

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan maksud dan tujuan atau sesuatu pendapat yang diinginkan oleh seseorang. Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi manusia merupakan fungsi utama dari keterampilan berbahasa. Atas dasar fungsi tersebut, maka pengguna bahasa dituntut untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hal ini bertujuan agar pesan yang akan disampaikan dapat dipahami oleh mitra tutur. Menurut Fitri dkk (2021) menjelaskan bahwa penguasaan terhadap keterampilan berbahasa dilakukan dalam rangka memenuhi sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia, keterampilan berbahasa ini bisa melebihi kelengkapan apapun yang dimiliki oleh manusia dalam kehidupannya, inilah peran bahasa yang dapat membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Seseorang yang mampu menguasai keterampilan berbahasa yang baik akan dengan mudah menyerap dan menyampaikan informasi yang telah diterima dengan baik. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan atau kemampuan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa yaitu menyimak (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Empat keterampilan berbahasa tersebut sangat berkaitan antara yang satu dengan yang lain. Dengan demikian, diperlukan pemahaman yang mendalam

untuk menguasai keempat kemampuan berbahasa tersebut. Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap siswa yakni kemampuan berbicara sebagai keterampilan dasar seorang manusia untuk berkomunikasi. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan atau keterampilan untuk mengucapkan kata-kata secara lisan dengan tujuan menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain. Setiap siswa yang terampil dalam berbicara akan terbiasa dalam menyampaikan pendapatnya dan semakin lancar pula komunikasi yang dilakukannya.

Keterampilan atau kemampuan berbicara siswa terdiri dari beberapa indikator menurut Brown dalam Rohaini (2021) seperti yang pertama yaitu mengemukakan pendapat meliputi bagaimana pandangan siswa ketika berbicara, gerak-gerik siswa ketika berbicara dan keberanian siswa ketika berbicara. Kedua adalah mengemukakan gagasan meliputi penguasaan topik atau materi dalam pembelajaran, ragam bahasa yang diucapkan ketika mengemukakan gagasan, dan pengucapan vokal serta konsonan. Selanjutnya indikator ketiga yakni mengemukakan perasaan yang meliputi berbicara dengan mengeluarkan suara yang nyaring, intonasi suara seperti pengucapan sesuai dengan tekanan nada dan irama, dan variasi dalam pemilihan serta ketepatan kata.

Kemampuan berbicara sebagai suatu keterampilan untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, pengalaman dan pendapat dengan baik dan benar. Semua manusia bisa melakukan kegiatan berbicara namun tidak semua memiliki keterampilan dalam menyampaikan idenya dengan baik dan benar sehingga diperlukan praktik dan latihan berbicara. Banyak yang menganggap berbicara itu mudah, tetapi pada kenyataannya tidak semua orang mempunyai keterampilan

berbicara yang baik dan benar. Dengan demikian, sejak kecil terutama ketika manusia menginjakkan kakinya ke dalam dunia pendidikan, keterampilan berbicara sudah dilakukan pembinaan pada setiap diri siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan berbicara mendapatkan perhatian lebih agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan siswa merupakan bagian dari masyarakat yang dituntut untuk terampil berbahasa agar mampu mengekspresikan dirinya. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang belum terampil dalam berbahasa, khususnya kemampuan dalam berbicara. Permasalahan pertama adalah rasa kepercayaan diri siswa yang masih rendah. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, hanya sebagian kecil dari mereka yang menjawab. Terkadang siswa juga hanya diam saja ketika guru bertanya mengenai materi yang belum dikuasai. Permasalahan ini membuat siswa masih belum berani ketika diharapkan untuk berbicara di depan kelas. Kemudian permasalahan yang kedua yaitu kemampuan berbicara siswa dari segi kebahasaan dan non kebahasaan.

Dari segi kebahasaan, masih banyak siswa yang ketika berbicara tidak memperhatikan ketepatan gaya bahasa, struktur kata, intonasi, dan pemilihan kata. Penggunaan bahasa ibu sebagai bahasa pertama dari beberapa siswa dalam berbicara menandakan bahwa perbendaharaan kata yang dimiliki oleh siswa masih kurang. Hal ini membuat mereka menjadi ragu untuk berbicara, malu, kurang lancar atau terbata-bata saat berbicara, bahkan mengucapkan kata secara berulang-ulang karena keterbatasan kosakata tersebut. Hal ini mengakibatkan pendengar kurang memahami apa yang disampaikan oleh pembicara. Dari segi non kebahasaan yaitu masih banyak siswa yang ketika berbicara gerak dan mimiknya

kurang tepat, pandangan mata yang masih belum terarah, sikap yang masih kaku, dan belum menguasai topik yang sedang dibicarakan. Selanjutnya permasalahan yang ketiga adalah guru yang masih mendominasi proses pembelajaran dengan metode ceramahnya. Siswa terbiasa dengan pembelajaran yang sifatnya penjelasan lalu diakhiri dengan menyelesaikan tugas. Guru kurang mengaktifkan para siswa sehingga tidak terlatih untuk terampil berbicara. Kegiatan ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk terampil berbicara. Proses pembelajaran akan lebih mudah jika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, termasuk berbicara untuk menyalurkan ide, pikiran, gagasan, saran atau pendapatnya.

Permasalahan tersebut menimbulkan rendahnya minat siswa dalam berbicara yakni mengungkapkan pendapatnya dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut guru perlu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dengan begitu proses belajar mengajar diharapkan akan menjadi efektif. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan berbicara dalam pembelajaran di kelas yakni penggunaan metode *edutainment* berbasis *role play*. Konsep dari metode ini yakni pentingnya keterampilan pemecahan masalah untuk mengembangkan kreativitas siswa yang memadukan minat dan hobi siswa dalam materi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pengertian metode *edutainment* menurut Nur'Aini (2022) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) seperti humor, *game*, *role play* (bermain peran), dan adanya demonstrasi yang dipadukan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Metode *edutainment*

ini sudah pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Armani, Suhardi Marli, dan Kartono (2014) tentang Metode *Edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui penggunaan metode *edutainment* pada siswa di kelas IV SDN 10 Sungai Pinyuh. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara melalui penggunaan metode *edutainment* pada siswa yakni melalui persentase dari 64,09 pada siklus I menjadi 72,73 pada siklus II. Dengan demikian penggunaan metode *edutainment* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan dapat dikembangkan dengan cara-cara yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari uraian tersebut maka peneliti memilih SMA sebagai tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan yakni SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar terletak di tempat yang strategis, mudah dijangkau, dan merupakan tempat tugas peneliti dalam praktik mengajar sehingga penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Selain itu fokus dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar bahwa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung cenderung berpusat pada guru, selain itu proses pembelajaran belum menggunakan media yang menyenangkan atau masih jarang diterapkan oleh guru dan terpaku pada buku pelajaran, serta kemampuan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat dalam kegiatan kemampuan berbicara masih rendah. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti memandang perlu dilakukan perbaikan untuk

meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

Sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yakni dengan metode *edutainment* berbasis *role play*. Melalui metode ini proses belajar mengajar dikemas dengan baik dan menyenangkan agar tidak menjadi sebuah proses belajar yang membosankan atau bahkan menyengsarakan para siswa ketika berbicara. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Role Play* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah memiliki peranan yang penting dalam suatu penelitian karena dengan adanya perumusan masalah dapat dijadikan panduan bagi peneliti dalam menentukan arah penelitian yang akan semakin jelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024?

2. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024 setelah diimplementasikannya metode *edutainment* berbasis *role play* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mencapai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar dengan menggunakan metode *edutainment* berbasis *role play*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yakni:

- a. Mengetahui penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024.
- b. Mengetahui langkah-langkah penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024.

- c. Mengetahui respon siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024 setelah diimplementasikannya metode *edutainment* berbasis *role play* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Landasan dalam pemecahan suatu masalah terbatas dari ruang lingkup penelitian agar pembahasannya dapat lebih terperinci, selain itu agar penelitian ini tidak menyimpang dari topik permasalahan serta untuk menghindari kesalahpahaman, maka ruang lingkup penelitian ini sebagai bagian dari ruang lingkup kajian adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024.
2. Langkah-langkah penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas khususnya pada siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024.
3. Respon siswa kelas X 1 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024 setelah diimplementasikannya metode *edutainment* berbasis *role play* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi siswa, guru, dan sekolah. Manfaat ini

dijadikan sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses pembelajaran untuk siswa.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebagai pedoman dalam memberikan pengajaran bagi siswa.
- b. Menambah dan memberikan informasi atau ilmu pengetahuan di bidang penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran mengenai penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang lebih mengenai penelitian tersebut.

b. Bagi Siswa

Memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu meningkatkan kemampuan atau keterampilan berbicara ketika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dan memberikan pemahaman kepada siswa melalui metode belajar yang digunakan secara menarik untuk memudahkan siswa berbicara.

c. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru yang mengajar dan digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran

serta dapat dijadikan sebagai motivasi untuk guru-guru agar mampu memvariasikan metode dan media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat lebih menarik.

d. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dan masukan dalam pertimbangan pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan serta peningkatan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa di sekolah untuk kualitas pendidikan yang lebih baik. Serta menciptakan suasana sekolah yang lebih akademis dalam rangka untuk meningkatkan mutu lembaga dengan tetap menampilkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan metode *edutainment*.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

2.1 Deskripsi Teori

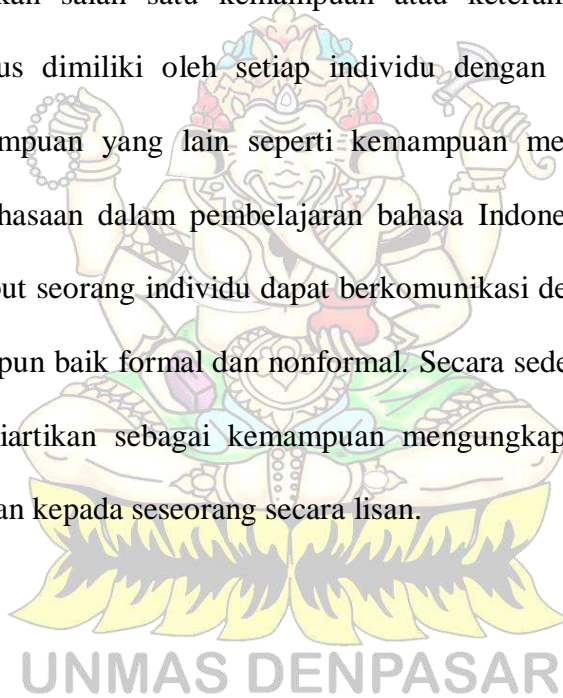
Teori-teori yang dijadikan landasan dalam melakukan penelitian sebagai bagian dari deskripsi teori yang digunakan dalam penelitian yang disusun oleh peneliti adalah sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian Keterampilan Berbicara

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dikuasai oleh siswa. Kemampuan berbicara sebagai salah satu tanda seorang siswa mahir dalam berbahasa Indonesia. Menurut Setyonegoro (2013) berbicara adalah bentuk tindak tutur yang dihasilkan oleh alat ucap manusia berupa bunyi-bunyi disertai dengan gerak-gerak tubuh dan ekspresi raut muka. Dengan berbicara, manusia bisa mengekspresikan semua emosi yang dimilikinya. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Tarigan dalam Beta (2019) menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kemudian menurut Moris mengutip dari Gatra (2018) menambahkan bahwa berbicara merupakan alat

komunikasi yang terjadi secara alami antara anggota masyarakat untuk menyampaikan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial.

Berbicara merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada di dalam pikiran penutur atau pembicara dapat dipahami oleh orang lain sebagai lawan tutur. Dari beberapa pengertian tersebut maka keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan atau keterampilan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis dan kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena dengan kemampuan tersebut seorang individu dapat berkomunikasi dengan siapapun, dan dengan situasi apapun baik formal dan nonformal. Secara sederhana keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang secara lisan.



2.1.2 Tujuan Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara sebagai media untuk dapat mengembangkan dan memperluas wawasan melalui komunikasi. Dengan keterampilan berbicara yang baik siswa dapat memperoleh informasi yang mereka perlukan dalam proses pembelajaran dan berbicara tentunya memiliki tujuan yang dapat diukur setelah proses berbicara itu selesai. Setyonegoro (2013) menjelaskan bahwa berbicara memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada lawan tuturnya sesuai

dengan kebutuhan dalam proses komunikasi yang terjadi. Kemudian Permana dan Rahman (2018) menambahkan bahwa keterampilan berbicara yang dimiliki oleh setiap individu bertujuan untuk membantu setiap individu tersebut dalam mengelola pikiran sehingga dapat menimbulkan dampak dan tindakan yang tepat.

Menurut Tarigan dalam Maulinda (2021) menjelaskan bahwa pada umumnya tujuan berbicara dapat diklasifikasikan ke dalam lima golongan, yakni sebagai berikut:

1. Berbicara untuk menghibur

Keterampilan berbicara dengan tujuan untuk menghibur dilakukan pada situasi santai, rileks, dan kocak. Dalam berbicara menghibur ini penutur berusaha untuk membuat mitra tutur atau pendengarnya merasa senang, gembira, dan bersukaria dengan pesan yang dibawakan.

2. Berbicara untuk tujuan menginformasikan

Berbicara menginformasikan dilakukan pada situasi yang serius, tertib, dan hening. Pesan yang disampaikan menjadi pusat perhatian antara pembicara dan pendengar. Pembicara atau penutur melakukan kegiatan berbicara menginformasikan dengan keterampilan berbicara yang dimiliki secara jelas, sistematis, dan tepat agar isi dari pesan atau informasi dapat terjaga keakuratannya. Dengan demikian pendengar sebagai lawan tutur juga berusaha menangkap informasi yang disampaikan dengan sungguh dan berusaha untuk serius.

3. Berbicara untuk menstimulasikan pendengar

Keterampilan berbicara memiliki tujuan untuk memberikan stimulus atau rangsangan kepada pendengar. Dalam berbicara menstimulasi ini, pembicara

berusaha untuk membangkitkan semangat pendengar dan menasehati atau memotivasi sehingga dapat melakukan suatu hal seperti bekerja dengan lebih tekun, berbuat yang lebih baik, bertingkah laku sopan, dan belajar lebih berkesinambungan. Keterampilan berbicara ini dilandasi oleh rasa kasih sayang, kebutuhan, kemauan, harapan, dan inspirasi pendengar.

4. Berbicara meyakinkan

Berbicara meyakinkan bertujuan untuk meyakinkan pendengar atau mitra tutur dengan apa yang disampaikan oleh pembicara atau penutur, biasanya dilakukan pada situasi yang bersifat serius. Melalui keterampilan berbicara yang dimiliki, pembicara berusaha untuk mengubah sikap pendengarnya seperti dari yang tidak setuju menjadi setuju, dari tidak simpati menjadi simpati, dan lain sebagainya. Keterampilan berbicara meyakinkan ini harus dilandaskan kepada argumentasi yang nalar, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

5. Berbicara untuk menggerakkan pendengarnya

Keterampilan berbicara dengan tujuan untuk menggerakkan pendengarnya dilakukan agar pesan yang disampaikan dapat membangkitkan semangat, membakar emosi, dan menggerakkan pembicara dalam hal ini masyarakat ke arah yang diinginkan pembicara. Keterampilan berbicara yang dimiliki dalam menggerakkan pendengarnya ini harus berwibawa, seorang tokoh atau idola, dan panutan masyarakat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Dengan komunikasi, maka pembicara akan mudah menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimiliki menggunakan bahasa lisan kepada pendengar atau mitra tutur. Namun, selain itu juga

keterampilan berbicara memiliki tujuan lain yakni untuk menghibur, memberikan informasi, menstimulasi, meyakinkan, dan menggerakkan pendengar sesuai dengan pesan yang disampaikan pembicara.

2.1.3 Faktor-Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Dalam berkomunikasi sudah sepantasnya dilakukan dengan baik, maka pembicara harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik pula. Oleh karena itu, agar pesan atau gagasan pembicara dapat diterima oleh pendengar, maka pembicara harus mampu menyampaikan isi pembicaraan secara baik dan efektif. Kegiatan berbicara dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menunjang keefektifan berbicara tersebut. Sebagaimana yang disebutkan oleh Arsjad dan Mukti dalam Widiyanto (2017) faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara terdiri dari dua macam, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing faktor tersebut:

- a. Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yang meliputi ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, durasi yang sesuai, pilihan kata atau diksi, dan ketepatan sasaran pembicaraan.
- b. Faktor-faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yang meliputi sikap wajar, tenang dan tidak kaku. Kemudian pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara, kesediaan suara juga sangat menentukan, kelancaran, dan relevansi atau penalaran.

Kedua faktor berbicara tersebut sangat menunjang keberhasilan atau keefektifan seseorang di dalam berbicara atau berkomunikasi kepada orang lain. Dalam pembicaraan formal aspek nonkebahasaan sangat diperlukan, karena faktor nonkebahasaan dijadikan modal utama dan akan mempermudah penerapan faktor kebahasaan. Kedua faktor penunjang keefektifan berbicara tersebut perlu ditanamkan kepada setiap siswa, dengan mendahulukan faktor nonkebahasaan sebelum faktor kebahasaan yang bertujuan untuk memberikan keberanian dan mental siswa yang siap ketika berbicara karena sangat berpengaruh terhadap keefektifan berbicara. Meskipun demikian, baik faktor kebahasaan dan non kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yakni keduanya memiliki hubungan yang erat. Oleh karena itu, agar dapat berbicara efektif maka faktor kebahasaan dan nonkebahasaan harus dikuasai dengan baik.

2.1.4 Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara

Menurut Mudini & Purba dalam Widiyanto (2017) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara dalam kegiatannya memiliki berbagai macam jenis atau ragamnya, dengan demikian jenis berbicara bisa diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yakni klasifikasi berbicara berdasarkan tujuannya, situasi, metode penyampaian, jumlah pendengar, dan peristiwa khusus.

1. Jenis Berbicara Berdasarkan Tujuan

- a. Berbicara untuk menginformasikan merupakan jenis berbicara yang digunakan oleh penutur untuk memberitahukan informasi atau melaporkan

suatu hal, dan menjelaskan suatu proses dengan menafsirkan sesuatu, menyebarkan informasi dan lain sebagainya.

- b. Berbicara untuk meyakinkan digunakan untuk menjadikan seseorang percaya akan suatu hal yang telah dibicarakan oleh penutur. Sehingga orang tersebut menjadi tahu, mengerti dan bisa menghilangkan keraguan dari pendengar. Jenis berbicara ini dilakukan dengan menyertakan bukti dan fakta yang tepat untuk dijadikan sebagai bahan dalam pembicaraan, sehingga membuat pendengar menjadi yakin.
- c. Berbicara untuk menghibur adalah jenis berbicara yang dilakukan untuk menyenangkan dan menyejukkan hati pendengar yang membutuhkan hiburan. Berbicara menghibur ini memerlukan kemampuan untuk bisa menarik perhatian dan menyenangkan pendengar. Jenis berbicara ini biasanya sering dilakukan oleh seorang komedian dalam suatu panggung lawak.
- d. Berbicara untuk menstimulasi merupakan keterampilan berbicara yang dilakukan untuk membuat pendengar mengerjakan sesuatu yang diinginkan oleh pembicara atau penutur. Berbicara menstimulasi ini bertujuan untuk membangkitkan inspirasi, menimbulkan kemauan pendengar dan untuk melakukan sesuatu.
- e. Berbicara untuk menggerakkan adalah jenis berbicara yang dilakukan untuk memobilisasi pendengar agar melakukan hal yang diinginkan oleh pembicara. Sehingga pendengar bisa tergerak hatinya untuk melakukan apa yang diinginkan oleh pembicara. Contoh yang

termasuk ke dalam jenis berbicara ini adalah kegiatan kampanye, orasi pada aksi demonstrasi atau pidato para pejuang.

2. Jenis Berbicara Berdasarkan Situasi

- a. Berbicara formal merupakan berbicara yang dilakukan pada kegiatan resmi seperti pada kegiatan pemerintahan, lembaga, perusahaan dan instansi. Pada kegiatan berbicara ini seorang pembicara atau penutur harus menggunakan bahasa yang formal dan disesuaikan dengan pendengar.
- b. Berbicara informal merupakan keterampilan berbicara yang dilakukan pada kegiatan yang tidak resmi. Penutur atau pembicara menggunakan bahasa santai atau bahasa keseharian dan bahasa yang informal atau tidak baku tanpa menghilangkan nilai-nilai atau tata krama yang juga perlu untuk diperhatikan. Situasi tidak resmi biasanya dilakukan untuk sesuatu yang tidak serius atau hiburan dan untuk komunikasi sehari-hari.

3. Jenis Berbicara Berdasarkan Metode Penyampaiannya

- a. Berbicara mendadak atau spontan merupakan kegiatan berbicara yang dilakukan secara tiba-tiba tanpa adanya persiapan, pemberitahuan atau perencanaan sebelumnya.
- b. Berbicara berdasarkan catatan merupakan kegiatan berbicara yang dilakukan oleh pembicara berdasarkan tulisan yang telah dibuat sebelumnya dan dijadikan sebagai catatan kecil pada saat berbicara.
- c. Berbicara berdasarkan hafalan adalah kegiatan berbicara yang dilakukan oleh seseorang tanpa naskah dan catatan saat berbicara karena pembicara sudah menghafalkan naskah atau hal yang harus dibicarakan sebelum tampil.

- d. Berbicara berdasarkan naskah dilakukan oleh pembicara dengan membaca naskah yang telah dipersiapkan sebelumnya. Jenis berbicara ini digunakan dalam keperluan yang penting, sehingga apa yang dibicarakan perlu untuk dipersiapkan terlebih dahulu.

4. Jenis Berbicara Berdasarkan Jumlah Pendengar

- a. Berbicara antarpribadi (bicara empat mata) merupakan kegiatan berbicara yang dilakukan antara dua individu tanpa ada keterlibatan orang lain.
- b. Berbicara dalam kelompok kecil (3-5 orang) biasanya dilakukan pada kegiatan diskusi kelompok kecil yang berisikan tiga sampai lima orang.
- c. Berbicara dalam kelompok besar (massa) merupakan kegiatan berbicara yang dilakukan dalam kelompok besar yakni dilakukan oleh seseorang kepada lebih dari lima orang.

5. Jenis Berbicara Berdasarkan Peristiwa Khusus

Kegiatan berbicara berdasarkan peristiwa khusus dilakukan oleh pembicara dengan memiliki maksud atau tujuan secara khusus pula. Adapun beberapa jenis berbicara berdasarkan peristiwa khusus yang dihadiri oleh pembicara yakni presentasi, pidato penyambutan, pidato perpisahan, pidato jamuan (makan malam), pidato perkenalan, dan pidato nominasi. Kegiatan berbicara tersebut disesuaikan dengan peristiwa atau acara khusus sebagai tempat pembicara untuk menyampaikan sesuatu hal kepada pendengar, dengan pengertian lain yakni jenis berbicara yang dilakukan oleh pembicara atau penutur pada suatu kejadian yang khas atau eksklusif.

2.1.5 Pengertian Metode *Edutainment*

Secara umum metode diartikan sebagai suatu cara atau ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan tertentu dalam hal ini yakni cara mengajar kepada siswa agar dapat tercapai tujuan belajar mengajar. Agustriana (2013) menjelaskan bahwa metode *edutainment* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari 2 kata yakni *education* dan *entertainment*. *Education* memiliki arti pendidikan, dan kata *entertainment* yang berarti hiburan. Jadi kata *edutainment* dari segi bahasa adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan.

Sementara pengertian secara terminologi, menurut Pratama dkk (2020) bahwa *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang memadukan antara pendidikan dan hiburan secara harmonis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, melalui proses belajar yang demikian akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik minat siswa. Contoh pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan cara humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), video dan demonstrasi. Sedangkan secara epistemologis, menurut Santoso (2018) menjelaskan *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan bebas dari tekanan baik fisik maupun psikis.

Merujuk pengertian *edutainment* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *edutainment* sebagai metode yang digunakan oleh seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, dengan memadukan beberapa cara pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dengan adanya respon. Metode *edutainment* bisa berhasil jika adanya fakta bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

2.1.6 Prinsip-Prinsip Metode *Edutainment*

Prinsip dasar metode *edutainment* bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung disekolah terkesan menakutkan, membuat siswa merasa tidak senang, merasa bosan serta menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat siswa belajar dengan nyaman dan penuh antusias yang tinggi.

Menurut Muflih (2020) menjelaskan bahwa prinsip dari *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, dan bukan lagi sebagai sebuah hal yang menakutkan bagi siswa. Sehingga kemasan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pastilah akan mendapat perhatian yang serius bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Mayangsari & Fitroh (2018) menjelaskan bahwa prinsip belajar menggunakan metode *edutainment* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman, dan membangkitkan semangat siswa. Salah satu usaha penting yang bisa dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah dengan mendesain pembelajaran dalam suasana kelas yang menyenangkan. Adapun tiga alasan yang melandasi adanya prinsip metode *edutainment*, yakni:

1. Perasaan positif baik senang atau gembira yang akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam, dan

merasa tidak mampu akan memperlambat proses siswa untuk belajar dan berbicara. Oleh karena itu, prinsip dari *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan dengan tujuan untuk mengupayakan pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan.

2. Jika siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara baik, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
3. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas siswa, akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal terutama dalam keterampilan berbicara.

Dalam konteks tersebut, dapat dipahami bahwa prinsip metode *edutainment* mengupayakan agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Sebagai metode yang memadukan dua aktifitas yakni pendidikan dan hiburan memberikan asumsi bahwa perasaan yang positif yakni senang atau gembira akan mempercepat pembelajaran dan jika siswa mampu untuk menggunakan potensi nalar dan emosi secara baik maka akan mampu untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip dari metode *edutainment* adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan upaya untuk mengembalikan kondisi siswa sesuai dengan hakekat siswa sebagai manusia yakni kebahagiaan yang identik dengan perasaan senang, dengan meyakini bahwa setiap siswa memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dalam proses pembelajaran yang dijalannya dan memotivasi setiap siswa untuk menjadi manusia pembelajar. Metode *edutainment* ini juga dapat dikatakan sebagai

percampuran antara beberapa metode yang menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.1.7 Langkah-Langkah Metode *Edutainment*

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *edutainment* untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan menurut Hamruni (2008) adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dan suasana yang gembira

Pengertian dari memberikan kemudahan dan suasana gembira dalam pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berbagai cara yang bisa menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, memperlakukan dengan kasih sayang, dan adanya kelembutan untuk bercengkrama dengan siswa.

2. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif

Lingkungan yang kondusif untuk belajar merupakan lingkungan yang nyaman dan rileks untuk belajar dan memberikan siswa kesempatan yang baik dalam keterampilan berbicara kemudian lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.

3. Menarik minat siswa

Dalam menggugah minat siswa diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat siswa bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan oleh guru. Pengalaman dan pengajaran yang telah diserap dalam pikiran siswa kemudian dihubungkan dengan hal-hal baru yang hendak disajikan, merupakan jembatan yang menghubungkan pengertian-

pengertian yang telah terbentuk dalam pikiran siswa, sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal baru yang akan diajarkan oleh guru.

4. Menyajikan materi yang relevan

Menjamin bahwa subjek pelajaran yang diberikan itu relevan menjadi hal yang sangat penting karena siswa ingin belajar ketika siswa tersebut melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran. Pembelajaran yang bermakna, menjadikan siswa menyukai dan termotivasi untuk mempelajari bahan pengajaran yang diberikan oleh guru. Dengan perasaan suka tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, siswa pun akan terbiasa untuk berani berbicara karena siswa menyadari bahwa yang dipelajari dari gurunya terdiri dari ilmu pengetahuan yang akan memberikan makna bagi kehidupannya.

5. Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran

Informasi yang baru kemudian disampaikan dengan cara yang menyenangkan atau positif, akan membuat siswa dapat belajar kemudian berbicara dan mengingat dengan baik.

6. Melibatkan indera dan pikiran

Dalam belajar, siswa hendaknya memanfaatkan indera dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar dengan begitu akan memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan berbicara.

7. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa

Dalam proses pembelajaran, guru bisa memilih materi dan media yang digunakan dalam metode ini sesuai tingkat kemampuan siswa. Sehingga siswa bisa membuat makna bagi diri mereka sendiri dalam memahami materi.

8. Memberikan pengalaman sukses

Untuk membentuk siswa meraih sukses dalam kegiatan berbicara di setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh guru. Pertama, pada saat menyampaikan materi pelajaran, bisa disajikan dengan melibatkan unsur visual, auditorial, dan kinestetik. Kedua, dengan membuat kelompok-kelompok kecil untuk pemantapan belajar. Ketiga, selesaikan secara perseorangan. Dengan demikian, pada saat siswa tampil sendiri-sendiri, siswa masih mengambil resiko besar, tetapi siswa tersebut dapat mengatasinya karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

9. Merayakan hasil

Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong siswa memperkuat rasa tanggung jawab dan mengawali proses belajar mereka sendiri. Perayaan akan mengajarkan kepada siswa mengenai motivasi hakiki. Siswa akan menaati kegiatan belajar untuk kemudian berani dalam berbicara, sehingga pendidikan siswa lebih dari sekedar mencari nilai. Selain itu merayakan kesuksesan hasil belajar siswa bisa memacu semangat dan prestasi belajar. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yakni bisa dengan memberikan hadiah, apapun jenis dan bentuknya, baik dalam bentuk materi, doa, dan juga pujian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran yaitu pertama menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, sikap positif siswa perlu dikembangkan agar berdampak pada kemampuan dan hasil belajar yang meningkat. Kedua, membangun minat belajar, menciptakan minat dalam belajar merupakan hal penting agar siswa dapat belajar dengan baik. Ketiga, dengan melibatkan emosi

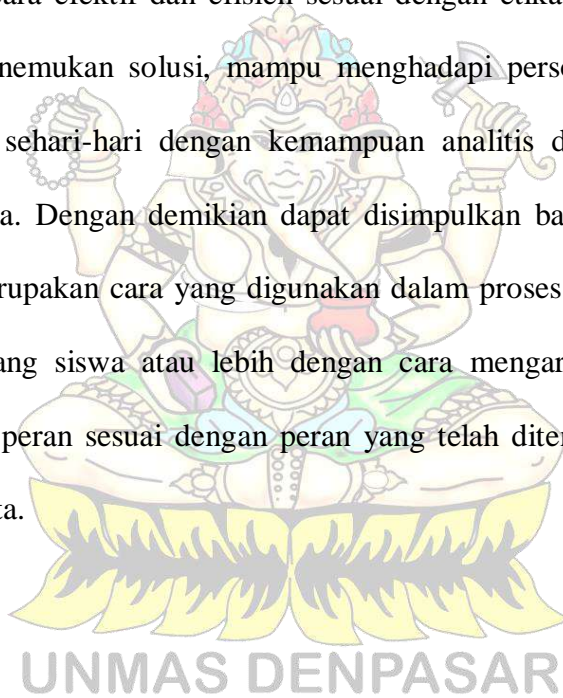
siswa dalam pembelajaran, emosi atau perasaan seperti senang, gembira, dan bersemangat merupakan emosi positif yang dapat mempercepat proses belajar. Kemudian dalam proses pembelajaran menggunakan metode *edutainment* ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yakni *role play* atau bermain peran yang merupakan permainan pendidikan dengan tujuan adanya penyampaian materi atau topik pembelajaran yang menyenangkan.

2.1.8 Pengertian *Role Play*

Secara harfiah kata *role play* terdiri dari kata *role* yang berarti peran dan *play* adalah bermain. Menurut Dewi (2020) menjelaskan bahwa *role play* dapat diartikan sebagai permainan yang mensyaratkan para pemainnya memainkan peran. *Role play* atau bermain peran sebagai bagian dari salah satu cara dalam penggunaan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain peran ini bisa melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Penerapan *role play* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dan berbicara melalui bermain peran. Pembelajaran menggunakan *role play* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa mampu belajar untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan, dan membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa salah satunya yakni keterampilan berbicara. Menurut Mas'ud dkk (2022) menjelaskan bahwa kegiatan *role play* dapat digunakan untuk mewadahi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran karena di dalam kegiatan ini terdapat dua unsur yang baik untuk

memfasilitasi pembelajaran yaitu dengan belajar dan sekaligus bermain sebagai hiburan untuk siswa.

Menurut Santosa dalam Priatna dkk (2019) menyatakan *role play* atau bermain peran membantu siswa melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Selain itu, siswa juga akan terlatih untuk menemukan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku serta mampu untuk menemukan solusi, mampu menghadapi persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan kemampuan analitis dan imajinatif yang dimiliki para siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *role play* atau bermain peran merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan siswa untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah ditentukan dalam suatu peristiwa atau cerita.



2.1.9 Prinsip-Prinsip Role Play

Pembelajaran menggunakan *role play* dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dengan kegiatan *role play* ini siswa melakukan proses untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing. Menurut Irawan (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan kegiatan *role play* ini membuat siswa menjadi aktif karena dengan menggunakan *role play*, siswa dapat berperan aktif di dalam pembelajaran sehingga siswa

menjadi lebih tertarik terhadap proses pembelajaran kemudian dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Role play* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *role play* dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan sehingga siswa akan terlihat lebih aktif dan siswa akan merasa bersemangat di dalam proses pembelajaran di kelas. Sehubungan dengan penjelasan tersebut maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role play* memiliki empat prinsip atau kebenaran tetap, yakni sebagai berikut: (1) penggunaan *role play* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien, (2) mengetahui kemampuan siswa, (3) kemudahan materi untuk dapat diterapkan dalam kegiatan *role play*, (4) kegunaan *role play* dalam penyampaian materi itu sendiri sehingga siswa mampu memahami.

Prinsip-prinsip ini sejalan dengan tujuan *role play* yang disampaikan oleh Djamarah & Zaini (2006) pada kegiatan bermain peran dalam pembelajaran memiliki tujuan yakni memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah terkait hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi siswa serta sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan, sehingga keterampilan berbicara siswa dapat dibina menjadi kegiatan berbicara dengan

bahasa yang baik agar mudah dipahami lawan bicara. Dengan demikian prinsip-prinsip *role play* tersebut bisa menentukan tujuan dari pembelajaran yang diinginkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

2.1.10 Langkah-Langkah *Role Play*

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika guru memperhatikan tahapan atau langkah-langkah pembelajaran *role play*. Langkah-langkah penggunaan *role play* menurut Hidayat dkk (2016) menyarankan adanya sembilan langkah *role play* yaitu:

- a. Fase pertama: dengan membangkitkan semangat kelompok kemudian memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga siswa mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
- b. Fase kedua: pemilihan peserta yakni guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
- c. Fase ketiga: menentukan area panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.
- d. Fase keempat: mempersiapkan pengamat, melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Siswa yang tidak maju untuk bermain peran/*role play* diberikan tugas mengamati atau menanggapi hasil untuk kerja bermain peran kelompok yang maju terutama dari segi berbicara.

- e. Fase kelima: pelaksanaan kegiatan ini, para pemeran mengasumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik.
- f. Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dari pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
- g. Fase ketujuh: memerankan kembali, siswa dan guru berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang semula. Dengan demikian, permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.
- h. Fase kedelapan: berdiskusi dan mengevaluasi. Siswa diberikan solusi yang mendorong dengan cara realistik oleh guru. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah.
- i. Fase kesembilan: saling berbagi dan mengembangkan pengalaman, guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat mengumumkan mengenai kegiatan terhadap masalah serta akibat dari kegiatan *role play* tersebut.

Sesuai dengan pemaparan langkah-langkah atau tahapan *role play* (bermain peran), diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kegiatan *role play* ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa ketika melakukan kegiatan berbicara, demikian juga dengan siswa yang melihat *role play* juga belajar untuk mendengarkan dan menyimak cerita yang dibawakan oleh siswa lain yang melakukan *role play*. Kemudian kegiatan ini juga menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas

menjadi dinamis dan penuh antusias serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses pembelajaran.

2.1.11 Metode *Edutainment* Berbasis *Role Play*

Menurut Hamid dalam Khusnasani (2017) menjelaskan bahwa metode *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar. Kemudian Zainal Aqib dalam Ernani dkk (2016) menjelaskan bahwa *role play* atau bermain peran adalah bagian dari suatu metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu situasi atau topik pembelajaran. Dalam kegiatan *role play* ini siswa diberikan kesempatan untuk berperan seperti orang-orang yang terlibat atau dalam keadaan yang diinginkan oleh siswa tersebut. Adapun keunggulan dari *role play* menurut Priatna dkk (2019) menjelaskan selain menyenangkan, bahasa lisan yang digunakan oleh siswa dalam bermain peran dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami pendengar.

Berdasarkan uraian di atas, metode *edutainment* berbasis *role play* merupakan metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk memberikan proses pendidikan yang menyenangkan dengan hiburan berupa *role play* atau bermain peran yang dilakukan oleh siswa. Dengan demikian penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* ini mampu mengkombinasikan antara pembelajaran atau pendidikan

dengan kegiatan hiburan yang menarik sehingga memberikan rasa senang kepada siswa ketika berbicara, selain itu bisa mendorong proses pembelajaran yang harmonis dan menghibur. Selain itu melalui metode *edutainment* berbasis *role play* ini menjadi cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dan berkomunikasi dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara, mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah (mimik), sehingga akan tercapai keterampilan berbicara dan berkomunikasi siswa semakin meningkat.

2.1.12 Langkah-Langkah Metode *Edutainment* Berbasis *Role Play*

Penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dalam pembelajaran memiliki manfaat yang berimplikasi kepada tujuan pembelajaran yakni menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena belajar menyenangkan akan mempengaruhi kinerja otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi yang ada, sehingga tercipta proses belajar yang efektif. Dengan demikian, adapun langkah-langkah dalam penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan *ice breaking*.
2. Guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Kelas didesain dengan baik sehingga siswa merasa nyaman.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memberi gambaran kontekstual sebagai bagian dari apersepsi.

5. Guru menyampaikan pembelajaran dengan metode *edutainment* berbasis *role play* yang telah direncanakan sesuai dengan materi yang dipelajari.
6. Siswa mendengarkan penjelasan tentang indikator dan tujuan pembelajaran.
7. Guru menayangkan video pembelajaran dan siswa menyimak dengan baik.
8. Guru membentuk kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 5 siswa.
9. Guru memberikan masalah berupa gambar untuk dijadikan sebuah teks cerita berisikan dialog oleh siswa.
10. Siswa melakukan kegiatan diskusi kelompok untuk membuat teks cerita.
11. Masing-masing kelompok siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari diskusi dengan bermain peran (*role play*) sesuai dengan cerita yang dibuat.
12. Siswa lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan.
13. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan melakukan refleksi.
14. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi atau *reward* pada siswa.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mengkaji mengenai penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Masing-masing penelitian tersebut memiliki karakteristik tersendiri terkait dengan bidang kajian yang di analisis dan subjek yang dijadikan sebagai sumber penelitian. Dengan demikian dalam kajian pustaka ini membahas tentang penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan untuk tujuan digunakan sebagai pembandingan dengan penelitian-penelitian yang akan dilakukan dan penelitian yang akan datang. Kajian

pustaka mempunyai fungsi sebagai bahan informasi bahwa peneliti tidak melakukan tindakan plagiat dalam pembuatan skripsi ini dan sebagai pembanding untuk menemukan adanya perbedaan dan unsur kebaharuan dari isi keseluruhan karya ilmiah. Adapun penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini yang mengkaji penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama dilakukan oleh Rebecca Anrini Sianturi (2014) yang meneliti tentang Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita. Penelitian tersebut dilatarbelakangi adanya masalah ketimpangan pembelajaran menulis teks berita antara kondisi yang seharusnya dengan kenyataannya, salah satunya disebabkan oleh metode guru dalam mengajar yang menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam menulis teks berita, yang pada gilirannya aktivitas dan hasil pembelajaran pun semakin menurun. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis teks berita siswa kelas X SMA Negeri 4 Bandung. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini dapat dikategorikan baik, hal ini dilihat dari hasil tes akhir siswa dalam menulis teks berita adalah 73,4. Hasil yang telah dicapai memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan dari kemampuan menulis siswa dengan selisih antara hasil tes awal yaitu 54,5 dan tes akhir menjadi 18,9. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang efektif dan didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian tersebut memiliki perbedaan terhadap kemampuan berbahasa yang diteliti yakni mengenai kemampuan menulis

siswa, sedangkan persamaannya yaitu terdapat pada metode yang digunakan yakni penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita oleh siswa.

Penelitian kedua oleh Asep Zakaria, Kamin Sumardi, Ega T. Berman (2017) yang melakukan penelitian mengenai Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Pada Pembelajaran *Psychometric* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa di SMKN 1 Cimahi. Hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar siswa yakni siklus pertama diperoleh rata-rata nilai sebesar 74,4, siklus kedua diperoleh rata-rata nilai sebesar 81,1, dan siklus ketiga diperoleh rata-rata nilai sebesar 85. Dari hasil tes tersebut memperlihatkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychometric* yang dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif siswa. Tidak jauh berbeda dengan penelitian sebelumnya, persamaan penelitian tersebut yaitu penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Melainkan perbedaannya terdapat pada tujuan dari metode yang digunakan yakni meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di SMKN 1 Cimahi.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rosita, Kamaruddin Tone, dan Kurnia (2020) dengan penelitian mengenai Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media *Edutainment* pada Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Polewali. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan berbicara kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Polewali. Hasil dari penelitian ini yakni pada siklus I nilai

rata-rata keterampilan berbicara negosiasi melalui *edutainment* 71.27. Setelah melakukan proses pembelajaran di siklus II dan memperbaiki kesalahan yang terjadi di siklus I nilai rata-rata siswa 90,36. Nilai rata-rata dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan *edutainment* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Polewali.

Dari adanya penelitian di atas, maka peneliti dapat memberikan pemahaman bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik, serta adanya kolaborasi dalam penggunaan media yang tepat maka akan menarik minat belajar siswa dalam kelas dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian ini guna menguji Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Role Play* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *edutainment*. Sedangkan perbedaan yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah cara yang digunakan dalam metode *edutainment* yaitu berbasis *Role Play* serta peneliti melakukan pembaharuan pada penelitian ini mengenai bagaimana langkah-langkah penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun ajaran 2023/2024 dan meneliti bagaimana respon siswa dalam penerapan metode *edutainment* berbasis *role play* ini.