**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 telah diatur pada pasal 31 ayat 2 menyebutkan bahwa ” Pemerintah mengusahkan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan Undang-Undang ”. Pernyataan tersebut sesuai dengan isi yang dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Ayat 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sejalan dengan itu, isi kurikulum yang merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional memuat sekurang-kurangnya pelajaran tentang bahasa Indonesia termasuk membaca dan menulis yang mempunyai program mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi.Tarigan (1994:1) mengemukakan :

keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu: (1) keterampilan menyimak/mendengarkan (listening skills), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (reading skills), (4) keterampilan menulis (writing skills).

Pengajaran bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran berbahasa, bukan pengajaran tentang berbahasa. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (menulis dan berbicara). Pengajaran berbahasa diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan produktif dapat turut tertingkatkan pada tahapan selanjutnya. Kemudian peningkatan kedua keterampilan tersebut menyatu sebagai kegiatan bahasa yang terpadu.

Sobari (2014 : 8) tiga patokan yang dijadikan sebagai alasan sehingga bahasa Indonesia memiliki kedudukan terpenting di nusantara ini yaitu : bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, bahasa Indonesia menempati baris depan, dan peranannya sebagai sarana ilmu, seni sastra dan pengungkap budaya.

Dalam bahasa Indonesia keterampilan berbicara tidak serta merta bisa ditingkatkan dalam waktu yang singkat, butuh proses, latihan secara terus menerus melalui pembiasaan sehari-hari dan tentunya membutuhkan wawasan secara reseptif agar kemampuan wacana dapat dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi siswa Kelas V SD Negeri 14 Bonto-bonto Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep terjadi beberapa kegiatan yang kurangefektif, baik dari aspek guru dan aspek siswa. Aspek siswa diantaranya kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan mengelola kalimat dalam bentuk bahasa yang sedikit banyaknya menghambat keaktifan belajar di kelas karena siswa tidak merespon pembelajaran. Penyebab dari masalah-masalah yang terjadi dilaporkan sebagian siswa tidak dibiasakan untuk berbicara dan kurangnya kegiatan yang menuntut keterampilan berbicara peserta didik yang berangkat dari pengalaman lingkungan tempat mereka berada. Metode pembelajaran hanya ditekankan pada metode ceramah dan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan berkelompok sehingga yang berbicara dalam pembelajaran dan kerap merespon guru hanyalah siswa yang sama. Aspek guru adalah kurang memupuk kerjasama antar siswa, kurang melatih siswa dalam mengambil kesimpulan dan menganalisa masalah, kurang membiasakan siswa berpikir kritis, kurang mengembangkan kreatifitas siswa dan kurang menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama sehingga siswa tidak dapat berfantasi pada saat belajar.

Metode yang mampu mendorong kemampuan berbicara yang kadang ditemuipun hanyalah *role playing* dan tanya jawab. Sanjaya (2006 : 126) metode merupakan upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Meningkatkan kemampuan berbicara memerlukan metode yang tepat. Kemampuan berbicara ini dapat ditingkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran karena tujuan pembelajaran bisa diukur dari kemampuan bahasa lisan yang dilontarkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dan kejadian yang ada di lingkungan sekitar siswa berada. Pengupayaan pencapaian tujuan akhir digunakan sebagai acuan di dalam menata kekuatan serta menutup kelemahan yang kemudian diterjemahkan menjadi program kegiatan merupakan pemikiran strategi.

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilah metode yang akan digunakan yakni; Pertama, pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Ketiga, pertimbangan dari sudut siswa dan pertimbangan lainnya seperti efektifitas dan efisiensi metode yang diterapkan.

Berdasarkan dari uraian, peneliti memilih penggunaan metode sosiodrama sebagai metode yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan siswa karena mampu mendongkrak keterampilan berbicara dan mengawinkannya dengan keadaan sosial masyarakat yang terjadi di lingkungannya dan tentunya membendung keterampilan sosial siswa yang diimplementasikan kedalam kerja sama secara berkelompok dalam mendramatisasi sebuah pembelajaran sembari lebih efektif karena jumlah siswa yang banyak dan langsung dibagi kedalam kelompok besar.

Metode sosiodrama juga dapat digunakan sebagai metode untuk menggabungkan keefektifan berbicara dengan keterampilan sosial pada tingkat sekolah dasar. Alasan yang lain sehingga peneliti memilih metode sosiodrama adalah memungkinkan guru dapat meningkatkan keterampilan bahasa lisan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sesuai tuntutan kurikulum, sebab dengan memanfaatkan langkah-langkah yang terdapat dalam metode sosiodrama, maka akan menimbulkan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk lebih memahami maksud dan tujuan pembelajaran, melatih keterampilan bahasa dan tentunya mengasah kemampuan sosial siswa sehingga menimbulkan kesan yang baru kepada siswa dalam memaknai pembelajaran. Dengan demikian, siswa tersebut merasa tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, dan pada akhirnya sedikit demi sedikit minat siswa dalam pembelajaran dan membisakan diri untuk berbicara akan meningkat yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Alasan kedua secara teori suatu pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk mengaktualisasikan dirinya dalam pembelajaran sehingga keaktifan dalam pembelajaran meningkat karena siswa diberlakukan sebagai subyek bukan obyek pembelajaran, hal ini sesuai dengan harapan yang diinginkan dalam pembelajaran sesuai prinsip penggunaan strategi belajar berdasarkan konteks standar proses pendidikan.

Metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukan kepada siswa tentang masalah-masalah, caranya dengan mempertunjukan kepada siswa masalah bimbingan hubungan sosial tersebut didramatisirkan oleh siswa dibawah pimpinan guruyang menuntut keaktifan bicara siswa. Oleh karena itu peneliti bersama guru bermaksud untuk mengatasi masalah yang timbul dengan melakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul Penerapan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan (Berbicara) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 14 Bonto-bonto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep dengan penerapan metode sosiodrama?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkanrumusan masalah di atas adapun tujuan secara umum penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa melalui metode sosiodrama pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode sosiodrama ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat praktisada beberapa sebagai berikut:
2. Siswa, akan dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam melatih kemampuan berbicara sehingga diharapkan hal ini akan berdampak terhadap minat mereka dalam belajar sekaligus akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Guru, sebagai referensi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya secara sinergis akan menumbuhkembangkan semangat persaingan positif di dalam lingkungan sekolah menuju upaya peningkatan kualitas hasil pembelajaran.
4. Sekolah, diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam upaya pengembangan mutu dan hasil pembelajaran yang berindikasi pada besarnya motivasi serta meningkatkkan hasil belajar siswa.
5. Peneliti, diharapkan dapat dijadikan acuan metode pembelajaran yang akan mengasah kemammpuan bahasa lisan siswa melalui sosiodrama.
6. Manfaat teoritis.

Temuan penelitian dapat dijadikan sebagi landasan teori pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya dan khususnya dalam peningkatan kemampuan berbicara di Sekolah Dasar.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Metode Sosiodrama**

8

Dalam kamus Bimbingan dan Konseling (Thantawy, 1992: 89) mengemukakan bahwa:

Sosiodrama adalah salah satu teknik bimbingan dalam kelompok. Teknik bimbingan ini dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peran tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecahan masalah tersebut.Melalui *acting* yang ditampilkan pemain peran belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri (*self-confidence*).

Sedangkan menurut Romlah (1989: 109) bahwa sosiodrama merupakan suatu teknik permainan peranan (*roleplaying*), dimana istilah permainan peranan mempunyai empat macam arti yaitu:

1. Sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
2. Sesuatu yang bersifat sosiologis atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial.
3. Suatu perilaku tiruan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan.
4. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imaginatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau menunjukkan pada orang lain bagaimana seseorang harus bertingkat laku.

Sedangkan menurut Abimanyu dan Manrihu (1996: 219) bahwa main peran adalah alat yang berguna untuk menilai tingkah laku klien. Prosedurnya terdiri dari skenario yang dirancang oleh konselor untuk memancing timbulnya tingkah laku klien. Lain halnya dengan Dewa Ketut ( 1983: 160) mengemukakan bahwa:

Teknik sosiodrama adalah cara dalam bimbingan yang memberikan kesempatan pada murid-murid untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dimasyarakat.

Dalam kamus psikologi, Chaplin (2006: 473) menjelaskan bahwa “sosiodrama adalah penggunaan dramatisasi dan permainan peranan untuk mengajarkan keterampilan social”. Selanjutnya Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (1984: 171) menjelaskan bahwa:

Sosiodrama atau bermain peran adalah salah satu bentuk permainan (education games) pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan cara memeragakannya.

Lebih lanjut dipaparkan bahwa metode sosiodrama dan bermain peran adalah dua buah metode yang mengandung pengertian yang sama. Istilah sosiodrama yang terdiri atas dusa kata sosio dan drama. Sosio yang berarti sosial atau masyarakat sedangkan drama adalah pertunjukan, memperlihatkan atau mempertontonkan. Jadi metode sosiodrama adalah suatu metode bimbingan dengan mendemonstrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial.

Endiff (2009) mengemukakan bahwa sosiodrama adalah semacam sandiwara atau dramatisasi tanpa skrip, tanpa latihan terlebih dahulu, tanpa menyuruh anak menghafal sesuatu. Pokoknya adalah sesuatu masalah sosial, yang bertalian dengan hubungan antar manusia. Umumnya dilakukan secara spontan beberapa keterangan tertentu.

Nursehan (2009) mengemukakan bahwa metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Metode ini guru ingin mengajarkan bertingkah laku dalam hubungan antara sesama manusia. Cara yang paling baik untuk memahami nilai sosiodrama adalah mengalami sendiri sosiodrama, mengikuti penuturan terjadinya sosiodrama dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat memimpin sosiodrama.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sosiodrama merupakan kegiatan bermain peran dimana pemain memerankan lakon yang ditulis untuk mendramatisasikan sikap dan tingkah laku dalam hubungan sosialnya.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Sosiodrama**

Awal pembahasan telah diuraikan tentang pengertian sosiodrama, selanjutnya akan diuraikan beberapa kelebihan dan kekurangan sosiodrama teresebut. Menurut Endif (2009) menyebutkan bahwa sosiodrama merupakan suatu teknik yang memiliki kelebihan tersendiri. Adapun kelebihan yang dimiliki adalah sebagai berikut:

1. Memupuk kerjasama antar siswa.
2. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.
3. Memupuk keberanian berpendapat didepan kelas.
4. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri
5. Siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia.
6. Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.
7. Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama.
8. Mengembangkan kreatifitas siswa (dengan peran yang dimainkan

siswa dapat berfantasi)

Selanjutnya kelemahan dari pada sosiodrama menurut Endif (2009) mengemukakan bahwa adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan kurang tercapai; dan pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana.

1. **Tujuan Sosiodrama**

Menurut Mahmud & Sunarty (2008), mengemukakan bahwa tujuan sosiodrama adalah untuk membelajarkan ulang daripada penyembuhan *(curative).* Sedangkan tujuan sosiodrama dalam bimbingan dan konseling, menurut Dewa Ketut (1983: 161) adalah:

1. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi situasi sosial.
2. Menggambarkan bagaimana cara memecahkan suatu masalah sosial.
3. Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap tingkah laku yang harus atau jangan diambil dalam suatu situasi sosial tertentu.
4. Memberikan pengalaman untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.
5. **Langkah-Langkah Pelaksanaan Sosiodrama**

Secara umum, pelaksanaan sosiodrama bisa mengikuti beberapa langkah-langkah sebagaimana yang disebutkan oleh Romlah (1989: 116-117) adalah “persiapan, menentukan kelompok yang akan memainkan peran, menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, pelaksanaan sosiodrama, evaluasi dan diskusi, ulangan permainan”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Persiapan.

Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan disosiodramakan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

1. Menentukan kelompok yang akan bermain peran.

Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain, atau berdasarkan kedua-duanya.

1. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya.

Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.

1. Pelaksanaan sosiodrama.

Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana sosiodrama itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan.Masing-masing pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya.Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapakan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.

1. Evaluasi dan diskusi.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

1. Ulangan permainan.

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:

* 1. Bertukar Peran (*role reversal*)

Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes). Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk:

* 1. Mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagimana orang lain memerankan peran yang sama pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas.
  2. Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain.
  3. Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.
  4. Peran Ganda *(doubling).*

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat dari pada kata-kata.Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang disosiodramakan.

* 1. Teknik Cermin (*the mirror technique*)

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya tenik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya. Sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.

* 1. Teknik Kursi Kosong (*the empty chair technique*)

Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok lain. Anggota yang bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang yang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

* 1. Bermain Peranan Sendiri (*monodrama).*

Sering terjadi seseorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ke tempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

1. **Pengertian kemampuan berbicara**

Berbicara adalah “kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan” (Tarigan, 2008:16).

Defenisi berbicara juga dikemukakan ole Brown dan Yule ( Santoso dkk, 2006: 34) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.

Secara umum dapat diartikan “sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain” (Haryadi dkk, 2000: 72).

Keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak (Slamet, dkk 1996: 64).Pengertian ini menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak atau penerima informasi atau gagasan.

1. **Proses Berbicara**

Menurut beberapa ahli komunikasi, bicara adalah kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan bahasa oral (mulut) yang membutuhkan kombinasi yang serasi dari sistem neuromuskular untuk mengeluarkan fonasi dan artikulasi suara. Poses bicara melibatkan beberapa sistem dan fungsi tubuh, melibatkan sistem pernapasan, pusat khusus pengatur bicara di otak dalam korteks serebri, pusat respirasi di dalam batang otak dan struktur artikulasi, resonansi dari mulut serta rongga hidung.Terdapat 2 hal proses terjadinya bicara, yaitu proses sensori dan motoris. Aspek sensoris meliput pendengaran, penglihatan, dan rasa raba berfungsi untuk memahami apa yang didengar, dilihat dan dirasa. Aspek motorik yaitu mengatur laring, alat-alat untuk artikulasi, tindakan artikulasi dan laring yang bertanggung jawab untuk pengeluaran suara dan dibantu oleh aktivitas otak.

Bagian penting dalam percakapan dan bahasa adalah *cerebral cortex* yang berkembang sejak lahir dan memperlihatkanperbedaan pada orang dewasa. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa pengalaman *phoenetic* bukan hal yang perlu untuk perkembangan area pusat saraf dalam sistem percakapan.

Otot-otot yang mengkomando organ bicara diatur oleh motor nuclei di otak, dengan produksi suara diatur oleh kontrol pusatdi bagian rostral otak.

Proses bicara diawali oleh sifat energi dalam aliran dari udara. Pada bicara yang normal, aparatus pernapasan selama ekshalasi menyediakan aliran berkesinambungan dari udara dengan volume syang cukup dalam tekanan (dibawah kontrol volunteer adekuat) untuk fonasi. Aliran dari udara dimodifikasi dalam fungsinya dari paru-paru oleh fasial dan struktur oral dan memberikan peningkatan terhadap simbol suara yang dikenal bicara.

1. **Tujuan Berbicara**

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi.Komunikasi merupakan pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan.

Tarigan (2008: 16) mengatakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).

Begitu pula dengan Tim LBB SSC Intersolusi (2006: 84) berpendapat bahwa tujuan berbicara ialah untukmemberitahukan sesuatu kepada pendengar, meyakinkan atau mempengaruhi pendengar, dan menghibur pendengar.

Menurut Keraf (Slamet dkk, 1996: 46-47) mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan dan menyenangkan para pendengar.

Untuk mengetes kemampuan berbicara seseorang dapat diukur melalui tes subjektif yang berisi perintah untuk melakukan kegiatan berbicara. Beberapa tes yang dapat digunakan yaitu : 1). Tes kemampuan berbicara berdasarkan gambar. 2). Tes wawancara. 3). Bercerita. 4). Diskusi. 5). Ujaran terstruktur (Rofiuddin dkk, 2012 : 169).

Selanjutnya menurut Santoso, dkk (2006: 19) mengemukakan bahwa ada tiga jenis tes yang dapat digunakan untuk menilai atau mengukur kemampuan berbicara, yaitu tes respons terbatas, tes terpandu, dan tes wawancara.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi untuk menghibur serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi.

1. **Faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara**

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara yaitu:

1. Faktor Fisiologis

Mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbelakangan neurologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangan matang secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka serta faktor genetika/keturunan yang biasa menurun pada anak.

1. Faktor Intelektual

Istilah intelegensi didefinisikan sebagai suatu kegiatan berfikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat. Secara umum ada hubungan antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca. Tingkatan intelegensi membaca itu sendiri pada hakikatnya proses berfikir dan memecahkan masalah. Dua orang yang berbeda IQnya sudah pasti akan berbeda hasil dan kemampuan membacanya sehingga ketika kemampuan membacanya kurang maka akan menghalangi kemampuan berbicaranya.

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ikut mempengaruhi kemajuan kemampuan berbicara siswa. Latar belakang dan pengalaman anak dirumah. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan bahasa anak.Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi dan penyesuain diri anak dalam masyarakat.Kondisi itu pada gilirannya dapat membentuk anak, dan dapat juga menghalangi anak belajar berbicara. Anak yang tinggal didalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh cinta kasih, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam berbicara. Kualitas dan luasnya pengalaman anak dirumah juga penting bagi kemajuan belajar anak. Membaca seharusnya merupakan suatu kegiatan yang bermakna, pengalaman masa lalu anak-anak memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami apa yang mereka bicarakan dan tentunya norma berbicara yang sopan dan baik.

1. Faktor Sosial Ekonomi

Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa.Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa status sosial ekonomi siswa mempengaruhi kemampuan verbal siswa.Semakin tinggi status sosial ekonomi siswa semakin tinggi kemampuan verbal siswa.Anak-anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara dan mendorong anak-anak mereka berbicaraakan mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak.

1. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga mempengaruhi kemajuan kemampuan berbicara anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup:

Motivasi

Kuncinya adalah guru harus mendemonstrasikan kepada siswa praktik pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan.

Winkel mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arahan kepada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan, sedangkan Gape dan Berliner menjelaskan bahwa motivasi adalah sesuatu yang memnggerakkan individu dari perasaan bosan menjadi berminat untuk melakukan sesuatu.

Siswa akan menguasai hasil belajar dengan optimal, jika dalam belajar dimungkinkan untuk sebanyak mungkin berinteraksi dengan isi teks pelajaran. Untuk pelajaran membaca indra yang paling dominan digunakan ialah indra penglihatan dan pendengaran, membaca dan menyimak cerita yang dibacakan.

* + - 1. Minat

Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesehariaannya untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membaca atas kesadarannya sendiri.

Frymeir (Farida Rahim 2007:28) mengidentifikasikan enam faktor yang mempengaruhi perkembangan minat anak. Faktor-faktor itu adalah:

(1)Pengalaman sebelumnya; siswa tidak akan mengembangkan minatnya terhadap sesuatu jika mereka belum pernah mengalaminya (2) Konsepsinya tentang diri; siswa akan menolak informasi yang dirasa mengancamnya, sebaliknya siswa akan menerima jika informasi itu dipandang berguna dan membantu meningkatkan dirinya (3) Nilai-nilai; minat siswa timbul jika sebuah mata pelajaran disajikan oleh orang yang berwibawa (4) Mata pelajaran yang bermakna; informasi yang mudah dipahami oleh anak akan menarik minat mereka (5) Tingkatan keterlibatan tekanan; jika siswa merasa dirinya mempunyai beberapa tingkatan pilihan dan kurang tekanan, minat membaca mereka mungkin akan lebih tinggi (6) Kompleksitas materi pelajaran; siswa yang lebih mampu secara intelektual dan pleksibel secara psikologis lebih tertarik kepada hal yang lebih kompleks.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus berusaha memotivasi siswanya. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap membaca akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membaca.

* + - 1. Kematangan Sosio dan Emosi serta Penyesuaian Diri

Ada tiga aspek kematangan emosi dan sosio, yaitu (1) stabilitas emosi, (2) kepercayaan diri, dan (3) kemampuan berpatisipasi kelompok. (Farida Rahim 2007:29)

Seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Anak-anak yang mudah marah, menangis dan bereaksi secara berlebihan ketika mereka tidak mendapatkan sesuatu atau menarik diri, atau mendongkol akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca. Sebaliknya anak-anak yang lebih mudah mengontrol emosinya, akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada teks yang dibacanya. Pemusatan perhatian pada bahan bacaan memungkinkan kemajuan kemampuan anak-anak dalam memahami bacaan akan meningkat.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.Wingkel (Bundu,2007/2008) menggolongkan kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman.kemampuan sensori motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Perubahan yang relatif menetap tersebut memungkinkan pengamatan terhadap penampilan yang meskipun bervariasi akan dapat diklarifikasikan pada ciri-ciri tertentu yang dimiliki. Dalam hal ini, Gagne (Bundu,2007/2008) menyebutkan keadaan yang tetap ini dengan dengan istilah kapabilitas, yang mengandung makna seseorang mampu melakukan penampilan tertentu.

Menurut Gagne (Dimyati 2006: 12) ada lima kategori hasil belajar dalam kelompok kapabilitas yaitu: (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap; (5) kerterampilan gerak;

Hasil belajar siswa dapat juga dilihat dari segi tiga aspek, yakni secara kuantitatif, instutitusional, dan kualitatif, Syah (Bundu: 2007/2008). Bertolak dari definisi dan uraian-uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah:

1. Tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.
2. Tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.
3. Perubahan tingkah laku yang dapat diamati setelah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan.
4. Memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu, hasil belajar perlu dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.
5. **Kerangka Pikir**

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa Kelas V SDN 14 Bonto-bonto Kec.Ma’rang Kab.Pangkep adalah kesulitan siswa dalam berkomunikasi berkaitan dengan pelajaran dan kurang aktifnya kegiatan pembelajaran berkelompok sehingga menghambat keterampilan sosial siswa.Sosiodrama dapat dijadikan metode dalam pembelajaran.Sosiodrama adalah metode holistik, yang menggabungkan kemampuan mengingat, berekspresi, beraktifitas, dan makna sebuah peran dan jalan cerita.Dengan adanya permasalahan yang dihadapi oleh siswa maka diperlukan suatu usaha untuk mengatasi masalah tersebut sehingga mereka mampu meningkatkan keterampilan bahasa lisannya dengan baik.

Pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama merupakan sebuah metode untuk melatih kemampuan bahasa lisan siswa yang meliputi tahap persiapan, menentukan kelompok yang akan memainkan peran, menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, pelaksanaan sosiodrama, evaluasi dandiskusi,serta ulangan permainan.Metode ini dilakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bahasa lisan yang melibatkan kerja sama secara berkelompok untuk menyelesaikan sebuah permasalahan sosial dalam masyarakat. Penggunaan sosiodrama dalam pembelajaran memberikan keuntungan yang positif karena siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk memahami materi

Metode ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bahasa lisan pada siswa, di mana keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan menyajikan materi yang telah diajarkan melalui sosiodrama. Dari uraian di atas maka kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Aspek Siswa

* Siswa yang aktif dalam kegiatan berbicara dan merespon pembelajaran hanyalah siswa yang sama
* Kurangnya kegiatan yang melibatkan keterampilan sosial
* Siswa terbiasa dengan menulis dan penugan

Aspek Guru

* Kurangnya kegiatan berbicara di kelas
* Kurangnya kegiatan berkelompok
* Penggunaan metode yang kurang tepat untuk pengelompokan siswa yang banyak
* Metode yang monoton kurang efektif dan efisien

Penerapan metode sosiodrama

Metode sosiodrama

* Persiapan
* Menentukan kelompok
* Pelaksanaan
* Evaluasi dan diskusi
* Ulangan permainan

Kemampuan Berbicara akan meningkat

**Gambar 2.1 Kerangka pikir penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas V SDN 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep.**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Jika metode sosiodrama diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia maka kemampuan berbicara siswa Kelas V SDN14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep akan meningkat.