengan rencana yang tersusun untuk disampaikan kepada siswa sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuannya.

2. Jenis-jenis metode pembelajaran

Didalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menentukan sebuah metode yang tepat untuk memberikan suatu rencana yang telah dibuatnya secara tersusun sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya. Menurut Sanjaya (2016, hlm. 148) jenis-jenis metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain :

- a. Metode Ceramah
- b. Metode Demonstrasi
- c. Metode Diskusi
- d. Metode Simulasi:
 - 1) Sosiodrama
 - 2) Psikodrama
 - 3) *Role playing/* bermain peran

Dari berbagai jenis metode diatas, pemilihan metode yang sesuai harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keselarasan dari aspek tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, adapun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode simulasi yaitu *Role Playing/* bermain peran.

C. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Dengan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran guru dapat menyampaikan tujuan pembelajarannya dengan mudah dan lebih bervariasi dan dalam satu metode yang dapat digunakan yaitu metode bermain peran. Menurut Sanjaya (2016, hlm. 161) metode bermain peran adalah metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Selanjutnya menurut Wicaksono dan Najlatun (2013, hlm. 70) bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pemeranan situasi dalam hidup manusia tanpa diadakan latihan untuk

mencapai tujuan beresama dalam rangka mencari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan pendapat sebelumnya menurut Corsini dalam (Anggoro, 2016, hlm. 4) bahwa metode bermain peran merupakan suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dengan kehidupan sebenarnya.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang mengajarkan terampilan-ketrampilan dengan cara mensimulasikan peristiwa-peristiwa yang aktual, bersejarah, dan yang akan datang.

2. Langkah-langkah Metode Bermain peran.

Dalam pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru akan lebih baik jika suatu metode harus memiliki sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa didalam suatu kegiatan. Adapun langkah-langkah metode bermain Menurut Sanjaya (2016, hlm. 161) yaitu:

- 1) Persiapan Simulasi
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 - b) Guru membrikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harsu dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemerana simulasi.
- 2) Pelaksanaan Simulasi
 - a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.

- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dinamaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- 3) Penutup.
- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - b) Merumuskan kesimpulan.

3. Kekurang dan Kelebihan Metode Bermain Peran

Didalam setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan dalam pembelajarannya masing-masing, adapun kekurangan dan kelebihan dari metode bermain peran menurut Yanto (2015, hlm. 56) sebagai berikut :

- 1) Kelebihan metode bermain peran
 - a) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.
 - b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
 - c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika

seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.

- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
 - e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.
- 2) Kekurangan metode bermain peran.
- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
 - b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
 - c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
 - d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya

D. Hakikat Ketrampilan berbicara

1 Pengertian Ketrampilan Berbicara

Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa diperlukan untuk berbagai keperluan. Siswa dituntut untuk memiliki bekal keterampilan berbicara agar sewaktu-waktu diperlukan dapat menyampaikan informasi kepada siapa saja dengan baik. Menurut Saddhono dan Slamet (2014, hlm. 53) berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Selanjutnya Menurut Tarigan dalam (Saddhono dan Slamet, 2014, hlm. 35) bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Sudarminah

(2009, hlm. 46) berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang Upaya Peningkatan Pembelajaran pendengar atau penyimak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan pikiran secara lisan kepada siapa saja yang menjadi pendengar.

2 Tujuan dan prinsip Berbicara

Tujuan berbicara secara umum menurut Saddhono dan Slamet (2014, hlm. 58) ada tiga tujuan umum , yaitu memberitahukan, melaporkan (*to inform*), menjamu, menghibur (*to entertain*), dan membujuk, mendesak, dan menyakinkan (*to persuade*). Tarigan dalam (saddhono dan Slamet, 2014, hlm. 59) juga mengungkapkan tujuan berbicara meliputi: menghibur, menginformasikan, menstimulus, menyakinkan, dan menggerakkan. Pendapat lain Menurut Wassid dalam (Firmansyah, 2017, hlm. 120) tujuan berbicara mencakup:

1) Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan diri yang tumbuh melalui latihan.

2) Kejelasan

Peserta didik berlatih berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik melalui latihan seperti berdiskusi, seminar, wawancara, memandu acara dalam suatu gelar wicara, yang semuanya membutuhkan keterampilan mengatur cara berpikir yang logis dan jelas sehingga kejelasan berbicara tersebut dapat tercapai.

3) Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang baik menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan peserta didik dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran.

4) Membentuk Pendengaran yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan program ini. Di sini peserta didik perlu belajar mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara.

5) Membentuk kebiasaan

Keterampilan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Prinsip umum keterampilan berbicara menurut Tarigan (2015, hlm.

17) mengemukakan delapan prinsip umum keterampilan berbicara yaitu:

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- 2) Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- 3) Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
- 4) Merupakan suatu pertukaran antara partisipan
- 5) Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungan dengan segera.
- 6) Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- 7) Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/ bunyi bahasa dan pendengaran.

- 8) Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan berbicara yaitu untuk menginformasikan pesan, menghibur, menggerakkan, agar semua maksud yang akan disampaikan oleh pembicara dapat tersampaikan kepada pendengar.

3 Jenis-Jenis Berbicara

Jenis berbicara Menurut Saddhoono dan Slamet (2014, hlm. 59) mengemukakan berbicara dapat dibagi dua yaitu berbicara sebagai seni dan berbicara sebagai ilmu.

- 1) Berbicara Sebagai Seni:
 - a. Berbicara di muka umum
 - b. Diskusi kelompok
 - c. Debat.
- 2) Berbicara sebagai ilmu :
 - a. Mekanisme berbicara dan mendengar.
 - b. Latihan dasar tentang ujaran dan suara.
 - c. Bunyi-bunyi bahasa.
 - d. Patalogi ujaran.

Sedangkan Menurut Gorya dalam (Saddhono dan Slamet, 2024, hlm. 60) mengemukakan ada tiga jenis keterampilan berbicara, yaitu persusif, instruktif, dan reaktif.

Dari pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan ilmu dimana keterampilan berbicara sebagai seni merupakan tempat berbicara atau situasi berbicara, sedangkan berbicara sebagai ilmu yaitu tatacara menyampaikan pembicaraan dengan menggunakan suara dan bunyi-bunyi bahasa yang jelas.

4 Penilaian dan Indikator Ketereampilan Berbicara

Penilaian atau evaluasi keterampilan menurut Lee dalam (Saddhono & Slamet, 2014, hlm. 93) menyatakan bahwa terdapat beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara diantaranya tes bercerita dan tes diskusi. Lee juga menambahkan bahwa alat penilaian (test) itu harus dapat menilai kemampuan mengkomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat dan wacana yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotor. Hal senada juga Menurut *Forceingn Servive Institute* (FIS) dalam (Saddhono dan Slamet, 2014, hlm. 93) penilaian keterampilan berbicara mencakup: tekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman.

Ada lima faktor yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang menurut Brooks dalam (Tarigan, 2015, hlm. 28) yaitu sebagai berikut:

- 1) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- 2) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- 3) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
- 4) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- 5) Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “ke-native-speaker-an” yang tercermin bila seseorang berbicara?

Berdasarkan uraian pendapat diatas mengenai cara penilaian keterampilan berbiacara, dapat di ukur secara bertahap pada tiap jenjang pendidikan. Pengukuran ketarampilan t dapat di nililai dengan cara tes berbicara dan diskusi. Setelah mengetahui cara menilai maka diperlukan

indikator yang akan di nilai dalam keterampilan berbicara, adapun maenurut Sintadewi dkk (2017, hlm. 8) menyatakan aspek yang di nilai dalam keterampilan berbiacara, yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek ini digunakan sebagai acuan indikator yang akan di nilai dalam ketreampilan berbicara diantaranya :

- 1) Aspek kebahasaan
 - a. Lafal.
 - b. Intonasi.
 - c. Struktur bahasa dan gaya bahasa.
- 2) Aspek nonkebahasaan
 - a. Hubungan isi topik
 - b. Struktur isi
 - c. Kuantitas isi
 - d. Kualitas isi
 - e. Gerak-gerak
 - f. Mimik
 - g. Hubungan dengan pendengar
 - h. Volume suara, dan
 - i. Jalannya pembicaraan.

Pendapat lain mengenai indikator keterampilan berbicara dikemukakan oleh Nawawi, dkk. (2017, hlm. 70) yaitu:

- 1) Kosa kata yang digunakan
- 2) Lafal
- 3) Kelancaran berbicara
- 4) Materi
- 5) Intonasi
- 6) Artikulasi dan gaya berbicar

Berdasarkan indikiator yang telah para ahli paparkan diatas peneliti menyimpulkan beberapa indikator yang akan digunakanb sebagai pedoman penilaian keterampilan berbicara sebagai berikut :

- 1) Lafal.
- 2) Struktur bahasa
- 3) Kosakata.
- 4) Tekanan.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya harus berdasakan reverensi-reverensi yang sudah ada. Penelitian terdahulu ini sebagai acuan peneliti dalam membuat penelitian .

- 1 Penelitian yang dilakukan Mirdiyanto dkk (2013, hlm. 137) dalam penelitiannya yang berjudul “ Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Gesikan Tahun Ajaran 213/2014. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil peneilitannya dengan menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan rata-rata siklus I sebesar 2, 72. Siklus II sebesar 3.1. siklus III sebesar 3,35. Jadi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 0, 38. Dan dari Siklus II ke Siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,25.
- 2 Penelitian yang dilakukan Wicaksono dan Najlatun (2013, hlm. 74) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunisasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya” berdasarkan hasil dari penelitian bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 7 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan $N = 7$ dan $x = 0$, maka diperoleh ρ (kemungkinan harga di bawah H_0) = 0,008. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga $0,008 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang

signifikan pada skor kemampuan komunikasi interpersonal antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

- 3 Penelitian yang dilakukan Widiastuti dkk (2014, hlm. 6) dengan judul “Pengaruh Model *Auditory Intellectually Repetition* Berbantuan *Tape Recorder* Terhadap Keterampilan Berbicara” berdasarkan hasil dari penelitian nilai rata-rata keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa untuk kelompok eksperimen melalui model pembelajaran auditory intellectually repetition (AIR) = 75,43 dengan varian $S^2 = 95,62$ dan $S = 9,79$. Sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa untuk kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional = 69,81 dengan $S^2 = 62,96$ dan $S = 7,93$. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen melalui model pembelajaran auditory intellectually repetition (AIR) berbantuan tape recorder memiliki nilai rata-rata keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih besar dari pada kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Yaitu = $75,43 > 69,81$.
- 4 Penelitian yang dilakukan Hidayati Atie (2018, hlm. 94) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017” berdasarkan hasil dari penelitian, yaitu adanya peningkatan keterampilan berbicara melalui pendekatan komunikatif pada siswa kelas V dengan tema satu “Benda-benda di Lingkungan Sekitar,” subtema “Manusia dan Lingkungan”. Hasil keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut terbukti dengan siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I, diketahui sebanyak 19 siswa (63,3 %) dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa (36,7 %). Evaluasi keterampilan mendengarkan pada siklus I diperoleh rata-rata 71,17. Peningkatan keterampilan berbicara mendekati target dan nilai siswa hanya ada beberapa yang masih di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal. Hasil

keterampilan berbicara melalui pendekatan komunikatif pada siklus II tema dua „Peristiwa dalam Kehidupan”, subtema “Macam-macam Peristiwa dalam Kehidupan”. Diketahui bahwa yang tuntas sebanyak 30 siswa (100 %) . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara pada siklus II dengan memperoleh rata-rata 78,60. Pada pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti telah memenuhi target yang telah ditentukan dan diharapkan, maka penelitian peningkatan keterampilan berbicara melalui pendekatan komunikatif pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Padurenan II dihentikan pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa, pendekatan komunikatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Padurenan II, Kecamatan Mustikajaya, Kota Bekasi.

- 5 Penelitian yang dilakukan Asufri Ninda (2016, hlm. 77) dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomandu Tahun Ajaran 2016/2017” Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan metode role playing dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa krama dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kemampuan keterampilan berbicara peserta didik yang relatif lebih tinggi bila proses pembelajarannya menggunakan metode role playing dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa krama peserta didik yang pembelajarannya sebelum menggunakan metode role playing. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa krama peserta didik yang pembelajarannya sebelum menggunakan metode role playing nilainya \leq 62 adalah 59. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa krama

peserta didik yang pembelajarannya menggunakan metode role playing pada siklus I nilainya ≤ 62 adalah 60,3, pada pelaksanaan tindakan siklus II nilainya ≥ 62 adalah 73,4. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tindakan pada siklus I dan siklus II, dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama dan peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu. Sikap peserta didik dalam berbicara bahasa Jawa krama dengan gurunya sudah mengalami perubahan. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata perubahan sikap peserta didik saat berbicara menggunakan bahasa Jawa krama pada siklus I hasil ratarata 2,0 yaitu peserta didik sudah mengalami perubahan yang cukup, pada observasi siklus II perubahan sikap peserta didik ketika berbicara bahasa Jawa krama mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 3,16 dengan kriteria baik. Peserta didik sudah mulai nyaman dan terbiasa dengan sikap yang mereka tunjukkan saat berbicara menggunakan bahasa Jawa krama.

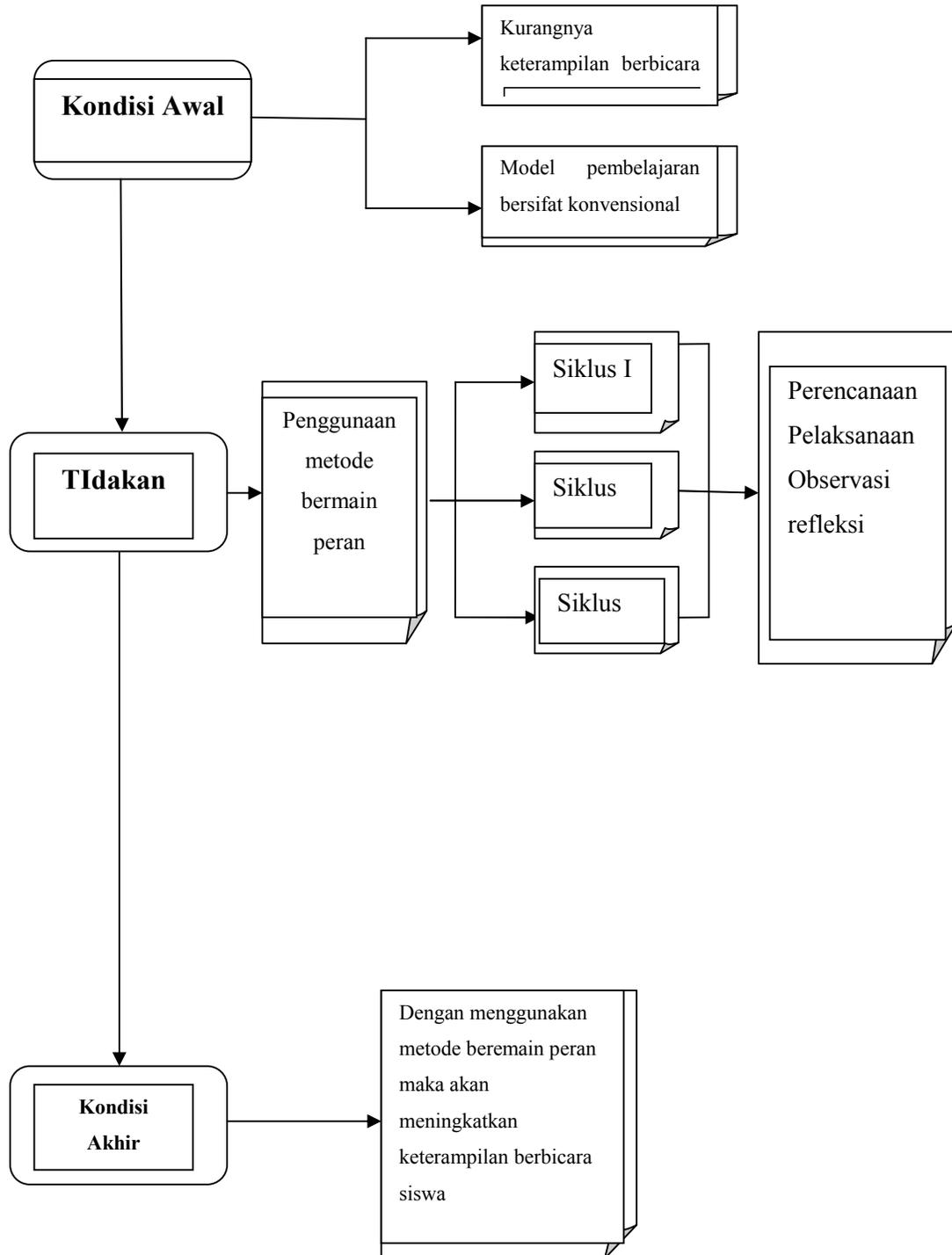
F. Kerangka pemikiran

Penelitian ini didasarkan dari hasil observasi awal peneliti di lapangan yang melihat hasil nilai harian siswa yang dilakukan oleh guru di kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil pengamatan sudah dijelaskan dalam latar belakang diatas kurangnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan masih kurangnya nilai keterampilan berbicara sehingga masih belum mencapai KKM.

Hal tersebut mungkin saja terjadi karena mungkin dalam penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti menemukan solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran, dimana kelebihan dari metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara sebagai mana yg telah di jelaskan dilatar belakang, sehingga siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Adapun kerangka berpikir akan digambarkan di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas