

## **BAB II**

### **PEMBELAJARAN BERBICARA DAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)**

#### **2.1 Berbicara**

##### **2.1.1 Pengertian Berbicara**

Para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian berbicara di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Berbicara adalah menyampaikan pikiran atau perasaan kepada orang lain melalui ujaran, yaitu menyampaikan pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan lisan (Suhendar dan Supinah, 1992: 16).
- 2) Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan 1981: 15).
- 3) Berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad, 1988: 23)

Berdasarkan pengertian-pengertian berbicara yang dikemukakan para ahli tersebut dapat disimpulkan berbicara adalah kegiatan menyampaikan suatu pesan/informasi kepada orang lain dalam bentuk lisan.

### 2.1.2 Fungsi Berbicara

Berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa menurut Tarigan (Hargianti, 2008: 9) mempunyai lima peranan sebagai berikut.

#### 1) Menghibur

Berbicara untuk menghibur dilakukan dengan cara pembicaraan menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara seperti humor, spontanitas, menggalakkan. Suasana pembicaraannya pun santai dan penuh canda.

#### 2) Menginformasikan

Berbicara untuk menginformasikan, melaporkan, dilaksanakan apabila seseorang ingin (1) menjelaskan suatu proses, (2) menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu, (3) memberi, menyebarkan pengetahuan, (4) menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal atau peristiwa.

#### 3) Menstimulasi

Berbicara untuk menstimulasi yaitu pembicara berupaya untuk membangkitkan inspirasi, kemauan, atau minat pendengarnya untuk melaksanakan sesuatu.

#### 4) Meyakinkan

Berbicara untuk meyakinkan menuntut pembicara untuk bisa meyakinkan pendengar tentang suatu hal. Diharapkan sikap pendengar dapat berubah, misalnya dari sikap menolak menjadi menerima atau sebaliknya.

### 5) Menggerakkan

Berbicara untuk menggerakkan menuntut penyimak agar bisa berbuat, bertindak, atau berinteraksi seperti yang dikehendaki pembicara yang merupakan kelanjutan, pertumbuhan, atau perkembangan berbicara untuk meyakinkan.

### 2.1.3 Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi (Arsjad, 1988: 24). Selain itu, Tarigan (Rahmawati, 2007: 19) mengemukakan berbicara sebagai alat sosial (*social tool*) ataupun sebagai alat perusahaan atau profesional (*business or professional tool*) mempunyai tiga tujuan umum, yaitu:

- 1) memberitahukan, melaporkan (*to inform*),
- 2) menjamu, menghibur (*to entertain*), dan
- 3) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*).

Berbeda dengan Tarigan, Stuart (1992: 8) menyebutkan lima tujuan umum berbicara, yaitu:

- 1) Untuk memberikan informasi
- 2) Untuk menggairahkan/mendorong/mengilhami.
- 3) Untuk membujuk/meyakinkan/menjual.
- 4) Untuk menyelidiki/berdebat/berunding.
- 5) Untuk memikat/menghibur.

#### 2.1.4 Prinsip Umum Kegiatan Berbicara

Brooks sebagaimana dikutip Tarigan (1981: 16-17) mengungkapkan beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara, antara lain:

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- 2) Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- 3) Menerima dan mengakui suatu daerah referensi umum.
- 4) Merupakan suatu pertukaran antar partisipan.
- 5) Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
- 6) Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- 7) Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengarab (*vocal and auditory apparatus*).
- 8) Secara tidak [andang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

#### 2.1.5 Jenis-jenis Berbicara

Berbicara menurut Tarigan (1981: 22-23) dapat dibagi atas:

- 1) Berbicara di muka umum (*public speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu:
  - a) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan; yang bersifat informatif (*informatif speaking*),
  - b) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*),

- c) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*persuasive speaking*), dan
- d) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*).

2) Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi:

- a) diskusi kelompok baik dalam situasi resmi (formal) maupun tidak resmi (nonformal),
- b) prosedur parlementer (*parliamentary procedure*), dan
- c) debat

#### **2.1.6 Faktor-faktor Penunjang Keefektifan Berbicara**

Menurut Arsjad (2008: 11-14) ada dua faktor penunjang keefektifan berbicara yaitu dari segi kebahasaan dan nonkebahasaan yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1) Segi Kebahasaan

a) Ketepatan ucapan.

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat, karena jika tidak tepat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik.

b) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik tetapi dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang

sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya, jika penyampaiannya datar akan menimbulkan kejemuhan.

c) Pilihan kata.

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas berarti mudah dimengerti oleh pendengar. Selain itu, pilihan kata juga harus diperhatikan dengan memilih kata-kata yang konkret sehingga mudah dipahami oleh pendengar. Namun, pilihan kata pun harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan.

d) Ketepatan sasaran pembicaraan.

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, dan menimbulkan akibat.

2) Segi Nonkebahasaan.

a) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.

Pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Sikap wajar pun sangat ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi. Oleh karena itu perlu adanya latihan terlebih dahulu untuk kesuksesan berbicara.

b) Pandangan harus diarahkan pada lawan bicara.

Supaya pendengar dan pembicara betul-betul terlibat dalam kegiatan berbicara, pandangan pembicara sangat membantu.

c) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.

Dalam penyampaian isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima pihak lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya, kalau ternyata memang keliru.

d) Gerak-gerak dan mimik yang tepat.

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal ini dapat menghidupkan komunikasi artinya tidak kaku. Akan tetapi, jangan pulan berlebihan karena akan mengganggu keefektifan berbicara.

e) Kenyaringan suara.

Tingkat kenyaringan harus disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar, dan akustik.

f) Kelancaran.

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya.

g) Relevansi/Penalaran.

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Hal ini berarti hubungan bagian-bagian kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.

h) Penguasaan topik.

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuannya agar topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran.

### 2.1.7 Hambatan dalam Berbicara

Keterampilan berbicara di depan umum yang dimiliki setiap orang tentu berbeda-beda. Menurut Rusmiati seperti dikutip Rahmawati (2007: 21-22) hal tersebut disebabkan oleh hambatan-hambatan dalam berbicara, baik hambatan yang bersifat internal maupun eksternal.

Hambatan internal adalah hambatan yang muncul dari dalam diri pembicara. Hal yang termasuk hambatan internal, yaitu: (1) ketidaksempurnaan alat ucap, (2) penguasaan komponen kebahasaan, (3) penguasaan komponen isi, dan (4) kelelahan dan kesehatan baik fisik maupun mental.

Hambatan eksternal adalah hambatan yang datang dari luar pembicara. Hambatan ini kadang-kadang muncul dan tidak disadari oleh pembicara. Hambatan ini meliputi (1) suara bunyi, (2) kondisi ruangan, (3) media, dan (4) pengetahuan pendengar.

### 2.2 Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti jalan atau cara. Dalam ilmu filsafat dan ilmu pengetahuan, metode adalah cara memikirkan atau memeriksa sesuatu hal menurut suatu rencana tertentu. Sedangkan dalam dunia pengajaran metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* (bersifat filosofis atau aksioma) tertentu (Hidayat, 1987: 60).



Metode pembelajaran meliputi semua hal yang termasuk dalam proses pengajaran dari mulai pemilihan bahan, urutan bahan, penyajian bahan, hingga pengulangan bahan (Hidayat, 1987: 68).

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara. Tentu hal ini berdasarkan kajian teori peneliti tentang metode *role playing* (bermain peran) sebagai berikut.

### **2.2.1 Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

Metode *role playing* (bermain peran) menurut Sanjaya (2009: 159) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.

Sedangkan menurut Suyatno (2009: 70) metode *role playing* (bermain peran) 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.

Berdasarkan pengertian di atas dapat kita simpulkan metode *role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan serta pengkreasian peristiwa-peristiwa yang diimajinasikan dengan cara memerankan tokoh hidup atau mati.

### 2.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Sanjaya (2009: 159) menjabarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sebagai berikut.

#### 1) Persiapan

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

#### 2) Pelaksanaan

- 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 dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir 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.

#### 2.2.3 Kelebihan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Terdapat beberapa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran), diantaranya:

- 1) Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan perannya sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri.
- 4) Dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran (Sanjaya, 2009: 158).

#### 2.2.4 Kelemahan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Selain memiliki banyak kelebihan, metode *role playing* (bermain peran) pun memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik sehingga fungsi simulasi menjadi alat hiburan membuat tujuan pembelajaran terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa takut dan malu sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

### **2.3 Pembelajaran Berbicara dan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

Keefektifan berbicara sebagaimana dijelaskan sebelumnya dipengaruhi beberapa faktor diantaranya kelancaran, relevansi, dan penguasaan topik (kualitas isi). Ketiga faktor tersebutlah yang akan menjadi aspek penilaian berbicara dalam penelitian ini.

Berdasarkan tinjauan teoritis, salah satu keunggulan metode *role playing* (bermain peran) adalah memupuk keberanian dan rasa percaya diri. Keberanian dan kepercayaan diri ini memengaruhi kelancaran seseorang dalam berbicara. Semakin tinggi keberanian dan kepercayaadirian seseorang semakin lancar dia berbicara kecuali untuk orang yang memiliki keterbatasan fisik. Sebagai upaya meningkatkan kelancaran siswa dalam berbicara dapat diterapkan metode *role playing* (bermain peran) yang dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri. Namun, tentu meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri bukan hal yang mudah dan tidak dapat dilakukan hanya dengan satu kali pertemuan, perlu latihan dan pembiasaan. Selain keberanian dan kepercayaadirian, rasa takut dan malu dapat memengaruhi kelancaran seseorang dalam berbicara.

Selain menilai kemampuan berbicara siswa dari aspek kelancaran, dalam penelitian ini penilaian juga dilihat dari segi relevansi (hubungan isi dengan topik). Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) diharapkan mampu meningkatkan skor nilai berbicara siswa dari aspek relevansi. Metode *role playing* (bermain peran) dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dalam pembelajaran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan relevansi berbicara siswa. Siswa dengan imajinasi dan penghayatan yang tinggi diharapkan lebih mudah memahami topik pembicaraan. Setelah memahami topik pembicaraan, siswa diharapkan mampu merespon (berpendapat) dengan relevan.

Penerapan metode *role playing* (bermain peran) juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas isi pembicaraan karena keunggulannya dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran. Motivasi siswa yang tinggi tentu akan meningkatkan rasa keingintahuan dan mendorong siswa lebih kritis.

Metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari aspek-aspek pembelajaran yang lain seperti bahan ajar dan media pembelajaran. Pemilihan dan penyajian bahan ajar serta penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu sangat memengaruhi efektifitas metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran. Artinya, metode *role playing* (bermain peran) dapat efektif dalam pembelajaran jika dipadankan dengan pemilihan dan penyajian bahan ajar serta penggunaan media yang tepat.