

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Dalam pengertian umum, belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang ini dikenal dengan guru. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Pengertian belajar demikian, secara konseptual tampaknya sudah mulai ditinggalkan orang. Guru tidak dipandang sebagai satu – satunya sumber informasi yang dapat memberikan informasi apa saja kepada para pembelajar.

Menurut Slameto (1995: 2) belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Selanjutnya Winkel (1996: 53) belajar adalah “suatu aktivitas

mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant.” Kemudian Hamalik (1983: 28) mendefinisikan belajar adalah “suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.”

Menurut teori belajar (Mudairin, 2003) anak-anak memperoleh pengetahuan bahasa melalui tiga proses; asosiasi, imitasi dan peneguhan. Asosiasi berarti melazimkan suatu bunyi dengan obyek tertentu. Imitasi berarti menirukan pengucapan dan struktur kalimat yang didengarnya. Peneguhan dimaksudkan sebagai suatu ungkapan kegembiraan yang dinyatakan ketika anak mengucapkan kata-kata dengan benar. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

B. Hakekat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Karakteristik bahasa Indonesia adalah ciri khas atau sifat pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sebuah ilmu. Adapun karakteristik pembelajaran Bahasa

Indonesia adalah bersifat kontekstual, bersifat komunikatif, bersifat sistematis, menantang pembelajar untuk memecahkan masalah-masalah nyata, membawa pembelajar ke arah pembelajaran yang aktif, dan penyusunan bahan pembelajaran dilakukan oleh guru sesuai dengan minat dan kebutuhan pebelajar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya tergolong ke dalam 3 jenis tujuan, yaitu tujuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tujuan afektif berkaitan dengan penanaman rasa bangga dan menghargai Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Tujuan kognitif berkaitan dengan proses pemahaman bentuk, makna, dan fungsi bahasa Indonesia. Tujuan psikomotorik berkaitan dengan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berbagai kepentingan. (Depdikbud, 1995).

Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia dapat digolongkan ke dalam 2 jenis, yaitu fungsi instrumentatif dan fungsi intrinsik. Fungsi instrumentatif adalah fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Fungsi intrinsik adalah fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai proses pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia. (Depdikbud, 1995).

Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia dapat bersifat praktis dan strategis. Adapun yang menjadi manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan komunikasi, pembentuk perilaku positif, sarana pengembang ilmu pengetahuan, sarana memperoleh ilmu pengetahuan, sarana pengembang nilai norma kedewasaan, sarana ekspresi imajinatif; sarana penghubung dan pemersatu masyarakat Indonesia, dan sarana transfer kultural.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa

diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Depdikbud, 1995). Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pebelajar bahasa khususnya Bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk melalui tahap- tahap sebagai berikut, yaitu membaca, berbicara, menyimak dan mendengarkan.

C. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode pembelajaran bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi oleh peserta didik.

Metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Dimiyati dan Moedjiono (2002: 76) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran akan lebih aktif, komunikasi berjalan dua arah dari guru ke peserta didik dan dari peserta didik ke guru. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan materi secara teoritis tetapi juga ikut mengamati dan menganalisa masalah yang sedang diperankan yang merupakan ilustrasi dari materi yang akan disampaikan. Hal ini jelas sangat berbeda ketika peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional.

Kesan yang muncul ketika peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional adalah peserta didik menjadi objek dari materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan metode pembelajaran bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut berperan sebagai subjek dan mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang masalah yang dihadapi.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1994: 171).

Melalui bermain peran (*Role Playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996: 226).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal berikut bahwa melalui metode pembelajaran bermain peran para peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat para peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Dengan adanya keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran sehingga tujuan proses pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

D. Kegunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Secara umum metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan apabila (Muthoharoh, 2010):

1. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang
2. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
3. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan
4. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan peserta didik mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak
5. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi peserta didik yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya

- dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
6. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga amat berguna bagi kehidupan dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.
 7. Untuk meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik secara lebih kritis dan detail dalam pemecahan masalah.
 8. Untuk meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang diajarkan.

E. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Seperti metode-metode pembelajaran yang lain metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Maksudnya, tidak semua materi bisa menjadi lebih baik bila menggunakan metode ini, melainkan harus dipilih dengan teliti oleh guru pengampu, mana yang baik menggunakan metode ini dan mana yang tidak.

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran menurut Ahmad (2009):

1. Kelebihan metode pembelajaran bermain peran

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.
- b) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.

2. Kekurangan/kelemahan metode pembelajaran bermain peran

Metode pembelajaran bermain peran memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi

dengan memakai metode yang lain. Kelemahan metode pembelajaran bermain peran ini terletak pada:

- a) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik dan tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai dan waktu menjadi sia-sia.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

F. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran, antara lain:

1. Bila sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara peserta didik yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.

4. Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
5. Guru dan peserta didik dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya

G. Teori Yang Melandasi Metode Pembelajaran Bermain Peran

1. Teori Kognitif

Teori kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Piaget menjabarkan implikasi teori kognitif pada pendidikan yaitu 1) memusatkan perhatian kepada cara berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada hasil tersebut. Pengalaman-pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif dan jika guru penuh perhatian terhadap pendekatan yang digunakan peserta didik untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud, 2) mengutamakan peran peserta didik dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) anak didorong menentukan sendiri pengetahuan itu

melalui interaksi spontan dengan lingkungan, 3) memaklumi adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. (Dian, 2010)

Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh peserta didik tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan berbeda. Oleh karena itu guru harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu-individu ke dalam bentuk kelompok- kelompok kecil peserta didik daripada aktivitas dalam bentuk klasikal, 4) mengutamakan peran peserta didik untuk saling berinteraksi. Menurut Piaget, pertukaran gagasan-gagasan tidak dapat dihindari untuk perkembangan penalaran. Walaupun penalaran tidak dapat diajarkan secara langsung, perkembangannya dapat disimulasi. (Dian, 2010)

Menurut teori ini, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut teori ini proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi secara klop dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik.

Prinsip kognitif banyak dipakai di dunia pendidikan, khususnya terlihat pada perancangan suatu sistem instruksional, prinsip-prinsip tersebut antara lain (Dian, 2010):

1. Seseorang yang belajar akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.

2. Penyusunan materi pelajaran harus dari sederhana ke kompleks.
3. Belajar dengan memahami akan jauh lebih baik daripada dengan hanya menghafal tanpa pengertian penyajian.

Kesimpulan dari teori belajar kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran adalah guru harus memahami bahwa peserta didik bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan peserta didik sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatikan perbedaan individual peserta didik untuk mencapai keberhasilan peserta didik.

2. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Konstruktivisme menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila

pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai.

Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Penerapan konstruktivisme dalam proses belajar mengajar menghasilkan metode pengajaran yang menekankan aktivitas utama pada peserta didik (Fosnot, 1996; Lorschach & Tobin, 1992). Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses itu keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Penerapan konstruktivisme dalam proses pembelajaran menghasilkan metode pembelajaran yang menekankan aktivitas utama pada peserta didik. Teori pendidikan yang di dasari konstruktivisme memandang peserta didik sebagai orang yang menanggapi secara aktif objek-objek dan peristiwa-peristiwa dalam lingkungannya, serta memperoleh pemahaman tentang seluk-beluk objek-objek dan peristiwa-peristiwa itu. Menurut teori ini, perlu disadari bahwa peserta didik adalah subjek utama dalam kegiatan penemuan pengetahuan. Mereka menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Mereka harus menjalani sendiri berbagai pengalaman yang pada akhirnya memberikan percikan pemikiran (*insight*) tentang pengetahuan-pengetahuan tertentu. Hal terpenting dalam pembelajaran adalah peserta didik perlu menguasai bagaimana caranya belajar (Novak dan Gowin, 1984). Dengan itu, ia bisa jadi pembelajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang ia butuhkan dalam kehidupan.

Berdasarkan ciri tersebut maka jelas bahwa belajar bagi konstruktivis adalah kegiatan yang aktif, yang dibangun sendiri oleh peserta didik. Pencarian terhadap arti dari yang mereka pelajari merupakan proses penyesuaian konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dalam pikiran mereka. Belajar juga merupakan tanggung jawab diri peserta didik yang meliputi pengalaman, pengetahuan yang telah dipunyai dan kemampuan kognitif serta lingkungan.

H. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritis di atas hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik Kelas I di Sekolah Dasar Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.