

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Berbicara

Berbicara dalam pandangan Tarigan (dikutip Susanti, 2020:1), menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Secara luas berbicara merupakan suatu system tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang dapat (*Visible*).

Adapun pendapat Chaer (dikutip Susanti, 2020:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah salah satu kegiatan berbahasa yang bertujuan untuk berkomunikasi, dalam berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan seseorang menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara, dengan demikian berbicara berarti mengemukakan idea atau perasaan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara tutur dan mitra tutur.

Berbeda dengan halnya menurut Setyonegoro dkk (2020:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah kegiatan ekspresif kreatif dengan melibatkan berbagai anggota tubuh, anggota tubuh secara spontan ikut berperan mengekspresikan dan menegaskan makna pembicaraan.

Sebagaimana diungkapkan Haryadi dan Zamzani (dikutip Ntelo, 2017:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa ragam

lisan yang sifatnya produktif, berbicara pada hakikatnya merupakan kemampuan memproduksi pikiran, gagasan, perasaan, kehendak, kebutuhan dan keinginan untuk disampaikan kepada orang lain

Jadi dari beberapa teori yang sudah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

2. Tujuan Berbicara

Menurut pendapat Tarigan (dikutip Susanti, 2020:10) menjelaskan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi, pembicara dapat menyampaikan pikirannya secara efektif dan mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar, serta mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Terdapat dua prinsip yang mendasari situasi pembicaraan yaitu pembicaraan sebagai alat sosial atau pembicaraan sebagai alat *professional* (pekerjaan), yang kemudian terpecah menjadi 3 maksud umum, yaitu : (1) memberitahu dan melaporkan (*to inform*), (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*). (3) membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan (*to persuade*).
Suatu.

Adapun pendapat menurut Ntalu (2017:6) menjelaskan bahwa tujuan berbicara adalah antara lain untuk memberikan informasi yang tepat, memperoleh suatu kesepakatan, dan bertukar pikiran dengan pendengar tentang suatu topik.

Lain halnya dengan menurut pendapat Setyonegoro dkk (2020:12) menjelaskan bahwa tujuan dari berbicara adalah (1) mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat, (2) memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain, (3) ingin menghibur orang lain, (4) menyampaikan informasi, (5) membujuk atau mempengaruhi orang lain.

Jadi kesimpulan dari beberapa teori yang sudah dikemukakan tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa, tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan serta harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara akan berhasil jika pembicara memahami konsep berbicara efektif dan dapat menerapkannya dalam proses berbicara didepan umum. Untuk menjadi seseorang pembicara yang efektif, tentunya diperluaskan kemampuan untuk menangkap informasi secara kritis dan efektif. Dengan berbicara tersebut ada interaksi antara pembicara dengan baik secara langsung maupun tidak langsung Putri (dikutip dalam jurnal Sastra Indonesia, 2021:79).

Menurut Putri (dikutip dalam jurnal Sastra Indonesia, 2021:79) menjelaskan bahwa dalam kegiatan berbicara ada dua faktor penentu kegiatan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor Kebahasaan Faktor

kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah linguisitik yang harus dipahami oleh seseorang dalam berbicara. Berikut faktor Kebahasaan diantaranya:

- a. Ketepatan Ucapan Seorang pembicara harus bisa mengucapkan bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar dan menimbulkan kebosanan. Setiap penutur sangat dipengaruhi oleh bahasa ibunya. Misalnya, pengucapan yang kurang tepat, bebas diucapkan bebas.
- b. Pilihan kata Pilihan kata atau diksi sangat diperlukan supaya apa yang diterima oleh pendengar sesuai dengan apa yang dimaksud oleh pembicara. Pilihan kata hendaklah tepat, jelas dan bervariasi.
- c. Penempatan Intonasi (tekanan, nada, sendi, dan durasi) Tekanan, nada, sendi dan durasi disebut dengan intonasi yang merupakan salah satu faktor penentu kegiatan berbicara meliputi, bahwa kesesuaian tekanan, nada, sendi dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara apalagi berpidato.

Berikut faktor nonkebahasaan yang menunjang dalam kegiatan berbicara.

- a. Kelancaran Seseorang dapat dikatakan lancar berbicara jika ia mampu menuangkan ide-ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya sehingga orang yang mendengar menjadi paham dengan pembicaraannya tersebut. Kelancaran akan memudahkan pendengar untuk menangkap isi dari pembicaraan seseorang. Kelancaran berbicara juga dipengaruhi oleh ingatan seseorang.
- b. Tujuan supaya topik/ isi pembicaraan yang dipilih betul-betul dikuasai. Dengan penguasaan topik/ isi yang baik akan menumbuhkan keberanian dan

kelancaran. Jadi, penguasaan topik sangatlah penting, bahkan merupakan faktor utama dalam pembicaraan atau pidato.

- c. Gerak-gerak Ketika berbicara di depan umum, tentunya gestur atau gerak-gerak sangat dibutuhkan. Selain memberikan kesan tidak monoton, gestur juga berkaitan dengan apa yang disampaikan dalam berpidato. Gerakan tubuh membuat setiap karena semakin kuat ingatan seseorang semakin bagus pembicara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi tutur kata seseorang adalah faktor kebahasaan dan non kebahasaan, faktor kebahasaan meliputi : Ketetapan, ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, durasi yang sesuai dengan pilihan kata. Faktor non kebahasaan meliputi sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, menghargai pendapat orang lain. Faktor tersebut merupakan semua faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara.

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut pandangan Subagiyono (2013:9) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah salah satu metode yang digunakan dalam seni teater untuk melatih kepekaan calon pemeran terhadap stimulasi dari luar secara spontan, berperilaku dan bersosialisasi dengan penuh aturan yang sudah ditetapkan.

Menurut Akhmad (dikutip Subagiyono, 2013:5) metode bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang.

Menurut Shoimin (2014:162) metode bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode bermain peran dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah sesuatu metode yang mempraktikan cara bermain suatu peran yang menekankan penghayatan secara emosional yang mendalam.

2. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Maghfiroh (dikutip Ilsa & Nurhafizah dalam jurnal Pendidikan Tambusan 2020:1086) menjelaskan bahwa tujuan metode bermain peran ini adalah untuk menyediakan lingkungan yang aman bagi anak untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan juga keterampilan yang baru, bersifat holistic melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognisi.

Menurut Wicaksono (dikutip Husada dkk dalam *Journal of Education Action Research*, 2019:125) menjelaskan bahwa tujuan metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyelesaian dari situasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Aulina (dikutip Ilsa & Nurhafizah dalam jurnal Pendidikan Tambusan 2020:1087) menjelaskan bahwa tujuan metode bermain peran adalah

untuk melatih anak mampu bersosialisasi, berkomunikasi dan juga berempati dengan anak-anak lain, dan juga dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara memperkenalkan bermacam perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat mendapatkan pengetahuan yang baru melalui metode bermain peran, tidak hanya itu tujuan lainnya yaitu agar anak mampu menumbuhkan sikap kerjasama dan juga rasa peduli terhadap sesama.

3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, melalui metode ini diharapkan bisa memecahkan masalah pribadi yang sedang dialami dengan bantuan kelompok sosial lainnya yang beranggotakan teman kelasnya. Menurut Shoimin (2014:162) langkah-langkah penerapan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut :

- a) Guru menyusun dan juga menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario terlebih dahulu.
- c) Guru membentuk siswa kelompok siswa yang anggotanya berjumlah 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.

- f) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- i) Evaluasi.
- j) Penutup.

4. Kelebihan Metode Bermain Peran

Dalam setiap metode selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan, kelebihan metode bermain peran melibatkan seluruh anak berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

Menurut Shoimin (2014 162:163) beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- h) Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

5. Kelemahan Metode Bermain Peran

Selain kelebihan-kelebihan tersebut model pembelajaran bermain peran juga ada beberapa kelemahan sebagai berikut Menurut Shoimin (2014 162:163) beberapa kelemahan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif lama.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan adegan tersebut.
- d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

B. Kajian Penelitian Relevan

Dalam penulisan skripsi ini, maka penulis akan menggunakan beberapa referensi beserta pembahasannya. Dari sini nantinya akan dijadikan sebagai sandaran teori dan perbandingan dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan langsung dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Rika Restu Maryanti, (2020), yang berjudul “Efektivitas Metode Debat dalam Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas XI SMA N 1 Madang Suku III”. Menyimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan *one grup pretest-posstest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 54 siswa dan jumlah sampel 29 siswa. Menggunakan rumus uji t. Berdasarkan hasil *pretest*, siswa yang mendapat nilai 80-100 tidak ada (0%), nilai 66-79 terdapat 1 orang (3%), nilai 56-65 terdapat 1 orang (3%), nilai 46-55 terdapat 27 orang (94%), dan nilai 00-45 tidak ada. Sedangkan hasil *posttest*, siswa mendapatkan nilai 80-100 terdapat 2 orang(7%), nilai 66-79 terdapat 7 orang (24%), nilai 55-66 terdapat 20 orang (69%), nilai antara 46-55 tidak ada(0%), dan nilai 00-45 tidak ada. Melalui tes pada taraf signifikan 5% diperoleh t tabel 2,05 dan t hitung 5,31. Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) yang dikemukakan yaitu “metode debat dalam pembelajaran berbicara efektif terhadap kemampuan berpidato siswa kelas XI SMA N 1 Madang Suku III”, terbukti kebenarannya,
2. Prawiyata, Y. D & Barus, U. (2021), yang berjudul “Analisis Kemampuan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris UMN AL

WASHLIYAH melalui Vlog pada mata kuliah Instructional Planning And Media”. Maka dapat disimpulkan bahwa dominasi setiap aspek dalam content vlog mereka diuraikan sebagai berikut: Sebanyak sepuluh orang mahasiswa menjaga aspek “Originality” di level “Excellent”. Sebanyak delapan orang mahasiswa berada pada aspek “Structure” di level “Above Average”. Sebanyak tujuh orang mahasiswa berada pada aspek “Language Usages” di level “Above Average”. Sebanyak delapan orang mahasiswa menjaga aspek “Vocabulary” di level “Excellent”. Sebanyak lima orang mahasiswa berada pada aspek “Pronunciation” di level “Satisfactory”. Sebanyak lima orang mahasiswa berada pada aspek “Delivery” di level “Satisfactory. Sebanyak tujuh mahasiswa mengisi vlog memasak, dua mahasiswa mengisi vlog DIY/tutorial, dan satu orang mahasiswa mengisi vlog reviewing. Secara keseluruhan, kemampuan berbicara mahasiswa berada antara level “Above Average” atau “Diatas Rata-Rata” dan “Excellent” atau “Unggu”

3. Alfatihaturrohma, A., Mayang sari, D., & Karim, M.B(2018), yang berjudul” Kemampuan Berbicara Anak usia 5-6 Tahun di TK X Kamal”. Menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa media poster dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak dan juga efektif digunakan dalam membatu pembelajaran. Hasil penelitian berdasarkan atas temuan dari media poster dapat membantu anak untuk memudahkan dalam menulis, menyimak, mendengarkan dan mengembangkan kosa kata anak. Kemampuan berbicara anak merupakan salah satu cara berkomunikasi yang sangat diperlukan bukan untuk anak usia

dini saja tetapi juga untuk orang dewasa karena berbicara sangat penting dalam mengekspresi pikiran dan ide-ide untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu kemampuan berbicara sangat penting dikembangkan agar memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan teman-teman, guru, ataupun orang tuanya.

4. Chece Djafar (2020:1), yang berjudul “Menstimulasi Kemampuan Berbicara Melalui Praktik Drama Kreatif Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Palopo” Menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara melalui praktik drama yaitu siswa sampel yang memperoleh nilai 6,5 ke atas yaitu 29 orang dengan persentase(90,62%), sedangkan siswa sampel memperoleh nilai kurang 6,5 yaitu 3 orang dengan persentase (9,38%). Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan berbicara melalui media praktik drama sudah cukup baik dan meningkat.