

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara Dialog Drama

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2012) kemampuan adalah kesanggupan; kecakapan; kekuatan; berusaha untuk mencapai suatu tujuan. Kemampuan bukan hanya bersifat tunggal, melainkan sekelompok sifat yang secara bertingkat membentuk suatu kemampuan. Berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa. Dalam pembagian kemampuan berbahasa, berbicara selalu setelah menyimak diletakkan pada bagian kedua dalam keterampilan berbahasa. Berbicara adalah suatu komunikasi antara dua orang atau lebih Tarigan (2015: 8) menyatakan:

Komunikasi menyatukan individu ke dalam kelompok-kelompok dengan jalan mengolongkan konsep-konsep umum selain itu, menciptakan serta mengawetkan ikatan-ikatan kepentingan umum, menciptakan suatu kesatuan.

Berbicara dapat dianggap sebagai suatu proses maupun suatu hasil. Berbicara merupakan alat ucap yang menghasilkan sebuah bunyi.

Agus, Hilman dan Akhyarudin (2020: 53) berpendapat bahwa pembicara yang baik adalah pembicara yang mampu mendeteksi faktor yang mampu menghambat keefektifan berbicara dan mampu mengatasinya. Dalam berbicara anggota tubuh secara spontan ikut berperan mengekspresikan dan menegaskan makna pembicaraan. Gerakan tangan, tubuh, dan raut muka secara serempak membangun satu kesatuan ekspresi mengikuti tuturan yang keluar dari pembicara. Raut muka dan gerak tubuh memiliki fungsi dan ekspresi yang berbeda. Mata, hidung, bibir, alis, dan sebagainya membangun makna tersendiri. Berbicara sebagai suatu kegiatan komunikasi melibatkan sebuah proses silih berganti antara pembicara dan lawan bicara artinya berbicara terjadi saling berbalas gantian. Pada saat pembicara mengeluarkan tuturan, pendengar berperan sebagai pendengar, dan sebaliknya pada saat pendengar mengambil alih kegiatan, pembicara sebelumnya berubah fungsi menjadi penyimak.

Melatih kemampuan Berbicara tidak hanya mementingkan penampilan yang menarik tetapi melatih keterampilan dan berwawasan luas adalah hal yang paling utama ketika mengemukakan pendapat atau ide menutup pembicaraan. Agus, Hilman dan Akhyarudin (2020: 32) berpendapat bahwa komunikasi lisan selalu melibatkan dua belah pihak. yakni pembicara dan lawan bicara maka dari itu ada beberapa hal yang harus dipahami dalam berbicara, yaitu:

a. Teknik Berbicara yang Baik

Berbicara yang baik dapat ditunjukkan dengan bicara yang ramah pada setiap orang. Perkataan dan artikulasi yang jelas agar tidak terjadi *miscommunication*, dan memperhatikan pemilihan kata, meski bertujuan baik, jika salah mengucapkan maka tujuan itu tidak akan tercapai. Meski bertujuan baik, ketika berbicara sebaiknya melakukan kontak mata dengan lawan bicara supaya bisa dengan jelas menyampaikan maksud dari tujuan pembicaraan tersebut.

2. Dasar-dasar Berbicara

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang dalam hidupnya bersosialisasi di masyarakat tentu harus menggunakan bahasa. Bahasa yang baik tentu tidak menyinggung hati dan perasaan orang lain. Menurut Agus, Hilman dan Akhyarudin (2020: 85-87) memahami dasar-dasar berbicara yang baik dan menjadikan seseorang berhasil dalam berbicara, sebagai berikut:

a. Kejujuran

Kejujuran diartikan mengakui kemampuan yang ada pada diri sendiri. Mengenal diri sendiri adalah bagian dari kejujuran. Mengenal apakah kepribadian anda adalah orang yang pemalu, pemaarah atau penyayang, pemberani, pengiba, dan sebagainya dapat dilakukan dengan mengintrospeksi diri.

b. Menghargai Lawan Bicara

Seorang pembicara akan selalu berhadapan dengan lawan bicara. Lawan bicara bisa dipastikan selalu menginginkan pembicara yang menarik. Untuk membuat lawan bicara merasa dihargai, pembicara harus menunjukkan sikap menghargai lawan bicara. Sikap tersebut diantaranya (1) menatap lawan bicara (2) menggerakkan anggota tubuh yang sesuai dengan pembicaraan, namun tidak berlebihan, (3) menggunakan olah vokal yang memiliki dampak positif terhadap lawan bicara.

c. Kemauan untuk Berbicara

Perasaan malu dan cemas harus dibuang dengan menanamkan motivasi yang kuat untuk berbicara. Kemauan menghilangkan rasa malu dan grogi sebenarnya menjadi obat paling mujarab untuk penyakit malu dan grogi dalam berbicara.

d. Berlatih

Lary King (Agus, Hilman dan Akhyarudin 2012: 7-8), setelah mengalami peristiwa yang memalukan dalam berbicara, mengisahkan kesuksesannya dengan mengatakan

“setelah berhasil mengatasi kasus dengan mike itu saya berkomitmen bagi diri sendiri” bahwa saya akan melakukan beberapa hal:

1) Saya akan tetap bicara

2) *Saya akan meningkatkan kemampuan bicara saya dengan melatihnya dengan serius”*

3. Tujuan Berbicara

Tujuan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk ditentukan sebelum seseorang pembicara memaparkan gagasannya. Agus, Hilman dan Akyarudin (2020: 12) menjelaskan tujuan berbicara sebagai berikut.

- a. Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, ide dan pendapat.
- b. Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain.
- c. Ingin menghibur orang lain.
- d. Menyampaikan informasi.
- e. Membujuk atau mempengaruhi orang lain.

4. Aspek Kemampuan Berbicara

Ada empat aspek keterampilan berbicara (Tarigan, 2015: 20-22)

- a. Keterampilan sosial (*social skill*) Adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan sosial menuntut agar kita mengetahui apa yang harus dikatakan, bagaimana cara mengatakannya, apabila mengatakannya, dan kapan tidak mengatakannya.
- b. Keterampilan semantik (*semantic skill*) adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh keterampilan semantik, kita harus memiliki pengetahuan

yang luas mengenai makna-makna serta ketetapan dan kepraktisan dalam kata-kata.

- c. Keterampilan fonetik (*phonetic skill*) adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial. Keterampilan ini merupakan suatu unsur dalam hubungan-hubungan perorangan yang akan menentukan orang tersebut diterima sebagai kelompok atau sebagai orang luar.
- d. Keterampilan vokal (*vocal skill*) adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara yang jelas, bulat dan bergema menandakan orang yang berbadan tegap dan terjamin, sedangkan suara yang melengking berisik, atau serak-parau memperlihatkan pribadi yang kurang menarik dan kurang meyakinkan.

5. Pengertian Dialog Drama

(Permatasari & Pratiwi , 2021: 44) Dialog menjadi ciri khas dari sebuah naskah drama. Penyusunan dialog dilakukan dengan memerhatikan pembicaraan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari. (Permatasari & Pratiwi , 2021: 44) mengatakan “drama merupakan sekumpulan naskah yang ditulis dengan tema dan alur cerita yang berkesinambungan dengan berinduk pada tema utama.” Dialog berisi

percakapan antar tokoh yang didalamnya terdapat petunjuk lakuan dan menggunakan ragam bahasa lisan yang komunikatif.

Drama dalam konteks pendidikan lebih berhubungan dengan pengalaman hayalan atau imajinasi manusia. pengalaman imajinasi dipandang sebagai konteks efisien khusus bagi anak-anak untuk mencoba nilai-nilai, peran dan bahasa dalam tindakan. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah rentetan kehidupan manusia yang berbentuk cerita yang berisikan konflik serta dialog yang dilakokan di atas pentas.

Menurut (Nugroho, 2018: 100) naskah drama dibangun oleh dua unsur utamanya, yaitu

a. Unsur instrinsik

1) Tema

Tema ialah ide yang mendasari suatu cerita dalam drama.

2) Tokoh

Tokoh ialah pelaku dalam sebuah cerita. Ini berarti tokoh-tokoh dalam sebuah cerita merupakan unsur pokok karena para tokoh inilah yang digerakan dan dikembangkan seorang pengarang dalam cerita yang dibuatnya. Dalam sebuah cerita kita mengenal tokoh baik (protagonis), tokoh yang bertentangan dengan nilai kebaikan (antagonis) serta tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan (tritagonis).

3) Penokohan

Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga dapat diketahui karakter atau sifat tokoh itu.

4) Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa dan konflik yang diajalin dengan saksama dan menggerakkan jalan cerita melau rumitan kearah klimaks dan selesai.

5) Latar

Latar adalah keterangan mengenai suatu tempat, waktu, dan suasana yang ada di dalam naskah drama.

6) Sudut pandang

Sudut pandang adalah cara pencerita menepatkan diri dalam pada drama yang dibuatnya.

7) Amanat

Amanat ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

- b. Ekstrinsik naskah drama yaitu nilai-nilai yang terkandung dalam naskah drama dan unsur pendukung lain dalam naskah drama.

1) Nilai agama atau nilai *religious*

Nilai agama yaitu nilai yang berhubungan dengan aturan agama, yang berisi perintah dengan larangan Tuhan, perintah untuk beribadah sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.

2) Nilai moral

Nilai moral adalah nilai yang berhubungan dengan tingkah laku manusia dengan manusia lain, misalnya menghormati orangtua, santun kepada semua orang, dan sebagainya.

3) Nilai Sosial

Nilai sosial adalah peraturan yang berlaku di masyarakat, misalnya tentang kehidupan bergotong royong serta kepedulian terhadap manusia lain yang membutuhkan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam berbicara dialog drama, yaitu.

1) Ekspresi

Ekspresi berbicara dialog drama suatu pengungkapan proses dalam mengutarakan atau menyampaikan perasaan, maksud atau sebuah gagasan tertentu. pendapat (Rahmatrisilvi, 2015: 132) menyatakan bahwa “Ekspresi wajah merupakan cerminan suasana emosi seseorang.”

2) Artikulasi

Artikulasi adalah teknik memproduksi suara yang baik dan mengucapkannya dengan jelas, nyaring serta merdu untuk di dengar.

3) Gesture

Gesture atau bahasa tubuh yang dibahas merupakan bagian dari bahasa non verbal yang digunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi di masyarakat. (Yusuf, 2016: 5) menyatakan bahwa gesture merupakan aktivitas gerak yang dilakukan pembicara mengiringi tuturan yang tengah dilakukan.

4) Intonasi

Intonasi merupakan kecepatan dalam penyajian tinggi rendahnya kalimat dalam berbicara dialog drama memberikan penekanan pada kata-kata tertentu. Intonasi merupakan gabungan beberapa faktor yang mempengaruhi pada pengucapan suatu kalimat, yaitu tekanan nada, jeda, dan tempo.

6. Indikator Penilaian Dialog Drama

Dalam proses pembelajaran bermain peran siswa memperhatikan unsur-unsur naskah drama, yang menjadi aspek penilaian adalah indikator yakni mencakup ekspresi, artikulasi, gesture dan intonasi. Dengan adanya model pembelajaran *role playing* suasana kelas diharapkan menjadi lebih aktif sehingga siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

a. Ekspresi

Ekspresi dalam dialog drama mimik wajah yang menggambarkan watak tokoh yang dikeluarkan dalam suatu adegan lakon sesuai dengan peran seseorang, hal ini hampir sama dengan pendapat (Rahmatrisilvi, 2015: 129) yang menyatakan bahwa ekspresi wajah baik mimik wajah senang, gembira, sedih dan sebagainya.

b. Artikulasi

Artikulasi adalah perubahan rongga dan ruang dalam saluran suara untuk menghasilkan bunyi bahasa demi kata yang baik, jelas, dan benar hal ini diperkuat oleh pendapat (Fitrianah, 2020: 167) yang mengatakan “artikulasi adalah pengucapan pembentukan ucapan tentang lambang-lambang bunyi bahasa.”

c. Gesture

Sumarsono (Yusuf, 2016: 4) menyatakan bahawa gesture adalah gerak anggota badan seperti kepala tangan jari yang menyertai tutur.

d. Intonasi

(Sunarni, 2021: 2) mengatakan bahwa “Intonasi berada dalam tataran kalimat berfungsi sebagai penunjuk sikap, secara luas intonasi menunjukkan hubungan tinggi rendahnya keseluruhan kalimat.”

B. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajarn *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan bermain peran dimana pembelajaran membayangkan dirinya belajar diluar kelas dan memainkan peran orang lain. (Lahir, Ma'ruf, & Tho'in, 2017: 7) menyatakan bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Menurut Djamarah (Kauy, Lesnussa, & Mahananingtyas, 2021: 74) menyatakan bahwa “model *role playing* (bernain peran) dapat dikatakan sama dengan sisiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.” Bermain peran pada prinsipnya merupakan pelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke suatu pertunjukkan.

Peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberi saran atau pendapat bagi pengembangan peran tersebut. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran *role playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan belajar dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga siswa merasa senang mengikutinya dan tentu akan lama teringat dalam ingatannya.

2. Langkah-Langkah Penerapan model *Role Playing*

(Lahir, Ma'ruf, & Tho'in, 2017: 7) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

- a. Guru menyusun dan menjelaskan contoh skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru membentuk kelompok siswa
- c. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum dilakukannya kegiatan belajar mengajar.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Shoimin (2014 162-163) Model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

- 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 pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Berkaitan dengan sejauh apa daya ingat siswa.
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan semangat optimisme dalam diri sendiri serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang.
- b. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, ini tidak semua memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

- d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

4. Pelaksanaan Model *Role Playing*

Penelitian dengan penggunaan *role playing* ini dilakukan selama dua kali pertemuan, dimana pertemuan pertama menyampaikan materi dan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Dan pertemuan kedua adalah praktik dialog drama. Kegiatan apersepsi yang terdiri dari guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, menagbsen siswa dan menyampaikan indikator atau tujuan pembelajaran. Kegiatan tersebut berlangsung selama 10 menit. Yang kemudian dilanjutkan pada kegiatan inti 50 menit. Kegiatan inti terdiri dari penyampaian isi materi mengenai berbicara dialog drama, diantaranya konsep drama, unsur-unsur, alur, konflik dan simpulan isi drama.

Pelaksanaan pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam RP diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui berbicara. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas atau keiatan yang harus dilakukan, siswa serta memberikan motivasi. Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada kerja kelompok bermain peran. selain itu seluruh anggota kelompok dituntut aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan, dan mengisi soal tes yang telah disediakan.

a. Tim/Kelompok

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi oleh guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 6 sampai 7 orang yang anggotanya heterogen. Dalam kelompok siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat bermain peran.

b. *Role playing* (bermain peran)

Apabila siswa telah selesai latihan mendalami peran bersama anggota kelompoknya dipersilahkan untuk melakukan pertunjukkan di

depan kelas secara bergiliran dengan kelompok lain, sampai ke 6 kelompok itu selesai.

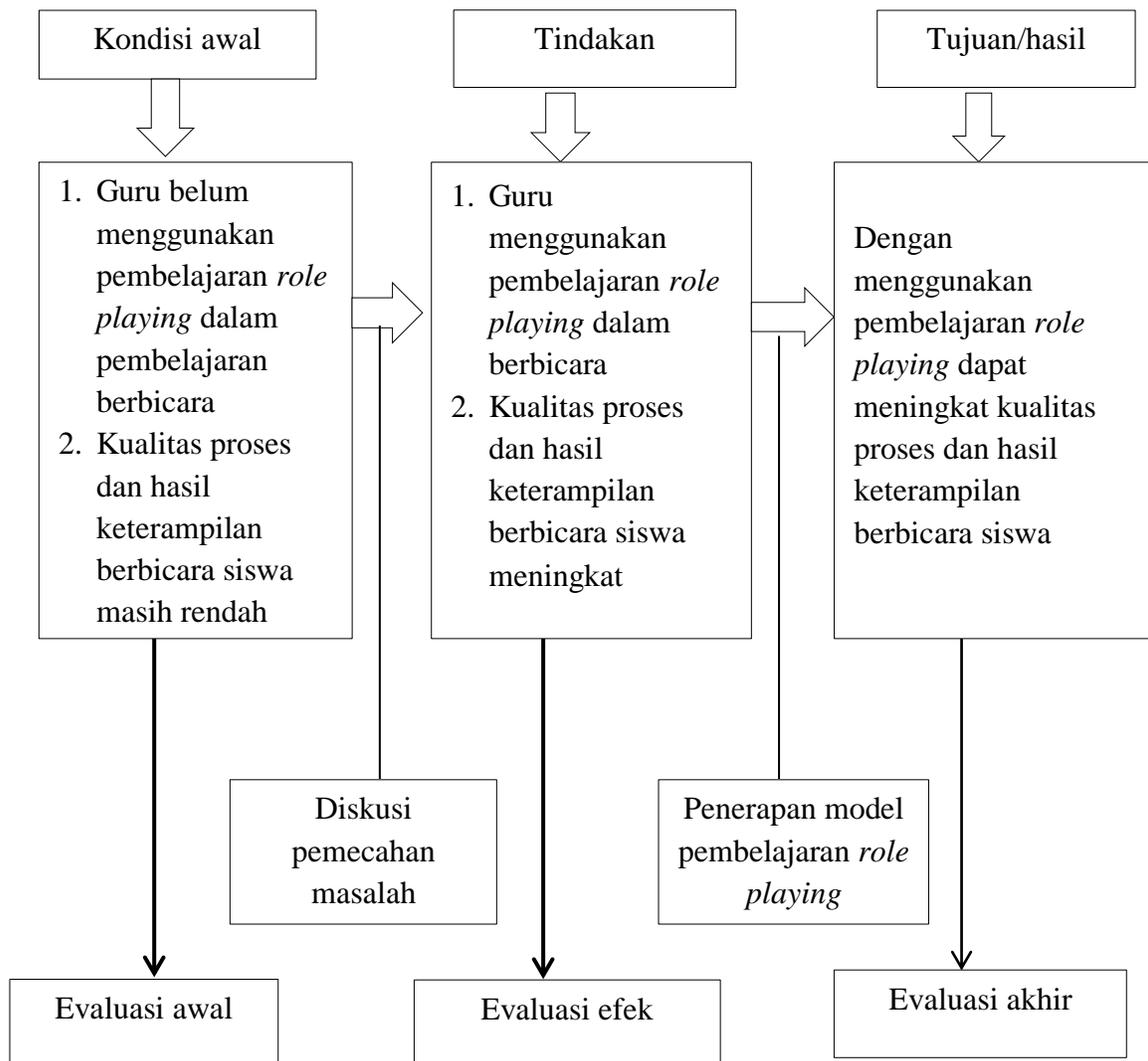
c. Penghitungan Poin

Apabila bermain peran telah selesai selanjutnya guru akan menghitung poin penilaian. Poin-poin tersebut dijumlahkan rata-rata skor siswa.

Untuk menghitung rata-rata nilai siswa dengan menambahkan skor seluruh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa didalam kelas.

C. Kerangka Berfikir

Menurut (Sugiyono, 2019: 60) kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoretis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Variable bebasnya adalah role playing sedangkan yang menjadi terikat adalah kemampuan berbicara dialog drama. Berdasarkan variabel penelitian dan landasan teori di atas maka dapat disusun kerangka berfikir sebagai berikut.



D. Hipotesis Tindakan

(Sugiyono, 2019:63) berpendapat bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.” Berdasarkan pada kajian teori, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dialog drama di kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022.