

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian dan Tujuan Pembelajaran Bahasa

##### 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran berasal dari kata ajar, yang berarti menunjuki seseorang agar menjadi tahu, terampil, dan pandai. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran berarti “proses, cara dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk belajar”.<sup>1</sup> Dalam prosesnya ada serangkaian kegiatan jiwa dan raga, fisik dan psikis yang dikembangkan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi terdidik dengan sumber belajar.

Sedangkan bahasa, diartikan sebagai sistem lambang bunyi arbiter yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.<sup>2</sup> Setiap bahasa mengandung serangkaian bunyi, dan lambang yang membentuk makna yang sama bagi pemakainya.<sup>3</sup> Karenanya setiap bahasa menstrukturkan pengalaman manusia dan sebaliknya, pengalaman manusia ini akan membentuk bahasa.<sup>4</sup> Kehidupan dunia yang kompleks dibahasakan dalam pernyataan-pernyataan yang sederhana dan bisa dimengerti.

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 17.

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Ibid*, h.77.

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Ibid*, h. 175.

<sup>4</sup> Yudi Latif dan Idi Subandi Ibrahim (eds), *Bahasa dan Kekuasaan: Politik Wacana di Panggung Orde Baru* (Bandung: Mizan, 1996), h. 17.

## 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa

Aldous Huxley (1894-1963), seorang novelis Inggris menyuratkan bahwa bahasa (verbal) teramat signifikan bagi manusia. Bahasa, sebagaimana akal atau pikiran, itulah yang mencirikan manusia dan membedakannya dari makhluk-makhluk lain.<sup>5</sup> Dengan bahasa, manusia bisa membicarakan objek-objek yang tidak berada di depan matanya. Melalui bahasa menjadikan seseorang dapat mengkomunikasikan sesuatu informasi dan pengetahuan kepada orang lain.

Bahasa, sebagai sarana menyampaikan pikiran dan perasaan dari seseorang kepada orang lain memiliki sejumlah kosakata, makna dan aturan tertentu sebagai alat dalam mempergunakan aspek logis dan kreatif dari pikiran untuk mengungkapkan makna dan emosi dengan memakai aturan-aturan tertentu.<sup>6</sup> Perbedaannya akan tampak misalnya dari bentuk symbol/huruf, bentuk bunyi maupun struktur atau tata bahasa yang merupakan kaidah struktur gramatikal bahasa.

Pengajaran terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil membaca, terampil bercerita, dan terampil menulis dalam kebahasaan tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa berkaitan

---

<sup>5</sup>Aldous Huxley, "Words and Meaning", *The Importance of Language*, ed. Max Black (Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall, 1965), h. 5, dikutip oleh Jujun S.Suriasumantri, *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1993), h. 171.

<sup>6</sup>Charlton Laird, *The Miracle of Language* (New York: Fawcett, 1953), dikutip oleh Jujun S.Suriasumantri, *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1993), h. 182

dengan sifatnya yang multifungsi (ekspresif, konatif, representatif, informatif, deskriptif, simbolik, emotif, dan afektif).

## **B. Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, memiliki kedudukan khusus yang berbeda dengan bahasa agama, bahasa sehari-hari, dan ragam bahasa lainnya. Bahasa Indonesia, memiliki ciri khas atau sifat pembelajarannya sebagai sebuah ilmu. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang bersifat kontekstual, komunikatif, dan sistematis.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional, bahasa kesatuan dan bahasa resmi Negara Republik Indonesia. Bahasa Indonesia dipergunakan sebagai bahasa pengantar resmi pengajaran di sekolah dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi.<sup>7</sup>

Pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia berupaya mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan sebagai suatu bangsa. Bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan yang digunakan bangsa Indonesia dalam komunikasi formal.

Sebagai suatu proses ke arah tercapainya tujuan pengajaran, pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dilakukan dalam beberapa tahapan sesuai jenjang sekolah yang ditunjukkan melalui

---

<sup>7</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Dirjend Dikdasmen, 1997), h. 1.

penetapan kompetensi pembelajaran. Secara umum tujuan pendidikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di lembaga pendidikan diarahkan 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 dan memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>8</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia secara terintegrasi berupaya mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan sebagai bangsa. Keempat segi pendidikan berbahasa ini memiliki strategi pengajaran tersendiri yang secara integral

---

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 65.

memiliki keterkaitan antara satu kemampuan dengan kemampuan yang lainnya.

Guru dituntut mampu memilih dan mengelola cara yang tepat dalam membelajarkan siswa sesuai aspek keterampilan yang ingin dicapai. Interaksi timbal balik siswa dengan informasi dan lingkungan belajar diperlukan menuju berkembangnya pengetahuan, sikap, maupun keterampilan terdidik dalam mencapai keterampilan menggunakan bahasa Indonesia sebagai keterampilan yang implementatif dan berdayaguna dalam berbagai aspek kehidupan, baik personal maupun komunal yang komunitatif. Ia dapat berfungsi instrumentatif sebagai sarana komunikasi dan fungsi intrinsik di mana pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai proses pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia.

### **C. Ruang lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V**

Tujuan pengajaran keterampilan berbahasa adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa. Terampil berbahasa Indonesia berarti terampil menyimak, terampil membaca, terampil bercerita, dan terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan Indonesia. Agar pengajarannya dapat berjalan dengan baik dan maksimal, diperlukan adanya persiapan mengajar yang berupa rancangan pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi yang diharapkan dan

indikator-indikator yang menjadi pedoman pelaksanaan pengalaman belajar bagi siswa.

Standar kompetensi (SK) mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Penetapan standar ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Kompetensi yang dirumuskan dalam rancangan program pembelajaran berfungsi:

1. Mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran;
2. Pedoman panduan kegiatan belajar siswa;
3. Membantu guru dalam menentukan strategi pembelajaran;
4. Menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Melalui penetapan tujuan, guru bisa mengontrol sejauh mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tuntutan kurikulum.<sup>9</sup>

Sesuai Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) tahun 2006 yang memuat tentang Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah pada semester genap yang terarah pada kemampuan bercerita bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2006), h. 63.

### **Standar Kompetensi**

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon

### **Kompetensi Dasar**

- 6.1 Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- 6.2 Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan.

Guru tidak dapat melepaskan diri dari bantuan media dalam melakukan pembelajaran bercerita. Dengan dukungan media, guru berharap dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk membentuk keterampilan bercerita. Berkaitan dengan keterampilan bercerita tersebut, ada sejumlah pertanyaan kunci yang pantas diajukan oleh seorang guru, misalnya :

- a. Apakah pelaksanaan penilaian sesuai dengan yang direncanakan ?
- b. Apakah penilaian itu benar-benar mengukur pencapaian kompetensi dasar ?
- c. Apakah penjenjangan soal penilaian yang digunakan sudah benar?

Penilaian dalam keterampilan bercerita siswa, sebagaimana pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain, menekankan pada penilaian proses, kemudian penilaian hasil belajar. Instrumen atau alat

penilaian proses dapat berupa format observasi dan portofolio, sedangkan untuk penilaian hasil maka guru harus membuat format penilaian untuk menilai hasil belajar siswa.

#### **D. Keterampilan Bercerita**

Keterampilan bercerita secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Pengertian secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar, mereka mengemukakan keterampilan bercerita” adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.”<sup>10</sup> Keterampilan bercerita “adalah bercerita dengan lancar dan tidak tersendat-sendat dan tidak mengulang kosakata serta dengan suara yang lepas.”<sup>11</sup> Dari dua pendapat di atas pada dasarnya sama saja, yakni keterampilan bercerita adalah kemampuan untuk menyampaikan pesan berupa pikiran, gagasan, dan perasaan melalui bahasa lisan.

Sehubungan dengan keterampilan bercerita secara garis besar ada tiga jenis situasi bercerita, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan non interaktif.<sup>12</sup> Situasi-situasi bercerita interaktif, misalnya percakapan

---

<sup>10</sup> Tarigan, H.G. *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1993), h. 15.

<sup>11</sup> Panitia Sertifikasi Guru, *Modul Materi Paedagogik*, (Banjarmasin: Pendidikan dan Latihan Profesi Guru LPTK Rayon 211 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari, 2013), h. 131.

<sup>12</sup> Yeti Mulyati dkk, *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 11.

secara tatap muka dan bercerita lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara bercerita dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kita dapat meminta lawan bicara memperlambat tempo bicara dari lawan bicara. Situasi bercerita semiinteraktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Situasi bercerita yang bersifat non interaktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi.

Ada beberapa keterampilan mikro yang harus dimiliki dalam bercerita, di mana pembicara harus dapat:

1. Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya,
2. Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara,
3. Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
4. Menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai ditinjau dari hubungan antara pembicara dan pendengar,
5. Berupaya agar kalimat-kalimat utama (*the mainsentence constituents*) jelas bagi pendengar,

6. Berupaya mengemukakan ide-ide atau informasi tambahan guna menjelaskan ide-ide utama,
7. Berupaya agar wacana berpautan secara serasi sehingga pendengar mudah mengikuti pembicaraan.<sup>13</sup>

Dalam lingkungan pendidikan, para siswa dituntut terampil bercerita dalam proses pembelajaran. Para siswa harus mampu mengutarakan gagasannya. Mereka juga harus dapat menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Ketika melakukan diskusi, para siswa dituntut terampil mengemukakan pendapat, mempertahankan pendapat, menyanggah pendapat siswa lain, atau mempengaruhi siswa lain agar mengikuti alur pemikirannya.

#### **E. Penyebab Munculnya Kesulitan Bercerita**

Bagi banyak siswa, kegiatan bercerita di depan orang banyak, meskipun itu dalam bentuk mengajukan pertanyaan, dapat merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Dalam pembicaraan, dapat dikatakan hampir tidak ada siswa yang bertanya. Kalau tidak ditunjuk, tidak ada yang berani menjawab pertanyaan, baik pertanyaan siswa lain maupun guru. Memberikan komentar atas bahan ajar yang sedang dipelajari pun sama saja, harus ditunjuk. Kelas terkesan mati karena tidak ada interaksi seperti yang seharusnya. Guru aktif menerangkan, dan siswa hanya

---

<sup>13</sup>Yeti Mulyati dkk, *Ibid*, h. 12.

mendengarkan bahan yang diajarkan. Padahal keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Ada beberapa hal penyebab munculnya kecemasan bercerita, yaitu :

1. Tidak tahu apa yang harus dilakukan, tidak tahu bagaimana memulai pembicaraan, ia menghadapi sejumlah ketidakpastian.
2. Menghadapi penilaian. Khawatir ditertawakan, takut dikatakan bodoh atau kurang wawasan, dan sebagainya.
3. Berhadapan dengan sesuatu yang asing dan ia tidak siap.<sup>14</sup>

Tiga penyebab munculnya kecemasan bercerita di atas harus diperhatikan oleh guru. Oleh karena itulah, diperlukan strategi bagi guru untuk menggali ketertarikan dan kemampuan siswa untuk aktif bercerita di kelas. Selain itu, guru pun harus memiliki strategi khusus agar siswa terbiasa bercerita, terutama bercerita dalam forum resmi, dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai pedoman.

## **F. Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing***

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran merupakan “landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang

---

<sup>14</sup> Tri Priyono, *Optimalisasi Keterampilan Berbicara*, (UNNES: 2001), h. 17.

dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas”<sup>15</sup>

Berikut ini pengertian model pembelajaran menurut para ahli :

- a. Model pembelajaran kooperatif merupakan “model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokan kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).”<sup>16</sup>
- b. Model pembelajaran kooperatif adalah “rangkaiian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.”<sup>17</sup>

Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

## 2. Pengertian *Role Playing*

Role playing adalah “cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.”<sup>18</sup>

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang

---

<sup>15</sup> Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan, *Modul Pelatihan Mutu Guru dan Pengembangan Pembelajaran SD/MI* (DIY: 2013), h. 13.

<sup>16</sup> DR. Wina Sanjaya, M.Pd., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana 2008), h. 242.

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Op.cit.*, h. 239.

<sup>18</sup> Drs. Hamdani, M.A., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 87.

diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.

### **3. Langkah-Langkah *Role Playing***

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, yaitu :

- a. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil beberapa murid yang sudah ditunjuk untuk melaporkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing murid berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah ditampilkan masing-masing murid diberi lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, dan
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 25

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing*

Pembelajaran kooperatif *role playing* yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan bercerita pada kegiatan pembelajaran merupakan suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan dan keterampilan tertentu sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Sebagai strategi penyajian, prosedur latihan bercerita dilakukan sebagai sebuah proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar secara aktif dalam mencapai kemampuan bercerita yang diharapkan.

Pembelajaran kooperatif *role playing* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 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 pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan,
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>20</sup>

Di samping memiliki beberapa kelebihan, model pembelajaran kooperatif *role playing* juga memiliki kelemahan, antara lain:

- a. Metode ini memerlukan waktu cukup banyak,

---

<sup>20</sup> Drs. Hamdani, M.A., *loc. cit.*

- b. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang,
- c. Kadang-kadang anak tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu,
- d. Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.<sup>21</sup>

Agar penerapan model pembelajaran kooperatif *role playing* berfungsi efektif dan mampu mengurangi kelemahan, maka seorang guru perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a. Sebelum pelajaran dimulai, hendaknya pembelajaran diawali dengan penjelasan prosedur latihan bercerita yang akan dilaksanakan.
- b. Guru harus mempersiapkannya dengan teliti dan matang.
- c. Guru harus bisa mengorganisasikan kelas dan merancang agar latihan dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan motivasi anak dalam belajar dan menghindari kebosanan dalam belajar.

---

<sup>21</sup> Drs. H. Abu Ahmadi-Drs. Joko Tri Presetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), h. 65.