

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pemahaman tentang istilah “belajar” dan “pembelajaran” sering kali terjadi kesalahan. Padahal kedua istilah tersebut sesungguhnya memiliki makna yang berbeda. Winataputra dan Rosita (1997:2), menyampaikan bahwa definisi belajar memusatkan perhatian pada tiga hal sebagai berikut.

1. Belajar harus mengikuti perubahan perilaku individu.
2. Perubahan tersebut merupakan buah dari pengalaman.
3. Perubahan itu terjadi pada individu yang mungkin.

Dari pendapat Winatraputra dan Rosita, kita dapat memahami bahwa belajar merupakan proses interaksi yang terjadi pada diri individu terhadap lingkungan di sekitarnya. Proses interaksi tersebut membuat perubahan terhadap perilaku dari individu tersebut dari pengalaman yang diperolehnya. Kegiatan belajar individu dapat dilakukan melalui melihat, merasakan, dan memahami sesuatu.

Kegiatan belajar yang bisa dicontohkan sebagai berikut. Seorang anak laki-laki senang bermain sambil memanjat pohon kecil di pekarangan rumah, lalu ibunya melarang anak tersebut karena menghawatirkan anaknya terjatuh. Akan tetapi, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga larangan yang disampaikan tidak dihiraukan. Pada suatu hari, ibu dari anak tersebut tidak mengawasi aktivitas anaknya dengan baik, ketika itu anak laki-lakinya memanjat

pohon. Setelah berhasil memanjat tetapi tidak terlalu tinggi, anak tersebut terjatuh lalu menangis karena luka di tangan. Ibunya pun menolong, sambil membersihkan luka, ibu itu mengatakan “besok jangan suka manjat lagi ya nak, nanti jatuh”. Sejak hari itu, anak tersebut tidak mau manjat pohon tersebut. Anak itu telah belajar, kondisi tubuhnya belum memungkinkan dia untuk memanjat pohon karena bisa terjatuh.

Ilustrasi tentang seorang anak telah belajar di atas memberikan pemahaman bahwa belajar ditentukan oleh individu itu sendiri. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa sebagai individu merupakan penentu dari terjadi atau tidak terjadi proses belajar dalam rangka mencari ilmu pengetahuan. Menurut Mudjiono dan Dimiyati (1999:7), “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks”. Tindakan dan perilaku tersebut merupakan upaya siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan yang diperoleh oleh siswa itu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapatnya Hamdani (2011:22), tentang proses belajar sebagai berikut.

“Proses belajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari”.

Romiszowski (dalam Winataputra dan Rosita, 1997:2), menyampaikan pembelajaran “Merujuk pada proses pengajaran berpusat pada tujuan atau *goal directed process* yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (*pre planned*)”. Pemahaman ini mengarahkan kita bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang telah direncanakan. Kegiatan belajar yang

direncanakan ialah membuat kegiatan-kegiatan yang dapat membuat perilaku individu berubah kemudian memberikan pengalaman kepada individu tersebut melalui perencanaan yang telah disusun.

Kegiatan belajar bisa terjadi tanpa pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran sudah tentu termasuk kegiatan belajar. Hal ini disampaikan oleh Aunurrahman (2010:34), yang mengatakan tentang belajar dan pembelajaran menunjukkan pada aktivitas berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama yakni sebagai berikut.

Belajar, mengajar dan pembelajaran menunjuk kepada aktivitas yang berbeda, namun keduanya bermuara pada tujuan yang sama. Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah dinikmati. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar.

Sutikno (2009:32), menyampaikan tentang inti dari pembelajaran yakni sebagai berikut.

Inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Defenisi yang disampaikan oleh Sutikno tentang inti dari pembelajaran tersebut memberikan pemahaman bahwa kegiatan pembelajaran merupakan sebuah pengelolaan aktivitas belajar yang dilakukan oleh seorang guru. Pengelolaan yang dimaksud ialah guru merencanakan kegiatan pembelajaran,

kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan, setelah itu mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Dari pembahasan tentang pembelajaran, kita dapat mengidentifikasi ciri-ciri dari pembelajaran. Sutikno (2009:35), menyampaikan tentang ciri-ciri pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik.
- d. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- e. Aktor guru yang cermat dan tepat.
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing.
- g. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi ini, guru berupaya menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui berbagai cara. Proses penyampaian materi itu harus dikelola dengan baik bila ingin tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pemahaman yang baik terhadap pengembangan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di kelas.

## **2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Bahasa Indonesia di sekolah merupakan bahasa pengantar, yang digunakan mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Sementara itu,

Bahasa Indonesia mulai dari SD hingga SMA menjadi mata pelajaran pokok yang wajib diajarkan. Bahasa Indonesia pun menjadi mata pelajaran yang diujikan setiap pelaksanaan ujian nasional.

Menurut Solchan T.W, dkk (2008:11.6), standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah komunikasi dan belajar, sastra belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan.

Dari pendapat Solchan T.W, dkk dapat dipahami bahwa posisi Bahasa Indonesia mempunyai peran sentral dalam mengembangkan intelektual, sosial, dan emosional siswa karena Bahasa Indonesia sebagai pengantar untuk berkomunikasi dalam belajar pada bidang pengetahuan lainnya. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI, mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Adapun ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mencakup 4 aspek yaitu (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada empat aspek tersebut.

## **B. Kemampuan Berbicara**

### **1. Pengertian Berbicara**

Berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara jelas. Dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Agar orang lain dapat menangkap dan memahami apa yang diungkapkan secara lisan, seseorang yang berbicara perlu memperhatikan rambu-rambu yang perlu dipenuhi. Pertama-tama seorang pembicara perlu memiliki suatu pesan, masalah atau topik tertentu yang ingin disampaikan kepada mereka yang mendengarkannya, sekurang-kurangnya untuk sekadar dipahami, ada kalanya untuk ditanggapi. Tanpa adanya suatu pesan, masalah, atau topik tertentu yang ada didalam pikiran untuk diungkapkan, tidaklah akan terdapat kebutuhan bagi seseorang untuk berbicara. Agar pesan, masalah, atau topik yang ingin diungkapkan itu dapat mencapai orang yang mendengarkan dan dapat memahami, maka isi pesan, masalah, atau topik itu perlu

diatur susunannya sedemikian rupa sehingga memudahkan pemahaman oleh orang yang mendengarkan.

Di samping itu, perlu pula isi pesan itu diungkapkan secara jelas berdasarkan pilihan kata-kata yang tepat, disusun menurut susunan dan kaidah gramatika, serta dilafalkan dengan ucapan yang jelas dan intonasi yang sesuai. Semua itu, merupakan rambu-rambu yang perlu dicermati dan diikuti apabila seseorang menginginkan agar wacana yang diungkapkan secara lisan dapat dipahami oleh orang kepada siapa ungkapan itu ditujukan. Itu pula yang merupakan unsur-unsur yang perlu diperhatikan sebagai sasaran pelaksanaan tes kemampuan berbicara yang merupakan sasaran untuk dicermati dan dinilai.

## **2. Pembelajaran Berbicara**

Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian terdahulu bahwa terjadinya pembelajaran di kelas diawali dengan kegiatan guru memahami kurikulum, memahami karakteristik siswa, menentukan materi, memilih sumber dan alat peraga.

Menurut Abbas (2006:85), untuk merumuskan langkah-langkah pembelajaran itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, yaitu:

1. Materi relevan dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indicator.
2. Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
3. Mengembangkan butir-butir keterampilan proses
4. Dapat mewujudkan pengalaman belajar yang telah dirancang
5. Merangsang siswa untuk belajar
6. Mengembangkan penampilan dan kreativitas siswa
7. Tidak menuntut peralatan yang rumit dan mudah dilaksanakan
8. Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan

Pressley dan Stahl (dalam Junita, 2009:1), mengatakan bahwa ketika keterampilan berbahasa ini tercapai maka anak sudah memiliki modal yang kuat untuk mencapai perkembangan kognitif dan psikososial yang optimal. Pembelajaran berbicara yang dilakukan khususnya ditingkat sekolah dasar, yakni berbicara memberitahukan, melaporkan dan menginformasikan; berbicara menghibur, dan berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan. Ketiga kegiatan berbicara tersebut tentunya masih dalam jangkauan dasar yang sifatnya sederhana.

Dari penjelasan ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya.

### **3. Proses Berbicara**

Kegiatan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan social dan untuk melaksanakan suatu layanan. Dalam proses belajar barbahasa disekolah, anak-anak mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak secara horizontal. Maksudnya mereka sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna. Makin lama kemampuan tersebut menjadi semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin bervariasi. Ellis mengemukakan adanya tiga cara untuk mengembangkan secara vertikal dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

1. Menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru).
2. Mengembangkan bentuk-bentuk ujaran yang telah dikuasai.
3. Mendekatkan atau menyejajarkan dua bentuk ujaran sendiri yang belum benar dan ujaran orang dewasa (terutama guru) yang sudah benar.

Kesulitan dalam berbicara, seperti halnya kesulitan dalam menyimak, disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang menimbulkan kesulitan dalam berbicara adalah yang datang dari teman bicara. Dalam setiap kegiatan berbicara teman bicara menafsirkan makna pembicaraan agar komunikasi dapat berlangsung terus sampai tujuan pembicaraan tercapai.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996: 144) “Berbicara adalah suatu berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat, dengan berbicara manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan kepada orang lain sehingga dapat melahirkan suatu intraksi”.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan seseorang untuk bercakap-cakap dengan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan untuk melahirkan intraksi kepada orang lain.

#### **4. Tujuan Pembelajaran Kemampuan Berbicara**

Tujuan pembelajaran adalah sejumlah hasil yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar, yang secara umum mencakup pengetahuan baru, kemampuan dan kecakapan serta sikap-sikap baru yang diharapkan oleh guru untuk mencapai hasil pengajaran yang telah diajarkan. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa tujuan pengajaran merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dikelas.

Tujuan yang akan dicapai oleh siswa haruslah berdasarkan tuntutan kurikulum yang berlaku, sebab kurikulum merupakan pedoman guru dalam melaksanakan program pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran kemampuan berbicara adalah untuk melatih dan mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan bahasa secara lisan untuk mengemukakan pendapat, perasaan, menjalin komunikasi dan melakukan interaksi social dengan anggota masyarakat yang lain (Aldon Samorsir:2013).

Taringan (dalam solchan T. W:2008:11.19), tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan, menstimulasi, menyakinkan, atau menggerakkan pendengar. Tujuan pembelajaran di SD dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah, dan (2) tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa proses berbicara adalah untuk melatih dan mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan bahasa secara lisan, serta menginformasikan suatu berita.

##### **5. Manfaat Kemampuan Berbicara**

Manfaat berbicara yang ingin dicapai mencakup kemampuan pengucapan secara jelas , intonasi yang benar, dan penyampaian urutan kata yang benar. Bukan itu saja manfaat berbicara mendorong siswa untuk termotivasi untuk berbicara di depan kelas dan siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berfikir, berimajinasi serta mempunyai keberanian dalam berkomunikasi (Aldo Samosir:2013).

Menurut Solchan T. W., dkk (2008: 11:20), adapun manfaat kemampuan berbicara adalah untuk melatih keberanian siswa, melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalamannya, melatih menyampaikan pendapat, dan membiasakan siswa untuk bertanya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat kemampuan berbicara merupakan suatu cara untuk mendorong siswa agar termotivasi untuk berbicara di depan kelas dan untuk merangsang kemampuan berfikir dan keberanian.

## **6. Jenis-Jenis Kemampuan Berbicara**

Menurut Aldo Samosir (2013) kemampuan berbicara meliputi: berdiskusi, berpidato, wawancara, memberikan tanggapan, menyampaikan informasi, menceritakan suatu peristiwa, berbicara sastra dan berdialog.

1. Berdiskusi  
Adalah suatu cara bertukar pendapat antara dua orang atau lebih untuk memperoleh kesepakatan atau keputusan bersama.
2. Berpidato  
Adalah penyampaian uraian secara lisan tentang suatu hal di depan umum
3. Wawancara  
Adalah suatu cara mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seseorang (narasumber)
4. Memberikan tanggapan  
Adalah kegiatan menyampaikan pendapat tentang suatu yang merupakan tanggapan, persetujuan, ketidaksetujuan, kritik atau dukungan terhadap sesuatu.
5. Menyampaikan informasi  
Adalah kegiatan memberikan informasi, berita tentang sesuatu kepada orang lain.
6. Berbicara sastra  
Adalah kegiatan berbicara yang berkaitan dengan karya sastra
7. Berdialog

Dialog secara umum diartikan kegiatan berbicara dua arah, maksudnya para partisan saling berbicara, bertanya jawab, menanggapi, mitra bicara.

Taringan (dalam Solchan T.W., dkk, 2008:11.10), ada lima landasan tumpu yang dapat digunakan dalam mengklasifikasikan berbicara yaitu.

- 1) Jenis berbicara berdasarkan situasi pembicaraan
- 2) Jenis berbicara berdasarakan Tujuan pembicara
- 3) Jenis berbicara berdasarkan jumlah pendengar
- 4) Jenis berbicara berdasarkan peristiwa khusus yang melatari pembicaraan
- 5) Jenis berbicara berdasarkan metode penyampaian berbicara.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis kemampuan berbicara yang di gunakan adalah menyampaikan informasi.

### **C. Kemampuan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Satu di antara isi dari Sumpah Pemuda yang dicetuskan oleh pemuda Indonesia pada tanggal 28 Oktober 1928 ialah berbahasa satu Bahasa Indonesia. Dari itu lah, setiap tanggal 28 Oktober diperingati sebagai bulan bahasa yang mana pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib dipendidikan formal, mulai dari SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan kepada peserta didik terdiri dari beberapa aspek. Mulyati, dkk (2009:1.10), mengatakan bahwa “Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat kemampuan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis”. Dari empat kemampuan tersebut penelitian ini diarahkan pada kemampuan siswa berbicara.

Tarigan dalam (Solchan T.W, dkk, 2008:11.9), memberikan batasan bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Demikian pula dengan Mulgrave (dalam Solchan T.W, dkk, 2008:11.9), yang megatakan “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyian bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran”.

Solchan T.W, dkk (2008:4.19), memberikan gambaran tentang kemampuan berbicara siswa sebagai berikut.

Kemampuan berbicara seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan kerekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

Menurut Mulyati, dkk (2009:1.11), beberapa kemampuan mikro yang harus dimilikan dalam berbicara, di mana pembicara harus dapat:

1. Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.
2. Menggunakan tekanan dan nada serta notasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.
3. Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
4. Menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai terhadap situasi komunikasi, termasuk sesuai ditinjau dari hubungan antara pembicara dan pendengar.
5. Berupaya agar kalimat-kalimat utama (the main sentence constituents) jelas bagi pendengar.
6. Berupaya mengemukakan ide-ide atau informasi tambahan guna menjelaskan ide-ide utama.
7. Berupaya agar wacana berpautan secara serasi sehingga pendengar mudah mengikuti pembicaraan.

Subana dan Sunarti (2000:222), menyampaikan tentang enam hal yang harus diperhatikan untuk menilai kemampuan berbicara seseorang, antara lain.

1. Lafal dan ucapan.
2. Struktur kebahasaan.
3. Kosakata, pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan.
4. Kefasihan, kemudahan, dan kecepatan berbicara.
5. Isi dan topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan dan alur pembicaraan.
6. Pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan komunikasi menyangkut kekomunikatifan.

Dari penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi, gagasan, ide, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, kemampuan berbicara siswa kelas III SD Negeri 39 Sungai Kakap diarahkan pada tiga indikator yakni (1) pengucapan secara jelas, (2) penggunaan intonasi yang tepat, dan (3) penyampaian urutan kata yang benar. Adapun indikator dari kemampuan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1

Indikator Kemampuan Berbicara

No.	Kemampuan Berbicara	Rincian Kemampuan
1	Pengucapan secara jelas.	Ketika berbicara suara terdengar dengan baik, jernih, dan tidak terpengal-pengal.
2	Intonasi yang benar.	Ketika berbicara tinggi rendahnya intonasi sesuai dengan maksud dari kalimat yang disampaikan
3	Penyampaian urutan kata yang benar.	Ketika berbicara sesuai dengan subjek, predikat, objek, dan keterangan kalimat.

**D. Aktivitas Belajar**

**1. Pengertian Aktivitas**

Noor Latifah, (2008), menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Tannenbaum ( dalam Asra, dkk.2008:58), menyatakan aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut

Anton M. Mulyono ( 2001:26), Aktivitas artinya “ kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas.

Dari pendapat diatas kita dapat mengambil pemahaman bahwa aktivitas adalah semua kegiatan yang dilakukan baik secara fisik maupun non fisik.

## **2. Pengertian Belajar**

Belajar memiliki banyak pengertian dari para ahli, diantaranya:

- 1) Menurut Nasution ( 1991:3), menyatakan bahwa seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila terjadi perubahan tertentu pada diri individu tersebut.
- 2) Sardiman (2010:21), menyatakan bahwa belajar dalam arti luas diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.
- 3) Menurut Morgan (dalam ngalim 1990:83), menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
- 4) Conny R. Semiawan (1998/1999:245), menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses pembentukan dan perubahan pada diri seseorang mencakup pengetahuan, prilaku, dan pribadi yang bersifat permanen sebagai hasil dari aktivitas atau pengalaman untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Natawidjaya dan Moesa (1992:23), pembelajaran adalah upaya pembimbing terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah

berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya, sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

### **3. Pengertian Aktivitas belajar**

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti; sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

### **4. Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Soemanto (1987: 107-110), menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu: faktor stimuli belajar, metode belajar, dan faktor individual. Ketiga faktor tersebut secara jelas diuraikan sebagai berikut.

#### **a. Faktor Stimuli Belajar**

Segala hal diluar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Perbuatan atau aktivitas belajar yang disebabkan faktor stimuli inilah yang menyebabkan adanya dorongan atau motivasi dan minat dalam melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan faktor stimuli belajar, yaitu: panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, beartinya bahan pelajaran, suasana lingkungan eksternal.

#### **b. Faktor Metode Belajar**

Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan guru akan mempengaruhi balajar siswa. Adapun faktor yang

menyangkut metode belajar, yaitu: kegiatan berlatih atau praktek, pengenalan hasil belajar, bimbingan dalam belajar.

c. Faktor Individual

Faktor individual siswa juga sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar siswa. Adapun faktor-faktor individual ini menyangkut hal-hal sebagai berikut: kematangan, pengalaman sebelumnya, kondisi kesehatan.

## 5. Jenis-jenis aktivitas Belajar

Para ahli banyak mengungkapkan pendapatnya tentang aktivitas belajar, salah satu diantaranya adalah Paul B. Diedrich dalam Oemar Hamalik (2010:90-91), yang mengelompokkan aktivitas belajar kedalam kegiatan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan sesuatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- 3) Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 4) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- 5) Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- 6) Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 7) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

## 6. Indikator Aktivitas Belajar

Untuk mengetahui pencapaian aktivitas belajar siswa, maka berikut ini dirumuskan indikator kinerja aktivitas belajar siswa. Secara umum aktivitas belajar yaitu.

### 1) Aktivitas Fisik

Untuk mengetahui pencapaian aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa maka diperlukan indikator kinerja aktivitas belajar. Yang menjadi indikator aktivitas fisik dalam proses pembelajaran adalah mencatat materi pelajaran, memperhatikan guru saat diberi instruksi, membaca buku pelajaran, menyiapkan bahan pelajaran.

### 2) Aktivitas Mental

Indikator aktivitas mental dalam proses pembelajaran dapat berupa: mengajukan dan menjawab pertanyaan, berani tampil di depan kelas, berdiskusi dalam kelompok, melakukan komunikasi dengan guru.

### 3) Aktivitas Emosional

Indikator aktivitas emosional dalam pembelajaran dapat berupa: terlibat aktif dalam metode permainan bahasa, semangat dalam mengikuti pembelajaran, senang dengan materi yang disampaikan, berinteraksi antar sesama dalam pembelajaran.

## **E. Metode Permainan Bahasa**

Metode permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan, di mana keterampilan yang diperoleh dalam permainan berupa keterampilan bahasa (Soeparno, 1998: 60).

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa (Soeparno, 1998). Menurut (Soeparno 1998:62), ada empat faktor yang menentukan keberhasilan bahasa di kelas, yaitu (1) faktor situasi dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor pemain, dan (4) faktor pemimpin permainan.

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang sangat lazim dilakukan oleh anak-anak. Begitu juga halnya dengan belajar. Belajar sambil bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh anak.

Guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang model pembelajaran yang baik untuk kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan pola yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi pedoman dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar siswa di sekolah. Metode pembelajaran yang baik akan menentukan keberhasilan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat di kelasnya.

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SD Negeri 39 Sungai Kakap pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menyusun kata. Siswa yang menjadi subjek penelitian rata-rata berumur 9 sampai dengan 10 tahun yang satu di antara cirinya ialah senang bermain. Dengan

demikian, peneliti ingin melakukan tindakan berupa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

M. Thobroni dan Mumtaz (2011:39-42), menyampaikan tentang dunia anak adalah dunia bermain sebagai berikut.

Menurut seorang ahli perkembangan manusia, Papalia (2008) dalam bukunya yang berjudul *Human Development*, dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali penyandang cacat. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan, para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain.

Menurut Hamdani (2011:281), “Metode permainan dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami sesuatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah”. Lebih lanjut Hamdani (2011:281) mengatakan tentang manfaat metode permainan dalam pembelajaran sebagai berikut.

Metode ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan.

## **2. Tujuan Bermain**

Satu di antara ciri dari anak-anak ialah bermain. M. Thobroni dan Mumtaz (2011:42) menyampaikan sebagai berikut.

Sebagaimana sifatnya, anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya. Siswa yang terbangkit semangatnya akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa bermain memiliki beberapa tujuan, antara lain.

1. Membangkitkan semangat siswa agar lebih termotivasi melakukan hal-hal yang disenanginya.
2. Untuk memenuhi keingintahuannya akan hal-hal yang senang diamatinya.
3. Berusaha mengoptimalkan kemampuannya untuk menghadapi tantangan dalam permainan.
4. Mendukung potensi siswa atas ketertarikannya pada suatu kegiatan permainan.

### **3. Manfaat Bermain**

Igrea Siswanto dan Sri Lestari (2012:47), menyatakan bahwa, "Kreativitas anak juga semakin berkembang lewat permainan karena ide-ide originallah yang keluar dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang terasa abstrak bagi orang tua." Hal ini menunjukkan bahwa, permainan akan membuat anak semakin kreatif. Tentu saja permainan akan membuat siswa senang jika diterapkan pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, karena dapat menumbuhkan kreativitas yang mereka miliki.

### **4. Jenis Permainan**

Menurut M. Thobroni dan Mumtaz (2011: 45-47), jenis permainan ada dua jenis, yaitu permainan *outdoor* (luar ruangan) dan permainan *indoor* (dalam ruangan). Oleh karena itu, seorang guru dapat memilih satu di antara jenis permainan tersebut sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **a. Permainan *Outdoor***

Permainan *outdoor* biasa dilakukan dengan jumlah personil yang tidak sedikit dan membutuhkan banyak gerak sehingga membuat hal ini membutuhkan ruang yang luas untuk gerak leluasa bagi anak. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa permainan outdoor ini biasa membuat anak menjadi kotor jika anda tidak menginginkan anak menjadi kotor.

Untuk melakukan permainan outdoor ini, memang lebih mudah karena masih banyak terdapat tanah lapang. Beberapa keuntungan yang didapatkan dari permainan outdoor ini adalah anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan rasa nyaman terhadap anak untuk bergerak dan membuat anak tidak jenuh karena banyak hal yang dilihatnya.

#### b. Permainan *Indoor*

Permainan *indoor* dilakukan di sebuah ruangan dengan batas-batas pembok. Hal ini membuat akses akan tertutup. Namun, banyak permainan yang menuntut dan untuk dilakukan dalam ruangan, juga ada permainan yang tidak perlu dilakukan di tanah lapang. Dengan demikian, permainan indoor membutuhkan personil yang lebih sedikit daripada permainan indoor karena ruangan yang terbatas.

Terkadang permainan indoor ini cenderung memiliki fasilitas yang minim. Namun, hal ini dapat disiasati dengan mempersiapkan media atau alat-alat permainan terlebih dahulu sehingga dapat menghindari improvisasi dan bentuk permainan ala kadarnya.

Permainan indoor akan melindungi anak dari panas matahari dan polusi udara serta bintang-bintang kecil yang bercahaya. Kebanyakan fasilitator menganggap bahwa permainan indoor ini lebih memberikan rasa nyaman terhadap anak daripada permainan outdoor. Akan tetapi, setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda. Sebagian anak lebih senang berada di luar dan sebagian lainnya berada di dalam ruangan. Fasilitator permainan harus pandai memilih hal ini

### **5. Permainan Bahasa**

Pemmainan bahasa memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang mereka miliki dengan cara yang menyenangkan. Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan yang sengaja dilakukan dengan melibatkan unsur bahasa. Unsur bahasa yang digunakan untuk penelitian ini adalah unsur membaca.

Menurut Ari Kusmiatun (<http://WWW.infodiknas.com/212-internalisasi-permainan-bahasa-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia-sebagai-upaya-revitalisasi-bahasa-indonesia-di-era-global/>) menyatakan bahwa, “Beberapa permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa sebagai berikut.

- 1). Permainan bahasa menyimak, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan menyimak anak. Beberapa bentuknya antara lain: Dengar-Ucap; dengar- Tiru; Dengar-Gaya; Pesan Berantai; Dengar Cerita; dsb
- 2) Permainan bahasa berbicara, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan berbicara anak untuk mengucapkan kata dan menyusun kalimat secara lebih tepat. Misalnya Aku minta, Aku tanya, Cerita berpasangan, Tebak aku, Main peran/sodi drama.
- 3) Permainan bahasa membaca , tujuan permainan ini adalah mengembangkan keterampilan membaca anak. Contohnya Tebak huruf; Pancing huruf; Aku tahu.
- 4) Permainan bahasa menulis, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan menulis, tetapi masih sangat terbatas. Misalnya; Tebak Huruf, Cetak Huruf, dsb.

Berdasarkan pemaparan diatas, permainan bahasa melibatkan empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Permainan bahasa dapat menjadi salah satu strategi dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam hal ini, permainan bahasa diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa bersemangat dalam belajar, dan yang paling utama adalah meningkatkan keterampilan bahasa yang siswa miliki. Pada saat ini, permainan bahasa jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Pada usia anak sekolah dasar lebih senang jika bermain diimplementasikan dalam belajar, sehingga guru harus lebih kreatif dalam membuat variasi dalam pembelajaran. Permainan bahasa dapat menjadi alternatif yang jitu dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Permainan bahasa yang digunakan penelitian ada satu jenis permainan yang disesuaikan untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Permainan tersebut yaitu permainan menyusun kata. Permainan tersebut terdapat dalam buku karangan Raisatun Nisak, yaitu “Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Kreativitas Belajar Mengajar”.

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa**

Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran di kelas
- 2) Siswa akan mengerahkan segala upaya yang dimilikinya dalam berkepetensi, sehingga ada kemauan tinggi untuk lebih unggul
- 3) Membangun kekompakan di antara siswa
- 4) Membangun keakraban antara guru dan siswa
- 5) Pembelajaran yang mengasyikan dengan menggunakan permainan bahasa akan lebih berkesan bagi siswa karena dapat melatih keterampilan berbahasa dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan.

Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam pelaksanaan permainan bahasa, siswa merasa gembira. Namun siswa yang bersorak gembira tersebut dapat mengganggu kegiatan belajar di kelas sekitarnya.
- 2) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja. (Septia Sugiarsih, *Staff.uny.ad.id/sites/default/files/tmp/ppm-permainan-bahasa.pdf (online)*)

## **F. Langkah-Langkah Metode Permainan Bahasa**

Metode permainan bahasa yang dirancang pada penelitian ini ialah permainan menyusun kata. Prinsip utama yang digunakan dalam metode pembelajaran permainan menyusun kata ialah belajar sambil bermain. Belajar yang dimaksud yakni ada materi yang disampaikan kepada setiap siswa atas

permainan yang dilakukan. Bermain yang dimaksud yakni terdapat unsur permainan yang menyenangkan dalam model pembelajaran ini.

Sebagai permainan, metode pembelajaran permainan menyusun kata ini memiliki aturan main. Adapun aturan main tersebut yakni sebagai berikut.

1. Setiap kelompok mendapatkan soal menyusun kata sebanyak 8 soal.
2. Setiap soal memiliki poin sebesar 10 poin.
3. Waktu mengerjakan soal selama 30 menit.
4. Setiap kelompok harus menyelesaikan satu soal terlebih dahulu, setelah itu baru diperbolehkan meminta soal berikutnya mulai dari soal pertama hingga soal terakhir.
5. Kelompok dengan skor total tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.
6. Apabila ditemukan kelompok dengan skor total yang sama, maka penentuan pemenang ditentukan dengan kecepatan kelompok tersebut menjawab soal.

Menurut Hasimi (2009), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam metode permainan antara lain (1) siapkan materi yang akan di sampaikan, (2) siapkan bahan ajar yang di butuhkan, dan (3) siapkan kata kunci yang akan dipertanyakan. Dari pendapat Hasimi, persiapan materi yang dilakukan ialah materi pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III Sekolah Dasar.

Adapun metode pembelajaran permainan menyusun kata ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut.

1. Kertas karton sebagai tempat menuliskan susunan-susunan kata berisi materi.
2. Lem untuk menempelkan kertas karton ke papan tulis.

Menurut Krangrang (2013), langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam permainan Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Menghubungkan topik pembelajaran yang akan disampaikan dengan model permainan yang cocok dengan empat materi keterampilan tersebut.
2. Persiapkan model permainan itu dalam sebuah rancangan tertulis dengan memperhatikan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu dan media yang akan digunakan.

Secara lebih rinci, Asshofie (2011), menyampaikan langkah-langkah permainan dalam pembelajaran bahasa antara lain.

1. Memahami kompetensi dasar dan menjabarkan dalam indikator.
2. Menghubungkan topik pembelajaran yang akan disampaikan dengan model permainan yang cocok dengan empat materi keterampilan tersebut.
3. Memilih teknik permainan yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan.
4. Menyiapkan rancangan tertulis dengan memperhatikan pemilihan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu dan media yang akan digunakan.
5. Melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efektif dan efisien.

Dari pendapat di atas, metode pembelajaran permainan menyusun kata pada penelitian ini perlu langkah-langkah pelaksanaan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain.

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
2. Satu kelompok terdiri dari 5 sampai dengan 6 orang siswa.
3. Menjelaskan aturan main.
4. Menentukan anggota kelompok yang bertugas sebagai pembaca jawaban.
5. Memberikan penilaian terhadap jawaban siswa.
6. Mendengarkan kesan dan pesan siswa selama mengikuti permainan menyusun kata.

## 7. Penutup

### **G. Hasil Belajar**

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan perlu dievaluasi. Menurut Djiwandono (2008:10), “Secara umum evaluasi dalam penyelenggaraan pembelajaran dipahami sebagai suatu upaya pengumpulan informasi tentang penyelenggaraan pembelajaran sebagai dasar untuk pembuatan berbagai keputusan”. Dengan demikian, setiap guru perlu melakukan evaluasi pembelajara atas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan sebuah sistem pembelajaran. Satu di antara komponen sistem pembelajaran tersebut ialah hasil belajar. Kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru di kelas bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan berupa kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, capaian siswa terhadap kompetensi itu lah yang disebut hasil belajar siswa.

Menurut Sanjaya (2006:13), “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuam khusus yang direncanakan”. Dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas, guru sebelumnya telah merencanakan tentang materi yang akan disampaikan, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan lain sebagainya. Apa yang telah direncanakan tersebut kemudian diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Setelah diimplementasikan, guru baru bisa menguji kemampuan yang diperoleh siswa atas kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya telah direncanakan.

Penjelasan yang tidak jauh berbeda dari Sanjaya juga disampaikan oleh Purwanto (2011:54), yakni “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Defenisi hasil belajar tersebut memberikan pemahaman bahwa segala sesuatu yang diperoleh siswa berupa kemampuan dan pengetahuan setelah mengikuti proses belajar dan mengajar ialah hasil belajar, hasil belajar tersebut merubah perilaku dari siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa kelas III mengalami proses belajar dan mengajar materi kalimat rumpang dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah siswa tersebut mengikuti pelajaran dengan baik, siswa pun mampu menjawab soal-soal tes yang disampaikan oleh guru sesuai kompetensi yang diharapkan yakni siswa mampu melengkapi kalimat rumpang.

Capaian kemampuan dan pengetahuan siswa yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar lebih jelas disampaikan oleh Suprijono (2009: 5), yang menyampaikan bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan kemampuan”. Kemudian Suprijono (2009:5) merujuk pemikirannya Gagne, hasil belajar antara lain sebagai berikut.

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivasi kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Kemampuan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Secara lebih sederhana dari apa yang disampaikan oleh Suprijono, Kingsley (dalam Kurniawan, 2011: 13), membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Kemampuan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Oleh karena itu, apabila seorang guru ingin mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses belajar dan mengajar di kelas maka bisa diamati melalui ketiga hal tersebut.

Kondisi yang terjadi saat ini, guru dalam melihat hasil belajar melalui tiga klasifikasi yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini senada dengan pendapatnya Bloom (dalam Kurniawan, 2011:13), yang menyampaikan bahwa “Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasi ke dalam tiga golongan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Kognitif merupakan pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika–matematika. Afektif merupakan sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional. Sementara psikomotorik merupakan kemampuan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini dilaksanakan oleh guru. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2011:13), yakni “Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran”.

Hasil belajar siswa tergambar pada tes kemampuan berbicara. Menurut Djiwandono (2008:119), “Sasaran tes berbicara meliputi (a) relevansi dan kejelasan isi pesan, masalah, atau topik, (b) kejelasan dan kerapian pengorganisasian isi, (c) penggunaan bahasa yang baik dan benar serta sesuai dengan isi, tujuan wacana, keadaan nyata termasuk pendengar”.

Hasil belajar dalam penelitian ini yakni kemampuan berbicara siswa kelas III SD Negeri 39 Sungai Kakap. Penilaian kemampuan siswa berbicara ini ialah melalui tiga indikator siswa dapat berbicara dengan jelas di depan kelas, siswa dapat menggunakan intonasi yang baik ketika berbicara di depan kelas, siswa dapat menggunakan urutan kata yang baik saat berbicara di depan kelas.