

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keefektifan

Eka Nur Anisa (2013:5) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran adalah keterkaitan antara tujuan dan hasil dari suatu pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif.

Keefektifan memiliki banyak arti menurut apa yang menjadi fokus dari keefektifan tersebut. Akan tetapi secara garis besar efektifitas dapat diartikan keberhasilan suatu kegiatan atau organisasi dalam mencapai tujuannya. Tujuan dari penelitian ini adalah siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan pada saat proses pembelajaran dengan baik. Pengertian tersebut adalah makna dari efektivitas yang ditinjau dari tujuan yang ingin dicapai (Bash, 2015)

Keefektifan pada proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator yang ada. Sikap dari peserta didik, aktivitas peserta didik dan guru yang terjadi, dan hasil belajar dapat menjadi salah satu hal yang digunakan sebagai indikator dari keefektifan pembelajaran (In'am, 2012).

Penjelasan tentang arti dari keefektifan tersebut dapat mewakili makna dari efektifitas pembelajaran yaitu proses kegiatan pembelajaran dimana perangkat pembelajaran seperti model, metode, teknik dan lainnya

mampu membantu peserta didik atau guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Bash, 2015).

Selama ini proses pembelajaran masih menitik beratkan pada guru. Guru menjadi fokus dari semua pembelajaran yang berlangsung. Fokus yang seperti itu membuat peserta didik menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran. Sikap seperti itu menandakan bahwa proses pembelajaran tersebut kurang efektif karena dilihat dari sikap peserta didik yang tidak antusias. Dampak yang dilihat itu bisa di atasi dengan pembelajaran aktif yang menitik beratkan kegiatan ke peserta didik sehingga paras peserta didik ikut ambil peran dalam proses pembelajaran (In'am, 2012; ; Suprayitno & Sulistyaningsih, 2012). Menurut (Slameto, 2003 : 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan pemeriksaan pemahaman peserta didik. (Ryan et al., 2013)

Efektivitas juga dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat oleh peserta didik. Hasil belajar didapatkan dari proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara test. Keefektifan itu dapat dilihat dari rata-rata yang nilai yang didapatkan peserta didik. Hasil belajar dapat dibandingkan antara hasil nilai kelas sebelum sebuah metode atau model dilaksanakan dan sesudah dilaksanakan metode yang diujikan. Ketika hasil belajar kelas sesudah penerapan model dan metode yang diuji lebih tinggi

maka menunjukkan bahwa metode yang digunakan efektif (Setiyaningrum, 2015; Ulfah, 2016).

2. Pengertian Belajar

Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Sary (2015:180) mendeskripsikan “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”. Dari berbagai pengertian tersebut maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses mencapai perubahan perilaku di dalam diri dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan dari pengalaman berbagai materi yang telah dialami.

3. Metode Pembelajaran

Kata “metode” berasal dari kata latin *methodos*, yang berarti jalan yang harus dilalui. Metode adalah cara untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Daryanto (2013: 1), metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pementapan pengertian peserta (penerimaan informasi) terhadap suatu penyajian informasi atau bahan ajar. Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani (2013:158) dalam bukunya menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, bisa jadi satu strategi pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode.

Abdul Aziz (2009:43) menjelaskan bahwa metode dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Menurut Iskandarwassid (2009:43), metode bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan. Dalam hal ini bermaksud memberikan kemudahan dalam pencapaian.

Komalasari (2017:56) mengemukakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019:158).

4. Metode Bermain Peran

1) Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Mukrimaa (2014:147) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia

nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik.

Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*.

Pengertian lain dari Model bermain peran (*role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan (Jill Hahfiel, 1986; Wahab, 2000:111). *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa memperlajari nilai-nilai sosial yang

mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Wahab, 2000:112).

2) Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a) Persiapan dan Instruksi

(1) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.

(2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka

mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakkan kelompok dan interaksi.

(3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam briefing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

(4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (a) persona individu karakter, (b) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (c) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi (Yanto, 2015).

3) Kelebihan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- a) Siswa dapat berlatih untuk memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Siswa harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, serta memahami perannya masing-masing. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinovatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran, siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c) Bakat seni siswa akan meningkat dengan pesat. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d) Kerja sama antar pemain dapat terjalin serta mengajarkan siswa untuk menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e) Siswa memperoleh pengalaman yang berkesan dan diingat di dalam memori jangka panjang.
- f) Siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara yang baik dan mudah dipahami orang lain.

4) Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Sedangkan kelemahan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut :

1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.

2) Membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang lebih lama, serta waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.

3) Memerlukan tempat yang cukup luas untuk performa, agar dapat tampil maksimal.

4) Kelas lain dapat terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

5. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan (Kundharu Saddhono dan Slamet, 2012: 36). Gnjatovic (2015: 85) mengemukakan teori Vygotsky tentang kemampuan bicara pada orang lain di mulai dengan satu kata menuju kalimat yang lebih bermakna. Bicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Anak belajar

berbicara dengan baik agar dapat bergaul dan mudah dipahami oleh teman sebayanya serta orang disekitarnya.

Efrizal (2012: 127) mengemukakan bahwa berbicara adalah salah satu cara untuk mengkomunikasikan gagasan dan menyampaikannya secara lisan. Zainatuddar (2015:446) menjelaskan bahwa berbicara adalah sebuah proses penyampaian maksud kepada orang lain dalam berbagai konteks. Komunikasi yang dilakukan anak akan membangun hubungan sosial yang baik dengan temannya. Lingkungan menjadi hal penting untuk mengembangkan kemampuan berbicara, yakni peran teman sebaya serta hubungan antara orangtua dan anak (RamirezEsparza et al., 2014: 880).

Johnston (2010: 93) mengemukakan bahwa berkomunikasi dan saling membantu dapat membuat anak membangun hubungan sosial yang dapat memberi kesempatan pertemanan, empati dan berbagi emosi. Berbicara merupakan cara berkomunikasi kepada sesama. Ruampol & Wasupokin (2014: 2319) memaparkan bahwa berbicara adalah proses interaksi dalam membangun arti yang melibatkan produksi dan penerimaan serta memproses informasi. Berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud, maksud tersebut dapat berupa ide/gagasan, pikiran, maupun perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain

6. Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Ahmad Susanto (2013: 242), pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat

keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (BSNP, 2006, hlm. 22)

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang dijadikan acuan bagi peneliti diantaranya sebagai berikut:

Keefektifan Metode bermain Peran (Role Playing) terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran metode bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Matooangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar, pembelajaran metode bermain peran (Role Playing) disediakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memerankan tokoh.

Penelitian yang menjadi referensi kedua dilakukan yang berjudul Keefektifan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping dengan populasi seluruh siswa kelas VII. Sampel yang dipilih adalah kelas VII C sebagai kelompok kontrol dan kelas VII D sebagai kelompok eksperimen.

Skor rata-rata pretes dan postes kelompok kontrol mengalami kenaikan sebesar 3,76. Skor rata-rata pretes dan postes kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 10,44. Kenaikan skor rata-rata pretes dan postes kelompok eksperimen yang lebih besar daripada kelompok kontrol menunjukkan, bahwa

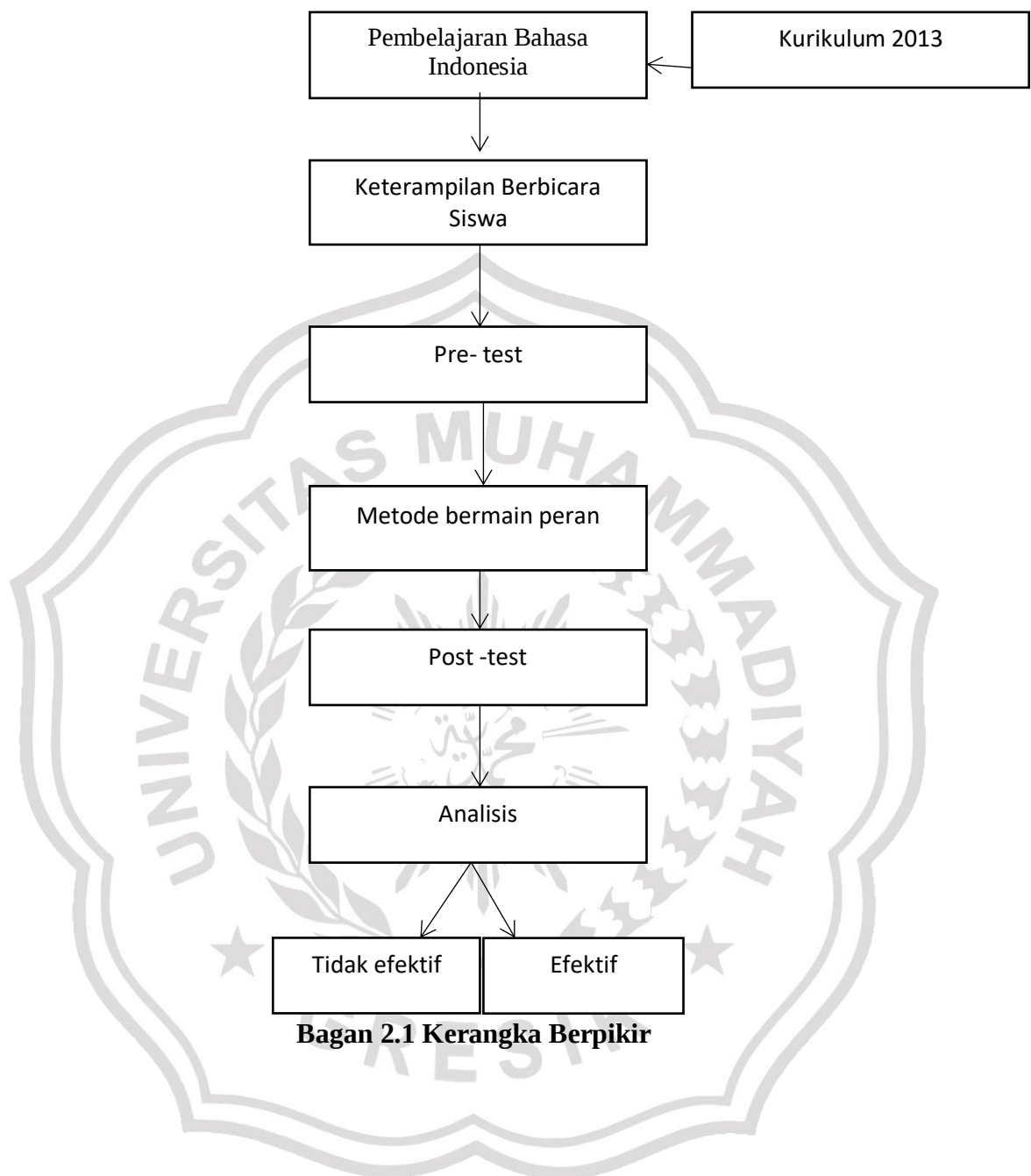
pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir berguna memberi gambaran terkait konsep dasar yang digunakan pada penelitian ini sehingga bisa menunjukkan alur pikir dengan tepat dan dapat mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara mencari solusi permasalahan. Menurut pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar di kelas umumnya guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat supaya pembelajaran bermakna dan berkesan bagi siswa. Penerapan metode pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satu bahan pertimbangan yaitu kecocokan antara metode pembelajaran dan materi yang diajarkan.

Materi dinilai melalui keterampilan berbicara, dan untuk meningkatkan kemampuan bicara siswa, guru menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Metode ini dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan materi pembelajaran. Metode ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan memberi pembelajaran bermakna pada siswa. Siswa termotivasi ketika melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari kegiatan awal, inti dan penutup pembelajaran. Peneliti merasa metode bermain peran (*Role Playing*) efektif dalam proses belajar mengajar

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



D. Hipotesis

Definisi hipotesis menurut Sugiyono dalam bukunya Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D adalah merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian

telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 69). Hipotesis adalah pernyataan sementara yang merupakan dugaan atau perkiraan tentang apa saja yang diamati dalam usaha untuk memahami. Berdasarkan permasalahan dan landasan teori yang telah dijabarkan, maka telah tersusun hipotesis yaitu “Metode bermain peran (*Role Playing*) efektif diterapkan terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV UPT SD Negeri 301 Gresik.

