

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi sebagai bekal memperoleh masa depan agar dapat berdaya saing. Pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu Negara dan Bangsa, untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan guna mewujudkan tujuan pendidikan yang sejalan dengan perkembangan zaman ke arah globalisasi.

Dalam Undang-Undang No.23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan:

“Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari Undang-Undang tersebut jelas bahwa peserta didik harus mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kemampuan dan pengetahuan di mana pengembangan diri tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional adalah “Mencerdaskan kehidupan Bangsa”. Strategi untuk mencerdaskan Bangsa adalah mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang berkualitas.

Menurut M. Ngalim Purwanto (2011: 35) menyatakan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut keterampilan yang kita miliki untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan yang semakin canggih ini mau tidak mau juga menuntut manusia harus berpikir kritis dan inovatif dalam pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011: 198) menyatakan pembelajaran adalah kegiatan membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh siswa. Pembelajaran sebagai proses belajar dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011: 20) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif dan berbekas dalam kaitan ini proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil suatu proses melalui kegiatan pembelajaran.

Keterampilan berbicara seseorang dapat dibina melalui lembaga pendidikan formal dan melalui Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jika kita mencermati kurikulum Bahasa Indonesia saat ini, peluang untuk mengembangkan keterampilan tersebut sangat besar. Kurikulum Bahasa mencantumkan hakikat pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik berbicara maupun menulis.

Pembelajaran berbicara membutuhkan keterampilan dan metode khusus agar keterampilan berbicara tersebut mencapai hasil yang diharapkan. Kenyataan di lapangan menunjukkan banyak pendidik kurang memahami metode pembelajaran berbicara yang efektif dan efisien, sehingga keterampilan berbicara siswa tidak mencapai hasil seperti yang diharapkan. Keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas sekolah dasar sangat ditentukan oleh pemahaman guru. Guru memerlukan pemahaman, kreatifitas, kecerdasan, kemampuan, kesabaran, dan keuletan untuk mengemban tugas sehingga keberhasilan pembelajaran sesuai harapan. Jika strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai, maka diperlukan pula memilih model pembelajaran menggunakan metode yang sesuai. Selain memilih model atau menggunakan metode pembelajaran, dalam hal ini guru perlu melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir. Hal ini perlu dilatih sejak usia dini, sehingga siswa terlatih untuk menghadapi pertanyaan, permasalahan yang rumit dengan memecahkan masalahnya dengan bertanggung jawab, logis, percaya diri, baik secara tertulis maupun lisan.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan di SDN 2 Lalar Liang adalah banyak siswa kelas V yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara.

Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Hal ini dapat dirasakan pada waktu proses pembelajaran, karena Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Pembinaan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia meliputi aspek keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu aspek yang harus dikuasai siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya. Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun-temurun, walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif.

Metode pembelajaran bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar

yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

Berdasarkan pengamatan selama magang dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sekolah, masih jarang menggunakan metode bermain peran, maka peneliti menerapkan metode bermain peran tersebut di SDN 2 Lalar Liang, yang merupakan sekolah dasar yang peserta didiknya belum terlalu mengenal sejauh dimana daerahnya berkembang. Sampai pada saat ini terdapat beragam budaya yang bisa dikaitkan dalam proses pembelajaran baik itu dalam memainkan sebuah drama yang terjadi di daerah tersebut dengan memerankan tokoh-tokoh yang pernah berjasa pada masa itu. Kebudayaan yang terdapat di wilayah Sumbawa ini juga sangatlah beragam baik itu dari tradisi, adat-istiadat, kesenian, serta permainan tradisional yang terjadi di masing-masing wilayah tersebut. Dengan demikian, metode bermain peran ini dapat memungkinkan siswa lebih mengenal budaya lokal khususnya budaya lokal samawa untuk diperankan oleh siswa dengan mengaitkan pembelajaran dengan budaya itu sendiri.

Berdasarkan uraian masalah yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis Budaya Lokal Samawa Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 2 Lalar Liang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan.
2. Pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Siswa pasif saat pelajaran, beberapa siswa hanya mendengarkan, tanpa bertanya.
4. Metode yang diterapkan guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, yaitu metode ceramah yang berpusat pada guru.
5. Rendahnya keterampilan berbicara pada siswa pada proses pembelajaran
6. Guru belum mengaitkan pembelajaran dengan budaya yang ada di lingkungan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah yaitu tidak optimalnya metode yang diterapkan sehingga rendahnya keterampilan berbicara bahasa indonesia pada siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang”.

Bersadarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran berbasis Budaya Lokal Samawa terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 2 Lalar Liang”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah penggunaan metode pembelajaran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti berikutnya terkait keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Agar siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan serta aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru lebih mengetahui teknik dan metode pembelajaran yang akan digunakan, sehingga menjadikan guru aktif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa menggunakan metode, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan akan optimal. Guru menjadi lebih mudah menggunakan alat evaluasi yang sesuai untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai tolak ukur, sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang kondusif agar keterampilan berbicara siswa semakin meningkat yaitu dengan menambah buku-buku di perpustakaan serta pengenalan tentang budaya lokal samawa terhadap lingkungan sekitar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa Latin “*methodos*” yang berarti “jalan/cara”. Menurut M. Subana dan Sunarti (2009: 20) dalam dunia pengajaran, metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu. Metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan, sedangkan *approach* bersifat filosofi/aksioma. Dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasi rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut KBBI (dalam Iskandarwasid, 2015: 56), menyatakan metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode diartikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Metode lebih bersifat prosedural dan sistemik karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan.

Menurut Hamdani (2011: 80), menyatakan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan berbagai metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian metode yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode yaitu suatu cara atau langkah yang dipilih untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan suatu rancangan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Hamzah B Uno (2012: 100) menyatakan metode bermain peran ini sengaja dirancang untuk memecahkan masalah yang diawali dengan kasus, lalu akan ada yang berperan sesuai kasus untuk menyelesaikan masalah tersebut. Biasanya, siswa memainkan peran yang berbeda dalam situasi tertentu dan secara spontan memainkan peran sesuai dengan situasi atau kasus yang diberikan. Melalui kegiatan ini memungkinkan siswa untuk melakukan analisa dan memecahkan masalah.

Menurut Mulyono (2012: 101) menyatakan *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Menurut Hamdani (2011: 87) menyatakan metode *role playing* atau bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran 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, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, dan sebagainya.

c. Asumsi Pembelajaran Bermain Peran

Menurut Mulyasa (dalam Mulyono, 2012: 46) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”.
- 2) Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dekenal tanpa bercermin pada orang lain.
- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar ntuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeran secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik menguji sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

d. Karakteristik Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu:

- 1) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- 2) Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
- 3) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- 4) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

e. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Guru selaku penentu metode yang digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.

Beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran menurut Hamdani (2011: 87), yaitu:

1) Kelebihan metode bermain peran

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

2) Kelemahan metode bermain peran

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukkan.

- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada kelebihan dan kelemahan masing-masing. Metode bermain peran juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi menggunakan serta memanfaatkan metode pembelajaran yang mampu memberikan suatu pengalaman kepada siswa untuk belajar untuk menambah pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

f. Langkah-langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran

Metode bermain peran atau *role playing* dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian di tindaklanjuti dengan diskusi. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 250-251), bahwa terdapat langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru memberikan skenario untuk dipelajari
- 3) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario

- 4) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya
- 5) Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh
- 6) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama.

Mengacu pada langkah-langkah metode bermain peran di atas, maka diharapkan semua kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada metode ini dapat diatasi sehingga penggunaan metode bermain peran ini dapat berjalan baik dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

2. Budaya Lokal

a. Hakikat Budaya

Secara etimologis, pengertian budaya (*culture*) berasal dari kata latin *colere*, berarti membajak tanah, mengolah, memelihara ladang. Menurut Kotter dan Heskett (dalam Daryanto, 2015: 1) mendefinisikan kebudayaan secara formal, “sebagai suatu keseluruhan dari pola perilaku yang dikirimkan melalui kehidupan sosial, seni, agama, kelembagaan dan segala hasil kerja dan pemikiran manusia dari suatu kelompok manusia”. Selanjutnya menurut Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai “keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar”.

Menurut Joko Tri Prasetya (2011: 28), budaya adalah sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budidaya, yang berarti daya dan budi. Karena itu mereka membedakan antara budaya dan kebudayaan. Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut.

Menurut H. Agus Salim (dalam Warsito, 2017: 50) kebudayaan adalah persatuan antar budi dan daya, menjadi makna yang sejiwa dan tidak lagi terpisah. Budi mengandung makna akal, pikiran, pengertian, paham, pendapat, ikhtiar dan perasaan. Dengan demikian kebudayaan merupakan himpunan segala daya upaya yang dikerjakan dengan menggunakan hasil budi untuk memperbaiki sesuatu dengan tujuan mencapai kesempurnaan.

Beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya adalah sesuatu yang abstrak tetapi tetap memiliki dimensi yang mencolok, dapat didefinisikan dan dapat diukur berdasarkan karakteristik budaya tersebut. Budaya lokal adalah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang serta dimiliki dan diakui oleh masyarakat suku bangsa setempat. Budaya lokal biasanya tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat suku atau daerah tertentu karena warisan turun-temurun yang dilestarikan.

b. Jenis Budaya Lokal

Jenis budaya lokal dapat dikenali dalam bentuk kelembagaan sosial yang dimiliki oleh suatu bangsa. Kelembagaan sosial merupakan ikatan sosial bersama di antara anggota masyarakat yang mengoordinasikan tindakan sosial bersama antara anggota masyarakat. Dalam lembaga sosial, hubungan sosial di antara anggotanya sangat bersifat pribadi dan didasari oleh loyalitas yang tinggi terhadap pemimpin dan gengsi sosial yang dimiliki. Secara spesifik, budaya lokal di Indonesia yang terdapat di setiap daerah dapat berupa :

1) Seni Budaya

Adalah sebuah keahlian untuk mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan mengenai benda, suasana atau karya sehingga mampu menimbulkan rasa indah yang menciptakan peradaban yang lebih modern.

2) Seni rupa

Merupakan sebuah seni yang menghasilkan karya yang penuh dengan nilai kreatifitas, nilai estetika dan nilai kebanggaan yang bisa dilihat oleh mata, diraba dengan tangan dan dirasakan dengan hati, perasaan dan pikiran. Contoh seni rupa yang ada di Indonesia sangat banyak, contohnya: seni patung, kaligrafi, seni lukis, seni kriya dan masih banyak cabang seni rupa lainnya.

3) Seni Tari atau tarian adat

Adalah ungkapan perasaan jiwa untuk mengutarakan tujuan tertentu yang dikemas apik lewat gerak tubuh yang menjadi satu kesatuan penuh pesona bersama irama yang mengiringinya. Contoh seni tari yang ada di Indonesia diantaranya: Tari Bedha Ketawang, Tari Ronggeng, Tari Kecak, Tari Lilin, dan lain-lain.

4) Hukum Adat

Yaitu sebuah sistem hukum yang digunakan oleh sekelompok masyarakat pada daerah tertentu. Hukum Adat ini biasanya cenderung asli hasil daripada buah pemikiran dan respon atas perilaku masyarakatnya.

5) Seni pertunjukan

Adalah sebuah cabang seni yang melibatkan banyak unsur seni di dalamnya. Biasanya seni pertunjukan tidak dapat dilakukan oleh satu orang saja, tapi melibatkan Tim. Contoh seni pertunjukan diantaranya Pertunjukan teater, Pertunjukan drama, wayang golek, dan lain-lain.

6) Seni Musik

Adalah salah satu cabang seni yang menggunakan media alat musik untuk mewujudkan ide, pemikiran, gagasan dan perasaan pembuatnya. Menurut Jamalus, seni musik adalah hasil karya seni berupa bunyi yang dituangkan dalam bentuk lagu atau komposisi sebagai ungkapan perasaan dan pikiran penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu melodi, irama, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta

ekspresi sebagai sumber kesatuan. Seni musik yang berasal dari daerah di Indonesia sangat banyak sekali. Biasanya memanfaatkan alat musik daerah untuk memainkannya.

Berdasarkan uraian di atas, itulah penjelasan lengkap mengenai pengertian budaya lokal dan contohnya yang ada di berbagai daerah di Indonesia. Seyogyanya selalu mengapresiasi dan melestarikan budaya yang telah mengakar pada bangsa ini. Agar kita dapat mendapatkan manfaat belajar seni juga memiliki andil dalam melestarikan kekayaan bangsa ini.

c. Karakteristik Budaya

Kebudayaan terkait dengan daerah seiring perkembangan zaman dan sistem sosial budaya. Budaya lokal dimaknai sebagai pengetahuan bersama yang dimiliki sejumlah orang. Karakteristik budaya sebagai berikut:

1) Komunikasi dan Bahasa

Sistem komunikasi, verbal dan non verbal, membedakan suatu kelompok dari kelompok lainnya. Meskipun bahasa tubuh mungkin universal, perwujudannya berbeda secara lokal.

2) Pakaian dan Penampilan

Pakaian, dandanan, penampilan luar, cenderung berbeda secara kultural.

3) Makanan dan Kebiasaan Makan

Cara memilih, menyiapkan, menyajikan, dan memakan makanan sering berbeda antara budaya yang satu dengan budaya lainnya.

4) Waktu dan Kesadaran Akan Waktu

Kesadaran akan waktu berbeda antara budaya yang satu dengan budaya yang lainnya. Sebagian orang tepat waktu dan sebagian orang lainnya merelatifkan waktu.

5) Penghargaan dan Pengakuan

Suatu area tertentu mempunyai cara tersendiri dalam memberi penghargaan dan pengakuan.

6) Hubungan

Budaya juga mengatur hubungan manusia dan hubungan-hubungan organisasi berdasarkan usia, jenis kelamin, status, kekeluargaan, kekayaan, kekuasaan, dan kebijaksanaan.

7) Nilai dan Norma

Nilai dan norma manusia juga dipengaruhi oleh kebutuhan hidup masing-masing. Seseorang yang menginginkan kelangsungan hidup, menghargai usaha-usaha pengumpulan makanan, penyediaan pakaian dan rumah yang memadai. Sedangkan mereka yang mempunyai kebutuhan lebih tinggi menghargai materi, uang, gelar-gelar pekerjaan, hukum, dan keteraturan.

8) Rasa Diri dan Ruang

Kenyamanan seseorang dengan dirinya dapat terlihat secara berbeda oleh budaya.

9) Proses Mental dan Belajar

Setiap budaya mempunyai suatu proses berpikir, namun setiap budaya mewujudkan proses tersebut dengan cara yang berbeda. Kehidupan dalam suatu tempat tertentu menetapkan hukum-hukum untuk mempelajari atau tidak informasi tertentu, dan ini ditegaskan dan diperkuat oleh budaya di sana.

10) Kepercayaan dan Sikap

Dalam semua budaya tampaknya orang-orang mempunyai perhatian terhadap hal-hal supernatural yang jelas dalam agama-agama dan praktik-praktik agama mereka.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebudayaan

Menurut Warsito (2017: 56) kebudayaan sebagai hasil budi daya manusia atau hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam perkembangannya dipengaruhi oleh banyak faktor-faktor tersebut adalah:

a) Faktor Ras

Menurut teori ini, kenyataannya pengaruh ras terhadap perkembangan kebudayaan bukan semata-mata karena kecakapan ras-ras tersebut, melainkan karena adanya kecakapan dari individu yang termasuk ke dalam golongan ras tersebut.

b) Faktor Lingkungan Geografis

Menurut teori ini, lingkungan alam sangat mempengaruhi suatu kebudayaan daerah tertentu. Keadaan alam misalnya di antara daerah tropis, sedang, dan dingin, terjadi suatu perbedaan di dalam berpakaian, membuat rumah, dan lain-lain. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, pengaruh lingkungan geografis terhadap kebudayaan akan berkurang.

c) Faktor Perkembangan Teknologi

Kehidupan modern sekarang ini, tingkat teknologi merupakan faktor yang sangat penting yang mempengaruhi kebudayaan. Semakin tinggi tingkat teknologi manusia, pengaruh lingkungan geografis terhadap perkembangan kebudayaan semakin berkurang. Semakin tinggi tingkat teknologi suatu bangsa semakin tinggi pula pada tingkat kebudayaan, oleh karena teknologi suatu bangsa dapat dengan mudah mengatasi lingkungan alam.

d) Faktor Hubungan Antarbangsa

Hubungan antar bangsa mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kebudayaan. Hal ini dapat kita lihat dengan adanya peristiwa-peristiwa:

- 1) Pembesaran kebudayaan secara damai, ini terjadi karena adanya kaum imigran yang pindah menjadi penduduk suatu negeri lain.

- 2) Akulturasi merupakan proses perkawinan unsur-unsur kebudayaan di mana unsure-unsur kebudayaan asing yang datang dicerna menjadi kebudayaan sendiri, atau juga pertemuan dua unsure kebudayaan yang berbeda di daerah yang lain.
- 3) Difusi kebudayaan yaitu penyebaran unsur-unsur kebudayaan dari suatutempat ke tempat yang lain.
- 4) Culture Creisse, ialah proses persilangan antara dua unsur kebudayaan yang berbeda. Hal ini terjadi karena kedua unsur kebudayaan itu bertemu pada suatu daerah tertentu di luar daerah kedua kebudayaan tersebut.

e) Faktor Sosial

Susunan suatu masyarakat dan hubungan interaksi sosial diantara warganya membantu suatu watak atau ciri-ciri dari masyarakat tersebut. Hubungan antar anggota masyarakat dengan sesamanya serta dengan kelompok sosial yang lain akan mempunyai pengaruh terhadap kebudayaan misalnya masyarakat yang masih mempunyai jenjang dimensi stratifikasi sosial tertentu.

f) Faktor Religi

Kepercayaaan suatu masyarakat yang telah diyakini sejak masa yang telah lalu sulit hilang begitu saja. Sebagaimana evolusi religi yang telah berjalan dalam masa yang lama. Penghilangan suatu bentuk *costum*

habits membutuhkan keberanian dari individu-individu sebagai inovator dalam pembangunan.

g) Faktor Prestige

Faktor ini biasanya bersifat individual yang dipopulerkan di dalam kehidupan sosial. Konkritisasi dari faktor ini biasanya mempunyai efek negatif berupa pemaksaan diri ataupun keluarga, misalnya perayaan dan pesta besar-besaran. Hal ini secara ekonomis tidak bisa dipertanggungjawabkan.

h) Faktor Mode

Faktor mode bukanlah motif ekonomi. Suatu mode merupakan hasil budaya pada saat-saat tertentu. Ini bersifat temporer sebagai siklus yang terus menerus. Faktor mode ini sedikit banyak berpengaruh terhadap kebudayaan.

Berdasarkan uraian di atas, itulah penjelasan lengkap mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kebudayaan yang ada di daerah Indonesia. Seyogyanya selalu mengapresiasi dan melestarikan budaya serta memperhatikan faktor-faktor tersebut agar kebudayaan yang telah mengakar pada bangsa ini tetap melekat pada masyarakat di daerah tersebut.

3. Budaya Lokal Samawa

a. Hakikat Budaya Lokal Samawa

Menurut Muhammad Saleh E (2012: 16) menyatakan bahwa, berbicara tentang asal usul tau orang Sumbawa (Tau Samawa) berasal dari bangsa Negroid, kemudian Veddoid dan bangsa Potro Malay yang berasal dari berbagai tempat. Mereka datang ke tana' Samawa dan tinggal bersama kaum pribumi pada abad ke-15 dan ke-16 yang menganggap pulau itu adalah "*pulau nasi*". Hal ini yang mendorong para pendatang dari berbagai suku bangsa ke daerah ini seperti orang Bali, Bugis, Makassar, Banjar, Jawa, Melayu, serta Lombok. Para pendatang ini membawa pengaruh terhadap bahasa, budaya, bentuk tubuh dan warna kulit.

Sumbawa sendiri merupakan salah satu kabupaten terluas yang di diami oleh salah satu etnik terbesar di Nusa Tenggara Timur yaitu Tau Samawa. Tau Samawa (yang mengaku dirinya orang Sumbawa), merupakan orang yang lahir, besar, dan tumbuh di Sumbawa meskipun tidak berdarah asli Samawa. Selama ia merasa dirinya bagian dari wilayah Sumbawa, maka ia termasuk Tau Samawa. Tau Samawa telah berhubungan dengan berbagai etnik yang berada di Nusantara sejak lama. Hal ini menyebabkan terjadinya asimilasi dengan berbagai etnik tersebut yang kemudian berkembang menjadi Tau Samawa. Meskipun kebudayaan Samawa sendiri lebih besar dipengaruhi oleh Budaya Bugis dan Makasar jika dilihat dari beberapa

bentuk upacara pada tataran ningrat. Namun dalam kesenian dan arsitektur tradisionalnya sangat kental dengan pengaruh Melayu.

Berdasarkan pemaparan dari budaya lokal Samawa di atas, penjelasan tersebut dapat mewakili kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Pulau Sumbawa tidak hanya terkenal dengan sejarah Tau Samawa akan tetapi terdapat beragam bahasa yang digunakan berdasarkan tempat tinggal masyarakat bermukim di Pulau Sumbawa tersebut. Selain dari bahasa, pulau Sumbawa juga dikenal dengan beberapa budayanya, seperti adat istiadat, pakaian, kesenian/ musik tradisional, makanan, serta permainan rakyat salah satunya dikenal dengan pertandingan Barapan Kerbau yang diadakan setiap selesai panen hasil sawah karena permainan tersebut merupakan wujud syukur pemilik sawah karena sebagian penduduk Sumbawa adalah petani dan peternak.

b. Adat Istiadat Budaya Samawa

1) Seni Budaya

a) Tari Nguri

Tari nguri merupakan tari kreasi baru yang bertemakan penyambutan dan persembahan. Tari ini pada mulanya diilhami oleh suasana kehidupan seputar istana Sumbawa. Pada dewasa ini tari nguri telah dihayati masyarakat pendukungnya. Sesuai tuntutan zaman maka tari ini semakin membuka jendela wawasannya, sebagai tari

penyambutan dalam menerima kunjungan kerja dan tamu terpandang dari pusat.

b) Lonto Engal

Dalam seni kelingking motif Lonto Engal, motif ini berfungsi sebagai motif penghubung antara motif yang satu dengan lainnya. Bila diartikan secara harfiah, Lonto Engal merupakan sebuah umbi yang menjalar. Lonto berarti menjalar sedangkan engal adalah umbi.

2) Permainan Rakyat

a) Karaci

Karaci adalah permainan ala Sumbawa yang dimainkan oleh dua orang dewasa dengan tongkat yang disebut sesembu dan tameng yang disebut empar. Karaci merupakan hiburan bagi para raja Sumbawa. Keahlian saling pukul dan menahan pukulan lawan menjadi tontonan yang sangat menghibur. Inilah awal mula karaci tersebar di masyarakat Sumbawa hingga akhirnya menjadi tradisi yang merakyat.

b) Barapan Kebo

Barapan kebo adalah permainan ala Sumbawa yang dilakukan sesudah panen padi. Barapan kebo berupa sepasang kerbau yang beradu kecepatan lari, yang dikendalikan seorang joki.

c) Main Jaran

Main jaran merupakan suatu permainan keahlian memacu kuda oleh seorang joki. Permainan ini sangat digemari oleh masyarakat setempat bahkan masyarakat dari luar pulau Sumbawa sengaja datang untuk menyaksikan kegiatan permainan tersebut.

c. Musik Tradisional Samawa

Musik tradisional adalah musik yang dimainkan secara turun temurun oleh masyarakat pendukungnya. Musik tradisional Sumbawa merupakan musik ritmis atau musik yang aksentuasinya lebih pada irama, bukanlah melodius. Beberapa contoh musik tradisional Sumbawa diantaranya musik rebana yang disebut ratip dan sakeco. Musik ini menggunakan rebana sebagai alat musik. Dan ada lagi musik Gong Genang yang menggunakan gong dan genang serta serunai sebagai alat musik.

d. Sistem kekerabatan dan Perkawinan

Sistem kekerabatan dan keturunan orang samawa pada umumnya bilateral, yaitu sistem penarikan garis keturunan berdasarkan garis silsilah nenek moyang laki-laki dan perempuan secara serentak. Dalam sistem kekerabatan ini, baik kerabat pihak ayah maupun ibu diklasifikasikan menjadi satu dengan istilah yang sama, misalnya untuk saudara tua ayah atau ibu, dan untuk saudara yang lebih muda dari ayah atau ibu.

e. Bahasa Pulau Samawa

Bahasa Sumbawa atau Basa Samawa adalah bahasa yang dituturkan di bekas wilayah Kesultanan Sumbawa, yaitu wilayah Kabupaten Sumbawa dan Sumbawa Barat. Dari segi linguistik, bahasa Sumbawa serumpun dengan bahasa Sasak. Kedua bahasa ini merupakan kelompok dalam rumpun bahasa Bali-Sasak-Sumbawa, yang pada gilirannya termasuk dalam satu kelompok “Utara dan Timur” dalam kelompok Melayu-Sumbawa.

Bahasa Sumbawa dikenal beberapa dialek regional atau variasi bahasa berdasarkan daerah penyebarannya, diantaranya dialek Samawa, Baturotok atau Batulante, dan dialek-dialek lain yang dipakai di daerah pegunungan Ropang, seperti Labangkar, Lawen, serta penduduk disebelah selatan Lunyuk, selain juga terdapat dialek Taliwang, Jereweh, dan dialek Tongo. Dalam dialek-dialek regional tersebut masih terdapat sejumlah variasi dialek regional yang dipakai oleh komunitas tertentu yang menandai bahwa betapa Suku Sumbawa ini terdiri atas berbagai macam leluhur etnik, misalnya dialek Taliwang yang diucapkan oleh penutur di Labuhan Lalar keturunan etnik Bajau sangat berbeda dengan dialek Taliwang diucapkan oleh komunitas masyarakat di Kampung Sampir yang merupakan keturunan etnik Mandar, Bugis, dan Makasar.

4. Keterampilan Berbicara

a. Hakikat Berbicara

Pada hakikatnya dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai keterampilan berbahasa, salah satu faktor yang menunjang adalah tingkat keterampilan pada siswa yang harus dikembangkan oleh guru adalah keterampilan berbicara. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan oleh semua orang, sehingga keterampilan ini harus dikuasai dengan baik dan siswa tersebut dapat dikatakan memiliki keterampilan dalam berbicara.

Menurut Yeti Mulyati (2015: 10) menyatakan berbicara merupakan proses yang melibatkan beberapa sistem fungsi tubuh, yaitu melibatkan sistem pernapasan, pusat pengatur bicara, pusat *respirasi* dan struktur artikulasi, resonansi mulut serta rongga hidung. Seseorang yang berkomunikasi dengan bahasa oral (mulut) membutuhkan kombinasi yang serasi antara sistem neuromuskular untuk mengeluarkan *fonasi* dan artikulasi suara.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 16) yang mengemukakan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara dapat diartikan sebagai penyampaian maksud (ide, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada

orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Suhendar dan Yeti (dalam, Siti Nafi'ah, 2018: 163) mendefinisikan berbicara adalah proses perubahan wujud pikiran/ perasaan menjadi wujud ujaran. Sebagai suatu proses tentu banyak alat dan cara yang diperlukan dalam melakukan kegiatan berbicara. Alat utama yang digunakan orang dalam melakukan kegiatan berbicara adalah alat-alat ucap yang meliputi seluruh bagian mulut, paru-paru dan juga hidung. Jika satu dari sekian alat-alat ucap tersebut ada yang tidak sehat maka akan mengganggu pelafalan atau ujaran pembicara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan maksud (ide, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan.

b. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain. Rancangan program

pengajaran untuk mengembangkan keterampilan berbicara dapat memberikan pemenuhan kebutuhan yang berbeda.

c. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Menurut Siti Nafi'ah (2018: 166) mengemukakan tujuan berbicara: Tujuan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk ditentukan sebelum seorang pembicara memaparkan gagasannya. Tujuan berbicara merupakan pedoman bagi pembicara untuk membangun, mengemas, dan menyampaikan idenya untuk sebuah pembicara tertentu. Perbedaan tujuan akan berpengaruh pada bentuk ide yang akan dikembangkan, kemasan yang akan digunakan, dan performa penyampaiannya.

Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

1) Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapatkan kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil

maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

2) Kejelasan

Dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai .

3) Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang harus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan peserta didik dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran.

4) Membentuk Pendengar yang Kritis.

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini.

5) *Membentuk Kebiasaan.*

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan keterampilan berbicara di atas akan dapat dicapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola KBM yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Prinsip-prinsip tersebut adalah pengintegrasian program latihan keterampilan berbicara sebagai bagian dari penggunaan bahasa secara menyeluruh dengan penekanan pada unit-unit khusus yang melibatkan aktivitas pengajar-peserta didik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Siti Nafia'ah (2018: 164) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara:

- 1) Kepekaan terhadap fenomena berhubungan dengan kemampuan pembicara untuk menjadikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya, walaupun sekecil apa pun, sebagai sumber ide.
- 2) Kemampuan kognisi berhubungan dengan daya dukung kognisi imajinasi pembicara. Pembicara yang baik akan mampu menentukan kapan ia mampu menggunakan kemampuan kognisinya untuk menghasilkan pembicaraan dan kapan ia harus menggunakan imajinasinya.

- 3) Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan pembicara yang mengemas ide dengan bahasa yang baik dan benar. Dalam kaitannya dengan faktor bahasa, pembicara yang baik hendaknya menguasai benar seluruh tatanan linguistik dari fonem hingga semantic dan pragmatik sehingga ia akan mengemas ide tersebut secara tepat.
- 4) Kemampuan psikologis berhubungan dengan kejiwaan pembicara, misalnya kemampuan berbicara, ketenangan dan daya adaptasi psikologis ketika berbicara.
- 5) Kemampuan performa lebih berhubungan dengan praktik berbicara. Seseorang berbicara yang baik akan menggunakan berbagai gaya bahasa yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan tujuan pembicaraannya.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Penelitian dari Arin Nurlindawati, Universitas Muhammadiyah Malang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan judul: “Pengaruh Model Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Lawang 05 Malang, Tahun Ajaran 2016”. Hasil penelitian pengaruh metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis mengukur

pengaruh metode bermain peran yang berbasis budaya lokal terhadap keterampilan berbicara pada siswa.

2. “*Pengaruh Metode RolePlaying terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada MataPelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah IbtidaiyahWathoniyah Palembang*”. Jurnal Ilmiah PGMI Vol 2 (1) hal 29. Ernani, E., dan Syarifuddin, A. (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswameningkat setelah diterapkannya model *role playing* di kelas VMadrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Hal tersebut terbukti dari hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran BahasaIndonesia sebelum diterapkannya metode *role playing* yangtergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yangtergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yangtergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnyahasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metoderole *playing* yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%),tergolong sedangsebanyak 13 orang siswa (47%), dan yangtergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian,hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima yaitu bahwaadanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadapketerampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesiadi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Didukung dari perhitungan yang didapat bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel.

3. “pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat”, Ade Rahmi Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah jenjang S1, 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor posttes kelas eksperimen yaitu 76,43 sedangkan skor kelas control yaitu 69,00. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Data ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS siswa kelas V.

Berdasarkan kajian penelitian relevan di atas, yang berbeda adalah penelitian ini membahas tentang pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 2 Lalar-Liang dengan tujuan siswa-siswi lebih mengenal budaya lokal yang ada di lingkungan tersebut.

C. Kerangka Pikir

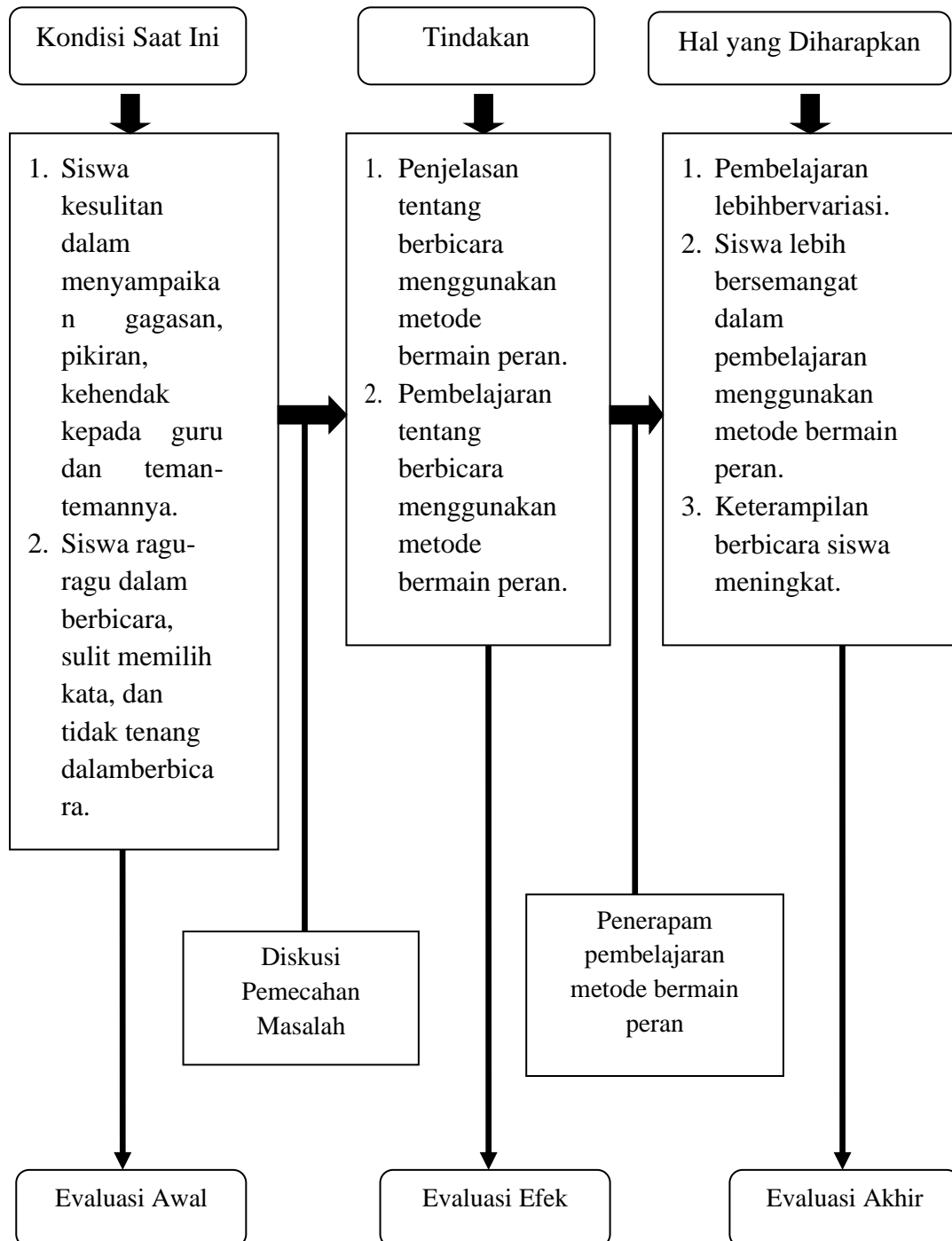
Kemampuan berbahasa anak usia Sekolah Dasar senantiasa menjadi pondasi untuk perkembangan bahasa berikutnya. Salah satu fokus keterampilan berbahasa pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara tidak hanya sebatas penyampaian pesan, tetapi juga menyangkut berbagai unsur bahasa dan non bahasa. Keterampilan berbicara perlu dikuasai oleh siswa sebab komunikasi lisan ini akan mendukung seseorang dalam kehidupan sosialnya maupun pendidikan. Selain itu keterampilan ini tidak terlepas dari proses belajar mengajar.

Keterampilan berbicara bukanlah bakat yang diturunkan walaupun pada dasarnya secara alamiah manusia dapat berbicara, namun untuk memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar memerlukan latihan dan pengarahan sejak usia sekolah dasar agar keterampilan tersebut dapat berkembang sejak dini. Keterampilan berbicara penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara memiliki peranan untuk mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan pendapat kepada orang lain. Melatih keterampilan berbicara pada anak mulai diajarkan di SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun pada kenyataannya keterampilan berbicara siswa SD belum optimal. Gejala-gejala yang tampak misalnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak kepada guru dan teman-temannya, serta siswa juga ragu-ragu dalam berbicara, sulit memilih kata, dan tidak tenang dalam berbicara.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa, maka guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Namun, permasalahan yang terjadi siswa belum menguasai aspek keterampilan berbicara itu sendiri. Perbaikan keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan cara guru mempersiapkan siswa secara fisik dan mental, pemberian bimbingan dan percontohan dalam aspek berbicara, pemberian motivasi, dan menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat menarik sehingga siswa dapat antusias, serta pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah salah satu contoh metode yang dapat mempermudah guru dalam memperkenalkan budaya lokal yang mempengaruhi keterampilan berbicara karena metode ini melibatkan siswa secara langsung.

Metode pembelajaran bermain peran diharapkan dapat memberikan pengaruh pada keterampilan berbicara yang lebih unggul daripada metode pembelajaran yang selama ini masih dianggap kurang efektif. Peningkatan keterampilan berbicara yang terjadi dapat menjadi umpan balik dalam metode pembelajaran berbicara. Dengan adanya pengalaman dari kegiatan pembelajaran yang didapatkan dengan belajar berbicara di depan khalayak, sehingga keterampilan berbicara pada siswa meningkat.

Kerangka pikir dari permasalahan di atas dapat dituliskan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas di rumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Adanya pengaruh pada metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

Ho: Tidak adanya pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicarapada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode dalam suatu penelitian memegang peranan yang sangat penting, karena dalam hal ini akan dapat berpengaruh pada tata cara dalam menentukan langkah-langkah penelitian untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Penelitian eksperimen adalah meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat setelah diberi *treatmen*, metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen murni (*True Eksperimental Design*). Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *True Eksperimental Designs*, dengan jenis *Posttest Only Control Design*. Pada rancangan desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak. Kelompok pertama diberi *treatment* yang disebut kelas eksperimen dan kelompok kedua tidak diberi *treatment* disebut kelas kontrol. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang. Sedangkan kelompok kontrol adalah siswa kelas V SDN 1 Lalar Liang. Penelitian ini akan menguji coba pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ = bermain peran terhadap keterampilan berbicara diberi perlakuan

O₂ = bermain peran terhadap keterampilan berbicara tidak diberi perlakuan

X = *treatment*/ perlakuan menggunakan budaya lokal samawa

(Sugiyono, 2017: 111)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Lalar Liang kelas V yang terletak di Kecamatan Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, NTB. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang tahun ajaran 2018-2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 117), populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dipilih oleh peneliti karena memiliki karakteristik yang memenuhi persyaratan dalam penelitian. Hal ini berarti populasi dalam arti jumlah. Berdasarkan uraian di atas bahwa populasi dalam penelitian ini adalah siswa/ siswi kelas V SDN Lalar Liang, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Daftar Jumlah Siswa-Siswi kelas V SDN Lalar Liang

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	SDN 1 Lalar Liang	7	10	17
2.	SDN 2 Lalar Liang	18	11	29

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel harus bersifat representatif (mewakili), karena apa yang dipelajari dalam sampel akan diberlakukan untuk populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah bagian populasi yang menjadi subjek penelitian. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang, sedangkan yang menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Lalar Liang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini, menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel

jenuh adalah sensus, dimana sebagian anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2017: 124).

Tabel 3.3

Sampel Penelitian

Kelas	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
Eksperimen	SDN 2 Lalar Liang	18	11	29
Kontrol	SDN 1 Lalar Liang	7	10	17

D. Variabel Penelitian

1. Identifikasi variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017: 61). Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasi kedalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa”.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa”.

2. Definisi Operasional

a. Metode bermain peran

Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, dan sebagainya.

b. Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

E. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen merupakan suatu tindakan yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif guna menguji keabsahan dari instrument yang dipergunakan. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan penelitian uji coba baik dengan sampel yang sama maupun sampel yang berbeda namun dengan karakter yang sama. Sebagai hasil dari uji coba ini, akan diperoleh butir-butir soal instrument yang tepat maupun yang kurang tepat sehingga dinyatakan gugur.

1. Uji validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrument yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, namun sebaliknya instrumen yang tidak valid sudah pasti mempunyai validitas yang rendah. Untuk menentukan suatu instrumen valid atau tidak, peneliti menggunakan rumus *korelasi product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi

x = Skor x (Variabel x)

y = skor y (Variabel y)

N = jumlah sampel (Subjek Penelitian)

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari x dan y

(Suharsimi Arikunto, 2014: 213)

Kaidah keputusan : Jika $r_{hit} > r_{tab}$ berarti valid

$r_{hit} < r_{tab}$ berarti tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat disebut sebagai nilai konsistensi instrumen penelitian. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sehingga alat pengumpul data instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Tabel 3.4
Kriteria Tingkat Reliabel

No	Interval	Kriteria
1.	< 0,200	Sangat rendah
2.	0,200 - 0,399	Rendah
3.	0,400 - 0,599	Cukup
4.	0,600 - 0,799	Tinggi
5.	0,800 - 1,000	Sangat tinggi

Kriteria reliabilitas:

Jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tergolong dalam kategori reliabel
dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian bahkan suatu keharusan bagi seorang peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode atau teknik yang sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data kuantitatif adalah, observasi, *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dan tes. Sedangkan teknik pengumpulan data yang ada dalam penelitian kualitatif adalah observasi, *interview* (wawancara), dokumentasi, dan triangulasi.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Buku Metodologi Penelitian dijelaskan bahwa instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017: 148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket kuesioner dan observasi.

1. Lembar Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2017: 203) bahwa Observasi adalah merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk siswa. Dengan observasi seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan terpotret. Lembar pengamatan digunakan untuk mendapat data tentang perilaku dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pedoman observasi ini berisikan aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal yang diamati. Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi menggunakan jawaban Iya atau Tidak. Adapun kisi-kisi observasi disusun secara rinci pada table berikut:

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Bermain Peran

No	Dimensi	Indikator	Item	Jumlah
1.	Persiapan	1. Aktif berdiskusi tentang teks drama	1,3	2
		2. Melakukan latihan	2,4	2
		3. Menyimak intruksi	5,7	2
		4. Membuat kesepakatan tugas	6,8	2
2.	Dramatik dan Diskusi	1. Memainkan peran	9,11	2
		2. Melafalkan intonasi teks drama dengan benar	10,12	2
		3. Menunjukkan mimik yang tepat	13,15	2
		4. Menyampaikan hasil pengamatan	14, 16	2
3.	Evaluasi	1. Menyampaikan kritik dan saran	17,19	2
		2. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilalui	18,20,	2

Tabel 3.6

Kategori Aktivitas Siswa menggunakan Metode Bermain Peran

Interval	Kategori
70-100	Aktif
40-60	Cukup Aktif
10-30	Kurang Aktif

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Melalui penggunaan angket, data yang diperoleh bisa lebih mewakili keadaan responden, (Sugiyono, 2017: 199). Angket adalah suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab oleh responden untuk mengukur aspek keterampilan berbicara dalam penelitian ini digunakan lembar angket dengan menggunakan skala likert dengan rincian jawaban dari 1-5 yaitu SS (sangat setuju) = 5; S (setuju) = 4; KS (kurang setuju) = 3; TS (tidak setuju) = 2; STS (sangat tidak setuju) = 1

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan teknik angket dengan harapan responden dapat menuangkan jawabannya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Angket ini merupakan instrument pencarian data yang berupa pertanyaan tertulis. Instrument ini disusun berdasarkan indikator yang dapat mengungkap tingkat kemandirian belajar siswa. Angket ini digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 3.7
Kisi-kisi angket

Aspek	Kategori	Jumlah item	No. item
Ketepatan	1. Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	1	1
	2. Kurang tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	1	2
	3. Tidak tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	1	3
Kelancaran	1. Lancar dan relevan dalam berbicara	1	4
	2. Kurang lancar dalam berbicara	1	5
	3. Tidak lancar dan putus-putus dalam berbicara	1	6
Intonasi	1. Jelas dalam penggalan kata/ jeda	1	7
	2. Kurang jelas dalam penggalan kata/ jeda	1	8
	3. Tidak jelas dalam penggalan kata/ jeda	1	9
Ekspresi	1. Menjiwai dalam bermain peran	1	10
	2. Kurang menjiwai dalam bermain peran	1	11
	3. Tidak menjiwai dalam bermain peran	1	12
Tema	1. Percakapan sesuai tema	1	13
	2. Percakapan kurang sesuai dengan tema	1	14
	3. Percakapan tidak sesuai dengan tema	1	15

Adapun kriteria penilaian keterampilan berbicara berdasarkan angket dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.8

Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara berdasarkan Angket

No	Rata- rata Skor Jawaban	Kategori
A	$X > X_i + 1,80 \text{ S B } i$	Sangat Setuju (SS)
B	$X_i + 0,60 \text{ S B } i < X \leq X_i + 1,80 \text{ S B } i$	Setuju (S)
C	$X_i + 0,60 \text{ S B } i < X \leq X_i + 0,60 \text{ S B } i$	Kurang Setuju (KS)
D	$X_i + 1,80 \text{ S B } i < X \leq X_i + 0,60 \text{ S B } i$	Tidak Setuju (TS)
E	$X \leq 1,80 \text{ S B } i$	Sangat Tidak Setuju (STS)

Keterangan :

X_i : rata skor ideal= (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} : simpangan baku ideal = (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

X : skor yang dicapai

Nilai siswa dalam penelitian ini ditetapkan minimal “B” dengan kategori setuju, peneliti dapat mengukur pendapat siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia kelas V.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian kuantitatif, kegiatan analisis data terbagi menjadi dua yakni kegiatan mendeskripsikan data dan melakukan uji statistik (inferensi). Kegiatan mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan.

Kegiatan mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan pengukuran statistik deskriptif. Peneliti melakukan analisis data dengan uji prasyarat dan uji hipotesis.

1. Uji prasyarat analisis

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian persyaratan analisis ini bertujuan untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan untuk analisis data. Hasil uji normalitas data dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data. Pembuktian normalitas data dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data digunakan rumus-rumus "chi kuadrat" sebagai berikut :

$$\chi^2 = \frac{\sum (fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

χ^2 : chi kuadrat

fo : frekuensi yang diobservasi

fh : frekuensi yang diharapkan

(Sugiyono, 2017: 241)

Jika harga χ^2_{hitung} diperoleh lebih besar dari χ^2_{tabel} , maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, dan sebaliknya jika harga χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} , maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya/ variansnya. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikan lebih dari 0, 05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan homogenitas varian dengan Uji- F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika harga F_{hitung} lebih kecil (<) dari harga F_{tabel} , maka varians kedua data sampel dapat dinyatakan homogen. Sebaliknya jika harga F_{hitung} lebih besar atau sama dengan (=) harga F_{tabel} , maka varians kedua sampel dinyatakan tidak homogen.

2. Uji hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini masih perlu diuji kebenarannya. Sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan seperti yang telah tersebut diatas, harus diubah menjadi hipotesis nihil (H_0). Hal ini didasarkan pada pendapat yang menyatakan bahwa “Dalam pengujian hipotesis alternatif (H_a) diubah menjadi hipotesis nihil (H_0). Hipotesis nihil (H_0) merupakan hipotesis yang akan diuji yang nantinya akan diterima atau ditolak tergantung pada kenyataan. Peneliti menguji apakah ada pengaruh antara metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang adalah dengan menggunakan rumus uji t (t-test) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s^2_1}{n_1} + \frac{s^2_2}{n_2}}}$$

Keterangan:

(Sugiyono, 2017: 273)

\bar{x}_1 : rata-rata setelah perlakuan

\bar{x}_2 : rata-rata sebelum perlakuan

n_1 : jumlah subjek setelah perlakuan

n_2 : jumlah subjek sebelum perlakuan

s^2_1 : standar deviasi setelah perlakuan

s^2_2 : standar deviasi sebelum perlakuan

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif. Rumus hipotesisnya adalah:

H_a : Adanya pengaruh dari metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

H_o : Tidak ada pengaruh dari metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang.

Kriteria:

H_a diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, dan H_o ditolak apabila kurang dari 5%.