

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia proses belajar telah dilakukan manusia sejak lahir guna memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia sehingga manusia dapat berkembang menjadi mandiri. Menurut Isnu Hidayat (2019:17) menyatakan proses memperoleh pengetahuan baru, karenanya tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Suardi & Marwan (2019:19) menyatakan, pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Titih Huriah (2018:1) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia berkat adanya interaksi antara individu dan individu serta individu dan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Ridwan Abdullah Sani (2019:1) menyatakan bahwa belajar adalah sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi. Kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Suardi & Syofrianisda (2019:11) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, disimpulkan belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan individu agar terjadi perubahan di dalam diri dan kepribadiannya seperti perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungannya dan perubahan tersebut dapat terlihat dalam bentuk peningkatan

pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuannya serta hal positif yang belum didapatkan sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut pendidik menjadi penyalur ilmu kepada peserta didik. Suardi & Syofrianisda (2018:4) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti penyakit.

Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:1) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses Pembelajaran yang efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan eVAluasi. Menurut Suardi & Marwan (2019:6) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui sebuah pengajaran dan pelatihan tertentu. Ratumanan & Imas Rosmiati (2019:22) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan sebagai suatu proses yang dilakukan pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang oleh pendidik yang digunakan untuk membantu serta mendukung terjadinya proses belajar peserta didik, yang di dalamnya terjadi interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar sehingga peserta didik mau belajar di suatu lingkungan belajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu cara yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam kegiatan mengajar guru memiliki peran yang sangat penting dan cara mengajar guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Menurut Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:2) menyatakan bahwa mengajar adalah kemampuan mengkondisikan situasi yang

dapat dijadikan proses belajar pada siswa. Menurut Nurrohmatul Amaliah (2020:3) menyatakan bahwa mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman tersebut diperoleh apabila peserta didik mempunyai keaktifan untuk bereaksi terhadap lingkungannya. Uzer Usman (Zainal Aqib & Ahmad Amrullah 2019:2) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru, kegiatan tersebut berupa penyampaian informasi atau pengetahuan kepada peserta didik.

2.1.4 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan. Menurut Iskandarwassid & Dadang Sunendar (dalam Elvi Susanti 2019:4) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan bunyi pada orang lain. Zainal Aqib & Hendrix Irawan (2019:49) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan berbahasa yang melahirkan ujaran dan ide untuk disampaikan atau didengar orang lain.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan dalam mengucapkan atau menyampaikan suatu ide atau gagasan yang dimilikinya dan dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi kepada lawan bicara dengan bahasa lisan yang dapat dipahami. Untuk jenjang sekolah dasar, keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, karena guna untuk melakukan komunikasi kepada teman, pendidik, dan keluarga saat berada di rumah untuk menyampaikan idenya

2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhinya:

Faktor Internal:

1. **Kondisi Fisik:** Kondisi alat ucap yang berfungsi untuk menghasilkan bunyi bahasa. Sari, D. P. (2019:191)
2. **Faktor Psikologis:** Perasaan malu, ragu, tidak percaya diri, takut, atau tidak menguasai materi pembelajaran dapat memengaruhi kelancaran berbicara. Ferina, N., Suryana, D., & Suryaman, M. (2020:3).
3. **Motivasi dan Kecerdasan:** Tingkat motivasi dan kecerdasan siswa berperan dalam kemampuan berbicara. Sari, D. P. (2019:195)

Faktor Eksternal:

1. **Lingkungan:** Lingkungan sekitar, termasuk lingkungan sekolah dan pergaulan, memengaruhi keterampilan berbicara siswa. Putri, H. A. (2023:28)
2. **Keluarga:** Kurangnya perhatian dan kasih sayang dari keluarga dapat berdampak negatif pada keterampilan berbicara siswa. Ferina, N., Suryana, D., & Suryaman, M. (2020:3)
3. **Bahasa Ibu:** Penggunaan bahasa ibu yang dominan di rumah dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Sari, D. P. (2019:195)
4. **Media Sosial:** Paparan terhadap media sosial juga dapat memengaruhi keterampilan berbicara siswa. Sari, D. P. (2019:196)

Salah satu cara agar keterampilan berbicara dapat meningkat adalah dengan metode *Role Playing*, karena metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif dalam situasi yang nyata atau simulatif. Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat mengembangkan keberanian, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperbaiki intonasi, pelafalan, dan ekspresi dalam berbicara. Selain itu, metode ini juga mendorong interaksi sosial dan kreativitas siswa, sehingga mereka lebih terbiasa mengemukakan ide, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi dengan lebih lancar dan terstruktur.

Penelitian yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa oleh Sari, D.P. (2014) "*Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD N Wonosari 4.*" *Universitas Negeri Yogyakarta*. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai keterampilan berbicara dari 58,26 pada pratindakan menjadi 70,84 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78,66 pada siklus II.

2.1.6 Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian sistem Pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode Pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan Pembelajaran kurang efektif. Metode Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dalam Pembelajaran. Tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian ini adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan Pembelajaran kepada siswa di dalam kelas baik secara individual maupun secara kelompok/klasikal, agar Pembelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin banyak metode mengajar, maka makin efektif pula pencapaian.”

N. Ardi Setyanto (2017: 159) menyatakan bahwa “Metode Pembelajaran ialah suatu cara guru menjelaskan suatu pokok bahasan sebagai bagian dari kurikulum yang mencakup isi atau materi Pembelajaran dalam upaya mencapai sasaran dan tujuan Pembelajaran, baik tujuan institusional, Pembelajaran secara umum maupun khusus”. Sujana dalam Zainal Aqib dan Ali Mutadlo (2016:10) menyatakan bahwa “metode Pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidikan dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung Pembelajaran”.

Metode Pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan

informasi guru kepada siswa/peserta didik. Metode Pembelajaran di kelas akan efektif apabila dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis metode Pembelajaran. Dengan memiliki berbagai macam metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi Pembelajaran. Guru harus mendorong siswa untuk terbuka, responsif, kreatif, dan evaluatif. Dalam konteks tersebut metode Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode-metode yang telah ada.

Pendapat beberapa ahli di atas mengenai metode secara garis besar hampir sama. Maka dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

Teori yang mendukung penggunaan *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa meliputi beberapa pendekatan pendidikan dan psikologi. Berikut beberapa teori utama yang relevan:

Teori Konstruktivisme (Vygotsky)

- **Lev Vygotsky** menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain.
- **Zona Perkembangan Proksimal (ZPD):** Dalam *role playing*, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi nyata yang sedikit lebih menantang daripada kemampuan mereka saat ini, dengan bimbingan guru atau teman sebaya.
- **Scaffolding:** Peran guru sebagai fasilitator membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara melalui bantuan yang kemudian dikurangi secara bertahap.

2.1.7 Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di

dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat Pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Maka dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penugasan bahan-bahan Pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengertian *Role Playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat”. Pengertian lain dijelaskan bahwa *Role Playing* atau bermain peran menurut Istarani adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya”. Abdul Majid (2013:206) “*Role Playing* atau bermain peran adalah metode Pembelajaran sebagai bagian dari stimulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Hamzah B. Uno (2011:199) mengemukakan “bermain peran sebagai sesuatu metode Pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.

Berdasarkan beberapa pengertian *Role Playing* atau bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *Role Playing*, peneliti mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan

mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peneliti dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Menurut Basyiruddin Usman (2002) :

- a Kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) antara lain:
 - Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka
 - Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa
 - Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri
 - Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur
- b Kekurangan metode *Role Playing* (bermain peran)
 - Banyak menyita waktu atau jam Pembelajaran
 - Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
 - Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dengan alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
 - Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan

2.1.8 Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Langkah-langkah bermain peran atau *Role Playing* menurut Hesti dkk (2011:87) dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- 1) Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
- 2) Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- 3) Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- 4) Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan

metodel Pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. Langkah-langkah tersebut menurut Wicaksono dkk (2016:37) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi- kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan Pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompok nya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa.

Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum. Berdasarkan langkah-langkah metode *Role Playing* diatas, maka diharapkan semua kelemahan dan kekurangan ini dapat diatasi dengan penggunaan metode *Role Playing* ini dapat berjalan baik dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2.1.9 Hubungan Metode Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Berbicara Anak

Pembelajaran menarik tidak terlepas dari bagaimana upaya seorang guru dalam menciptakan sebuah Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Pembelajaran tersebut dapat diwujudkan melalui Pembelajaran yang mengacu kepada enam aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada pasal 7 ayat 1 yaitu aspek pengembangan nilai agama dan moral, aspek pengembangan fisik-motorik, aspek pengembangan kognitif, aspek pengembangan bahasa, aspek

pengembangan sosial-emosional, dan aspek pengembangan seni.

Meningkatkan keterampilan berbicara pada anak, dapat dengan bermain peran lebih menarik dan menyenangkan untuk anak karena belajar sambil bermain. Bermain peran merupakan permainan yang inovatif dan menarik sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai oleh pendidik. Ini sesuai dengan karakteristik anak dimana anak dalam tahapan pra operasional konkrit, (Piaget tentang teori kognisi jadi anak memerlukan perantara yaitu bermain untuk memudahkan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik/guru diterima atau dimengerti oleh anak. Karena pada tahap ini kemampuan anak berfikir masih terbatas pada hal yang bersifat nyata atau konkret dan belum memahami hal yang bersifat abstrak). Mengatasi masalah kurangnya kosakata pada anak diperlukan solusi yang tepat dengan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan bermain peran. Dikarenakan bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan observasi di lapangan. Sebagai contoh, kemampuan keterampilan berbicara pada anak terlihat dari anak sulit berkomunikasi dengan lisan, karena pengucapan masih rendah, sulit memberi informasi, kosakata pun masih terbatas, sehingga pembentukan kalimat yang sederhana menjadi sulit, untuk itu perlu ditingkatkannya kemampuan berbicara pada anak salah satunya melalui bermain peran.

Kemampuan berbicara anak dibatasi pada faktor kebahasaan yang terdiri dari dua aspek yaitu pengucapan dan pemilihan kata, serta faktor non kebahasaan yang terdiri dari satu aspek yaitu kelancaran berbicara dengan bermain peran. Ketika anak bermain peran saat itu anak akan menyampaikan atau mengucapkan yang ada dalam pikirannya. Dan guru sebagai pendidik diharapkan dapat menerapkan bermain peran didalam Pembelajaran khususnya dalam kegiatan bermain ini, karena dengan bermain tersebut sangat dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan keterampilan berbicara pada siswa.

2.1.10 Materi Belajar Berwirausaha

Berwirausaha adalah kegiatan membuat atau menjual barang dan jasa untuk mendapatkan keuntungan. Anak-anak dapat mulai belajar berwirausaha dengan cara sederhana, seperti membuat kerajinan tangan, menjual makanan ringan, atau

menawarkan jasa seperti membantu teman belajar. Tujuan belajar berwirausaha bukan hanya mendapatkan uang, tetapi juga belajar bertanggung jawab, bekerja keras, dan kreatif.

Contohnya, seorang anak dapat membuat gelang atau kalung dari tali dan manik-manik, lalu menjualnya kepada teman atau keluarga. Anak juga bisa membuat jus buah di rumah dan menjualnya di depan rumah dengan harga yang terjangkau. Melalui kegiatan ini, anak belajar menghitung modal, harga jual, dan keuntungan, sambil tetap menikmati makanan yang mereka jual dengan membelinya secara langsung. Berikut adalah contoh gambar yang dapat menggambarkan kegiatan wirausaha untuk anak-anak



Gambar 2. 1 Para Siswa Menjalani Aktivitas Wirausaha

<https://images.app.goo.gl/asMthRgNL9BchZTe9>

Gambar ini menggambarkan anak-anak berusia sekitar 10 tahun yang sedang menjalani aktivitas wirausaha kecil-kecilan di depan sekolah dengan penuh semangat dan keceriaan. Anak ini duduk di sebuah meja sederhana, menawarkan makanan serta minuman yang dikemas dalam botol plastik berwarna cerah. Di belakangnya tampak suasana sekolah yang nyaman. Latar belakang ini memberikan kesan lingkungan yang asri dan mendukung kegiatan belajar yang menyenangkan serta penuh makna

Wirausaha sederhana seperti ini memberikan banyak Pembelajaran penting bagi anak-anak seusia sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan cara menjual barang dan mendapatkan keuntungan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung mengenai bagaimana menjalankan usaha kecil dengan ide-ide kreatif. Anak belajar bagaimana membuat produk sendiri, seperti gelang buatan tangan,

yang membutuhkan ketelitian, kesabaran, dan kreativitas. Proses membuat gelang juga membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan estetika mereka. Selain itu, dengan menyediakan jus segar, anak-anak mengajarkan pentingnya menjaga kebersihan dalam penyajian makanan dan minuman, serta memahami bagaimana menawarkan produk yang menarik, higienis, dan berkualitas

Wirausaha kecil-kecilan seperti ini sangat cocok untuk anak-anak kelas 5 SD karena memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya belajar mengenai uang atau keuntungan, tetapi juga tentang nilai dari usaha keras dan tanggung jawab. Mereka akan mulai memahami bahwa usaha kecil yang mereka lakukan bisa menghasilkan sesuatu yang bermakna, baik berupa keuntungan materi maupun kepuasan karena telah menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain. Lebih dari itu, kegiatan seperti ini mendorong anak untuk lebih percaya diri, mandiri, dan kreatif, karena mereka diberi ruang untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berinovasi dengan cara mereka sendiri.

Selain memberikan manfaat pribadi, kegiatan wirausaha ini juga bisa mempererat hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitar. Mereka belajar untuk berdoa ramah kepada pembeli, mendengarkan masukan, dan menghargai orang lain. Dalam jangka panjang, keterampilan ini akan membantu anak menjadi individu yang tidak hanya sukses secara pribadi, tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif di masyarakat.

2.1.11 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.11.1 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah wahana dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan media pengungkapkan seni sastra dan budaya bagi warga Indonesia dengan latar belakang budaya dan bahasa daerah yang berbeda-beda. EVA Y. Nukman & C. Erni Setyowati (2021:9) menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi efektif peserta didik, mengembangkan kreativitas dan daya kritisnya, serta membrikannya ruangan untuk berkolaborasi sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang positif. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu

memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia disekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran Pembelajaran bahasa Indonesia.

2.1.11.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan materi penting yang diajarkan disekolah dasar, karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kemampuan berbahasa dan sastra Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

Tujuan khusus dari mata Pembelajaran bahasa Indonesia yaitu:

1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman dan pesan secara tatap muka.
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis secara jelas.
3. Siswa mampu mengungkapkan perasaan sesuai konteks dan keadaan.
4. Siswa mampu memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dalam berbicara.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses kegiatan yang diantaranya guru dan siswa yang berinteraksi mengenai Pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu dan mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Keterampilan berbicara siswa terhadap suatu materi Pembelajaranyang diperoleh dalam waktu tertentu. Belajar merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Keterampilan berbicara siswa akan dapat terlaksana jika siswa diberi kesempatan untuk mengikuti proses belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses belajar yang harus dipelajari agar dapat hasil yang memuaskan dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dengan materi yang diberi, supaya mendorong siswa untuk melatih keterampilan berbicara siswa, guru harus menggunakan Metode Pembelajaran yang

bervariasi di dalam kelas saat mengajar. Metode Pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode *Role Playing*

Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pemanfaatan metode *Role Playing* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan Pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V SDN 064990 Medan Johor

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun interaksi sosial, di mana siswa belajar menghargai pendapat teman dan berkolaborasi. Bagi siswa yang menjadi penonton, mereka belajar mendengarkan permainan dan memberikan tanggapan berupa apresiasi atau saran yang membangun. Dengan demikian, bermain peran menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan akademik, sosial, dan emosional yang penting.

2.3 Definisi Operasional

Memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti perlu dibuat definisi operasional yaitu:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang diantaranya guru dan siswa yang berinteraksi mengenai Pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu, dan mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.
2. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang diberikan guru kepada siswa agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada anak didik.
3. Mengajar adalah kegiatan interaksi guru kepada murid dalam menyampaikan suatu pengetahuan yang tidak tahu menjadi tahu kepada murid.
4. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan fakta kepada orang lain melalui bahasa lisan.

5. Metode Pembelajaran adalah sebuah kerangka konsep yang disusun dari awal hingga akhir dalam proses Pembelajaran.
6. Metode Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik. Bermain peran memiliki fungsi untuk mengeksplorasi *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi Pembelajaran dengan cara yang berbeda.
7. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar mengajar yang meningkatkan kemampuan siswa melalui pengamatan yang memberikan interaksi antara guru dengan siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara, mungkin benar atau salah, yang perlu dibuktikan dengan data. Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang dikemukakan, oleh karena itu peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut: “yaitu ada Pengaruh yang signifikan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas V SD Negeri 064990 Medan JohorT.P 2024/2025”

H₀: $\rho = 0$ Tidak ada pengaruh yang signifikan tanpa metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata Pembelajaran bahasa Indonesia materi drama kelas V SDN 064990 T.P 2024/2025.

H₁ : $\rho \neq 0$ Ada pengaruh yang signifikan antara metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata Pembelajaran bahasa Indonesia materi drama Kelas V SDN 064990 Medan JohorT.P 2024/2025.