**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Hakikat Belajar**

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya peran guru.

Menurut Nicol dalam Aunurrahman (2010, hlm. 33) belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastic menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun.Konsekuensinya, 4 dan 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan. Sedangkan Menurut Burton, dalam sebuah buku “*The Guidance of Learning Avtivities*” (Aunurrahman, 2010, hlm. 35) belajar sebagai perubahan tingkah laku  pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan James O. Whittaker dalam Aunurrahman (2012, hlm. 35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Adapun pendapat menurut Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2012, hlm. 35), belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, efektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.Menurut Aunurrahman (2010, hlm. 38) adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Kemampuan orang untuk belajar menjadi ciri-ciri penting yang membedakan jenisnya dari jenis–jenis mahluk lain, Gredler (Aunurrahman, 2010, hlm. 38). Dalam konteks ini seseorang dikatakan belajar bilamana terjadi perubahan, dari sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui.

1. **Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran**
2. **Pengertian Metode Bermain peran (*Role Playing*)**

Pada dasarnya, bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang- kalah” (play). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian ”menang-kalah” (game). Peran (role) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu (Ginanjar, 2013).([http://www.academia.edu/8748398/Metode\_Pembelajaran\_Bermain\_Peran\_Role\_Playing\_ diakses 01 juli 2015](http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing_%20diakses%2001%20juli%202015))

Alasan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu, metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi  parapeserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan  peran dalam hal ini terkait dengan pembelajaran.

1. **Proses Persiapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Proses persiapan metode bermain peran menurut Leonard H.Clark (1973) dalam Wahab (2009, hlm. 114) bagaimana bermain peran itu dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan untuk bermain peran:
2. Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
3. Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapinya.
4. Memilih pemain
5. Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
6. Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
7. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
8. Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus
9. Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
10. Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya
11. Mempersiapkan penonton
12. Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
13. Arahkan mereka bagaimana seharusnya berprilaku
14. Persiapan para pemain
15. Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
16. Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
17. Pemain harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
18. Siapkan tempat bermain
19. Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran
20. Pelaksanaan
21. Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
22. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
23. Jangan menilai aktingnya, bahasa dan lain-lain
24. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
25. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
26. Dibimbing dengan pertanyaan
27. Mencari peran lain untuk orang itu
28. Mengentikan dan melangkah ketinjak lanjut
29. Jika pemain tersesat lakukan:
30. Rumuskan kembali keadaan dan masalah
31. Simpulkan apa yang sudah dilakukan
32. Hentikan dan arahkan kembali
33. Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
34. Jika siswa mengganggu
35. Tugasi dengan peran khusus
36. Jangan pedulikan dia
37. Jangan bolehkan pemirsa menganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan, beri ia kesempatan untuk memerankannya
38. Tindak lanjut
39. Diskusi
40. Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
41. Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi
42. Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

Untuk dapat menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada pengajaran secara baik dan terarah, guru harus menjelaskan dulu teknik metode ini secara jelas kepada siswa yang akan melaksanakannya. Selanjutnya guru memilih dan menentukan topik atau pokok bahasan yang komprehensif yang dapat didramatisasikan.Melalui latihan yang baik dan teratur, pokok bahasan ini dapat dilakonkan di muka kelas.

Dengan demikian, kognisi dan psikomotor murid secara keseluruhan dapat pula ditingkatkan melalui bimbingan drama tersebut.Jadi, dramatisasi dan permainan peran itu menjadi lebih bermakna sebagai suatu metode interaksi edukatif yang lebih terpadu.Pada kesempatan ini, guru dan siswa tetap melakukan pembinaan konsep dan pengembangan generalisasi sampai kepada menarik kesimpulan-kesimpulan tentang bermain peran (*role playing*) tadi.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**.
2. **Kelebihan Metode Role Playing**

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipca oleh manusia tidak ada yang sempurna,semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful Sagala (2013, hlm. 418), kelebihan metode  bermain peran (*role playing*) antara lain:

1. Siswa melatih dirinya untuk malatih memahami dan mengingat isi  bahan yang akan diperankan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang.

Kemudian menurut Adelia Vera (Vera, 2012), metode  bermain peran memiliki kelebihan diantaranya:

1. Dapat menjabarkan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan.
2. Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan sekenario yang dibuat.
3. Dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
4. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
5. Keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik  perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

<http://kulyahku.blogspot.co.id/2015/09/model-model-untuk-pembelajaran-nilai.html> diakses pada tanggal 10 agustus 2015

Dengan demikian, Kelebihan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, siswa akan terlatih untuk berinisiatif.

1. **Kelemahan Metode Role Playing**

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipca oleh manusia tidak ada yang sempurna,semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan.Jika kita melihat metode Role Playing dalam dalam cakupan cara dalam prooses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan.Kelemahan metode role palying menurut Wahab (2009, hlm. 111) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran*(Roleplaying)*diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. Untuk berjalan dengan baik sebuah bermain peran diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

Dengan demikian, kekurangan dari pembelajaran menggunakan metode bermain peran ialah sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, dan banyak memakan waktu.

1. **Dalam Penggunaan Metode Bermain Peran (*role playing*) ini ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil, antara lain:**

Pada penggunaan metode role playing ini ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil, antara lain:

* 1. Guru

Guru tidak boleh bersikap apriori. Setiap individu akan menghayati situasi sosial menurut caranya sendiri. Apa yang akan ia lakukan, keputusan apa yang akan ia pilih jika ia berada dalam situasi sosial seperti itu, semua harus diserahkan kepada pemeran yang bersangkutan.

* 1. Siswa

Dramatisasi ini akan berhasil kalau para siswa yang berperan dapat menjiwai situasinya, dapat bertingkah laku dan bersikap seperti dalam situasi sosial yang sesungguhnya.

* 1. Bahan

Sesuatu yang didramatisasikan akan baik hasilnya, jika bahan itu cocok dengan para pemeran yang akan memerankannya. Bahan harus dipilih dengan cermat. Kriteria yang harus diperhatikan antara lain: 1) Bahan harus sesuai dengan perkembangan jiwa siswa. 2) Bahan harus memperkaya pengalaman sosial siswa. 3) Bahan harus cukup mengandung sikap dan perbuatan yang akan didramatisasikan siswa. 4) Bahan hendaknya tidak mengandung adegan-adegan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, agama, kepribadian bangsa Indonesia

(<http://www.infodiknas.com/207-pengaruh-bermain-peran-role-playing-dalam-meningkatkan-pembelajaran-bahasa-inggris.html> diakses pada tanggal 6 juli 2015)

Bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian metode justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat.Kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak didik yang kurang kreatif dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat bahan dan tidak sesuai dengan tujuan pengajaran. Karena itu, dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar.Karena itu, guru sebaiknya memperhatikan dalam pemilihan dan penentuan metode sebelum kegiatan belajar dilaksanakan di kelas.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*)**

Menurut Suherman (2009, hlm. 7), langkah-langkah pembelajaran model bermain peran *(role playing)* adalah:

* + 1. guru menyiapkan skenario pembelajaran;
		2. menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut;
		3. pembentukan kelompok peserta didik;
		4. penyampaian kompetensi;
		5. menunjuk peserta didik untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya;
		6. peserta didik secara berkelompok membahas peran yang dilakukan oleh pelakon;
		7. presentasi hasil kelompok;
		8. bimbingan penyimpulan dan refleksi.

<http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing.html?m=1> (diakses pada tanggal 10 juni 2015)

Dengan demikian, Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) meliputi guru menunjuk siswa yang akan bermain peran, guru memilih masalah menarik, guru menceritakan peristiwa yang akan diperankan, guru harus memberikan tanggapan, guru memberikan penjelasan kepada  pemeran dengan sebaik-baiknya.

Model yang dipelopori oleh Joyce dan Weil (1980) dalam Udin (2001, hlm. 66), model ini memiliki 4 tahap sebagai berikut:

**Tahap I.Orientasi**

1. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
2. Menjelaskan prinsip Simulasi dan permainan.
3. Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

**Tahap II.Latihan bagi peserta**

1. Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan  yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
2. Menugaskan para pemeran dalam simulasi
3. Mencoba secara singkat suatu episode

**Tahap III. Proses simulasi**

1. Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
2. Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.
3. Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
4. Melanjutkan permainan/simulasi

**Tahap IV.Pemantapan dan *debriefing***

1. Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
2. Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan  dan wawasan para peserta.
3. Menganalisis proses
4. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
5. Menghubungkan proses simulasi dengan  isi pelajaran.
6. Menilai dan merancang kembali simulasi.

(<http://area.blogwahyu.com/p/blog-page_8.html>diakses pada tanggal 10 september 2015)

Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Sebab, fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan. Peran (role) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Bermain peran (*roleplaying*) sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya.

Lebih lanjut lagi, Mansyur (dalam Sagala, 2012, hlm. 213) menyatakan Role Playing atau dikenal juga dengan model sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial

Dari penjelasan-penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model bermain peran (*roleplaying*) merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengedepankan aspek-aspek sepeti motorik, kognisi, afeksi, dan keterampilan sosial, serta aspek-aspek yang lain yang dikemas melalui kegiatan pemeranan/pementasan dengan mentransformasikan ke dalam situasi kehidupan nyata para siswa. Sehingga dapat diharapkan, siswa mampu menjadi seorang pribadi yang mandiri, terampil, kreatif, dan dapat memecahkan persoalan dalam hidupnya pada masa mendatang.

1. **Tujuan Model Bermain Peran (*Role Playing*)**

Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Model mengajar ini membuat proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Adapun menurut Mudairin (2009) menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yaitu:

(1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi murid terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model role playing dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.(<http://catatannyasulung.blogspot.co.id/2012/11/bermain-peran.html> diakses pada tanggal 14 agustus 2015)

Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran ini menurut Oemar Hamalik (2001, hlm. 198) disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya sebagai berikut :

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertrentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) prilaku para pemain atau pemegang peeran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mngembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
4. Belajar melalui pemgkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006, hlm. 161) metode role playing ini merupakan sebagian dari simulasi yang diarahkan utuk mengkreasikan peristiwa- peristiwa aktual atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.Dengan demikian, Tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat  belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

1. **Percakapan sebagai Salah Satu Jenis Keterampilan Berbicara**
	* + 1. **Pengertian Percakapan**

Menurut Greene dan Petty dalam Tarigan (1987, hlm. 106), percakapan selalu terjadi dua proses yakni proses menyimak dan berbicara secara simultan. Percakapan biasanya dalam suasana akrab dan peserta merasa dekat satu sama lain dan spontanlitas. Percakapan merupakan dasar keterampilan berbicara baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Sedangkan menurut Richardt dalam Antilan Purba (2002, hlm. 93) percakapan adalah interaksi oral dengan bertatap muka antara dua partisipan atau lebih. Sedangkan menurut Antilan Purba (2002) percakapan adalah pertukaran pembicaraan yang diawali dan diinterpretasikan berdasarkan kaidah-kaidah dan norma-norma kerja sama percakapan yang dipahami secara intuisi dan dibutuhkan secara umum. Memang cukup sulit memahami pernyataan dari Antilan Purba tersebut.Tetapi dapat kita gambarkan bahwa maksudnya adalah percakapan bukan hanya sekedar pertukaran pembicaraan atau topik informasi semata tetapi juga dibutuhkan keahlian atau kecakapan tertentu agar percakapan itu berjalan efektif.

Oleh karena itu, struktur bahasa tidak dapat dipisahkan dari percakapan.Hal inilah yang merujuk bahwa percakapan adalah suatu aktivitas yang dipelajari untuk memperoleh kompetensi berbahasa.

* + - 1. **Aspek Bahasa dalam Percakapan**

Berbicara adalah aktivitas berbahas kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan.Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara.Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Menurut Nurgiyantoro (2001, hlm. 277), dalam situasi yang normal orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain, atau karena ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Pembicaraan dalam situasi yang demikian, kejelasan penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang dipergunakan saja, melainkan amat dibantu oleh unsur-unsur pralingustik seperti gerak-gerak tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan sebagainya, suatu hal yang tidak ditemui dalam komunikasi tertulis. Situasi pembicaran (serius, santai, wajar, tertekan) dalam banyak hal juga akan mempengaruhi keadaan dan kelancaran.

Menurut Oller dalam buku Nurgiyantoro (2001, hlm. 277), hal lain yang mempengruhi keadaan pembicaraan adalah masalah apa yang menjadi topik pembicaraan dan lawan bicara. Kedua hal tersebut merupakan hal yang esensial, dan karenanya harus diperhitungkan dalam tes kemampuan berbicara siswa dalam suatu bahasa. Atau paling tidak, tes berbicara hendaknya mampu mencerminkan situasi yang menghadirkan kedua faktor tersebut.Tes kemampuan lawan berbicara yang mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, dan karenanya pembicaraan mendekati situasi yang normal boleh dikatakan telah memenuhi harapan (teori) tes pragmatik.

* + - 1. **Langkah-Langkah Percakapan**

Langkah-langkah percakapan menurut Tarigan (2008, hlm. 27), ialah meliputi penyampaian dari naskah. Penyampaian dari naskah biasanya dilaksanakan pada saat-saat yang amat penting dan kerapkali digunakan buat siaran-siaran di radio atau televisi. Sang pembicara haruslah memahami makna yang dibacanya itu dan memelihara serta mempertahankan hubungan yang erat dengan para pendengar. Dia seyogyanya memandang pendengarannya sebanyak mungkin dan kepada naskahnya sesedikit mungkin. Dia harus mampu menciptakan pikiran itu setiap kali dia menyajikannya kepada pendengar, dengan penuh perhatian response para pendengarnya.

* + - 1. **Penilaian Berbicara dalam Percakapan**

Menurut Brooks dalam Tarigan (2008, hlm. 28), dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor, yaitu:

* + - * 1. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
				2. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekana 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 diucapkannya itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
				5. Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” yang tercermin bila seseorang berbicara?

Hal-hal tersebut kita kemukakan, sebab kenyataan yang tidak dapat di pungkiri bahwa “kemampuan berbicara secara efektif merupakan suatu unsur penting terhadap keberhasilan kita dalam semua bidang kehidupan” menurut albert dalam Tarigan (2008, hlm. 28).

1. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian tentang penggunaan model bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

* + - 1. Penelitian Tindakan Kelas oleh Susanti Dwi Sulistyaningrum berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dan Teknik Reka Cerita Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Kelas III SDN Giritirto II Wonogiri”. Populasi yang diteliti dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebanyak 21 peserta didik dan dengan menggunakan teknik reka cerita gambar sebanyak 19 peserta didik. Setelah masing-masing diberi perlakuan, hasilnya menunjukkan bahwa dengan adanya metode bermain peran (*role playing*) kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri meningkat. Begitu juga dengan adanya teknik reka cerita gambar, kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto Wonogiri meningkat. Berdasarkan hasil nilai rata-rata kemampuan menulis karangan dengan metode bermain peran, bahwa posttest > pretest yaitu 79,00> 70,67. Sedangkan untuk nilai rata-rata kemampuan menulis karangan dengan teknik reka cerita gambar posttest > pretest, yaitu 77,00> 69,74. Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri meningkat.
			2. Penelitian Tindakan kelas ilakukan oleh Rika Evalia Ariyanti (2010) dengan judul “Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang”. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada 29 peserta didik peningkatan rata-rata aktivitas belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,6%. Peningkatan persentase ketuntasan belajar kelas menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap teks cerita rakyat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,7%. Dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas, dan pemahaman teks cerita rakyat peserta didik kelas V di SDN Tegalweru Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) ini terjadi peningkatan penguasaan konsep siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.Karena dalam pembelajaran ini tidak hanya mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan tetapi juga dapat ikut serta dalam pembelajaran. Sehingga akan tercapai keiatan belajar yang variatif yang bisa memotivasi siswa dalam belajar. Maka dengan demikian keinginan belajar siswa meningkat serta hasil belajar siswa juga meningkat.