

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecakapan Berbahasa

Kecakapan berbahasa ialah kapasitas seseorang dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi ataupun menerima pesan. Keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang membantu dan memudahkan seseorang berinteraksi secara sosial, berbagi ide, dan memudahkan mereka berkembang secara intelektual dan emosional.

Menurut Henry Guntur Tarigan, kemampuan berbahasa tersusun atas empat sisi pokok, yakni menyimak, bertutur, membaca, serta menulis (Budianti & Apprillia, 2018). Kecakapan itu tidak dapat dipisahkan dan selalu berkaitan satu sama lain. Yang mana menyimak dan membaca tergolong pada kecakapan berbahasa reseptif, sedangkan berbicara dan menulis masuk pada kecakapan berbahasa ekspresif.

Secara linguistik, berbahasa dipandang sebagai sistem simbol yang arbitrer dan konvensional. Dalam perspektif struktural dan generatif yang dikemukakan oleh Noam Chomsky, kemampuan berbahasa berkaitan dengan kompetensi (*competence*) dan performansi (*performance*) (Retnani & Basid, 2017). Kompetensi merujuk pada pengetahuan internal tentang sistem bahasa, sedangkan performansi adalah realisasi penggunaan bahasa dalam situasi nyata.

Jadi, hakikat keterampilan berbahasa tidak terbatas pada penguasaan

struktur bahasa, melainkan mencakup pula kesanggupan memakai bahasa secara komunikatif di tengah konteks sosial juga budaya.

a. Pengertian Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

Kemampuan seseorang untuk mengutarakan pikiran, perasaan, dan ide melalui bahasa lisan maupun tulisan dikenal sebagai berbahasa ekspresif. Kemampuan ini biasa ditunjukkan dengan kemampuan seseorang dalam berbicara dan menulis.

Berbicara dan menulis bukanlah kemampuan yang mutlak diberikan oleh Sang pencipta, sehingga butuh proses dalam mencapai kemampuan tersebut. Yang mana proses berbahasa ekspresif mencakup proses pengolahan ide, pemilihan kosa kata, pembentukan struktur kalimat, dan penyampaian pesan secara runtut.

Pengertian diatas dikuatkan dengan pendapat Zuels yang menyatakan bahasa ekspresif sebagai kemampuan seseorang untuk membuktikan keinginannya kepada seseorang melalui interaksi verbal maupun non-verbal (Telaumbanua Theofani & Kurniawan Mozes, 2022).

Adapun kesanggupan individu berbahasa reseptif dimaknai sebagai kemampuannya menangkap, mencerna, sekaligus memaknai pesan yang disampaikan pihak lain, baik lewat tuturan maupun tulisan. Yang mana kemampuan menyimak dan membaca masuk pada kategori keterampilan berbahasa reseptif.

Teori pemerolehan bahasa Stephen Krashen berpendapat bahwa pemahaman, atau input yang dapat dipahami, adalah komponen utama

dalam perkembangan kemampuan berbahasa (Ihsan & Maryani, 2025). Artinya, keterampilan reseptif adalah bagian penting dari perkembangan kemampuan ekspresif.

Oleh karena itu, keterampilan reseptif dan ekspresif saling bergantung satu sama lain. Kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide secara efektif akan meningkat dengan pemahaman yang baik terhadap bahasa.

b. Prinsip Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

1) Prinsip Keterampilan berbahasa Ekspresif

Keterampilan berbahasa ekspresif ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dengan berbicara dan menulis. Dimana kedua keterampilan tersebut memiliki prinsip masing masing yang perlu dipahami dan dilatih secara berkelanjutan.

Menurut Harahap prinsip berbicara diantara yaitu (Harahap Fitri et al., 2024):

- a) Sekurangnya melibatkan dua orang
- b) Memakai sandi linguistik yang sama-sama dimengerti
- c) Menyepakati atau menerima wilayah rujukan bersama
- d) Berbentuk saling tukar di antara pihak yang terlibat
- e) Mengaitkan tiap tuturan bersama lingkungan di sekelilingnya
- f) Berkaitan dengan masa sekarang
- g) Sekadar memakai organ maupun perangkat yang bertalian dengan bunyi bahasa serta pendengaran (*vocal and auditory*

apparatus)

- h) Menyikapi serta memperlakukan hal yang faktual maupun hal yang diakui sebagai argumen secara objektif.

Sedangkan menurut Pirera dan Tasai mengungkapkan beberapa prinsip dalam menulis sebagai berikut (Samsiyah, 2018):

- a) Kegiatan menulis tak terlepas dari membaca; pada jenjang pendidikan dasar, latihan menulis beserta membaca ditempuh seiring bersamaan
- b) Proses belajar menulis berfungsi yang mengajarkan disiplin dalam berpikir serta penggunaan bahasa yang tepat
- c) Pembelajaran menulis memuat pengajaran cara menulis yang tepat, mencakup ejaan serta pemakaian tanda baca pada suatu bahasa
- d) Belajar menulis ditempuh selangkah demi selangkah, bermula dari menyalin sampai sanggup menghasilkan tulisan ilmiah.

2) Prinsip Keterampilan Berbahasa Reseptif

Jika kemampuan berbicara dan menulis masuk pada keterampilan berbahasa ekspresif, maka menyimak dan membaca masuk pada keterampilan berbahasa reseptif yang menjadi proses dalam memahami pesan. Yang keduanya juga

sama sama mempunyai prinsip masing masing.

Berikut prinsip menyimak:

Aktivitas menyimak murid dalam konteks pembelajaran memiliki beberapa tahapan, yaitu (Farida Nugrahani et al., 2026):

a) Penerimaan

Pada fase awal penerimaan, siswa fokus mendengarkan suara, kata, atau informasi yang disampaikan guru. Fokus dan perhatian yang tepat terhadap sumber suara adalah tanda penerimaan yang baik.

b) Pemahaman

Pemahaman adalah proses di mana siswa mulai memahami informasi yang mereka dengar. Mereka melakukan ini dengan menghubungkan informasi dengan pandangan yang mereka miliki sebelumnya karenanya mereka dapat memahami pesan secara keseluruhan.

c) Penginterpretasian

Pada titik ini, siswa tidak hanya memahami informasi secara literal tetapi juga mencoba memahami alasan, tujuan, dan makna tersirat. Mereka mulai membuat kesimpulan dan memahami konsep dasar dan pesan yang lebih mendalam.

d) Pengevaluasian

Siswa menilai informasi yang telah mereka dengar selama tahap evaluasi. Pada tahap ini, mereka mempertimbangkan kebenaran, logika, dan relevansi informasi tersebut berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya.

e) Penanggapan

Tahap penanggapan adalah proses di mana orang menanggapi informasi yang telah mereka dengar. Ini dapat berupa pertanyaan, kritik, pendapat, atau tindakan tertentu untuk menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan prinsip-prinsip membaca disebutkan sebagai berikut (Nilufar Ibodullayevna, 2024):

a) Pengembangan kosakata

Penguasaan kosakata merupakan faktor utama yang menentukan kesuksesan pemahaman bacaan. Proses memahami teks dapat terhambat oleh kata-kata yang tidak dikenali.

b) Analisis struktur teks

Pada prinsip ini perlu adanya pemahaman struktur teks untuk menemukan ide-ide utama, detail pendukung, dan pola organisasi teks. Dengan demikian, pemahaman mereka akan menjadi lebih terstruktur.

c) Kesadaran metakognitif

Kesadaran metakognitif memungkinkan untuk mengontrol proses berpikir. Yang masuk pada penetapan tujuan untuk membaca, melacak pemahaman dan mencari solusi saat menghadapi kesulitan.

d) Pemberian bantuan bertahap

Guru memberikan dukungan sementara kepada siswa sampai mereka dapat memahami teks secara mandiri.

e) Pembelajaran berdiferensiasi

Pembelajaran membaca harus diselaraskan dengan kebutuhan, kemampuan, dan latar belakang siswa yang berbeda.

f) Keterlibatan aktif dan berpikir kritis

Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam membaca melalui strategi seperti memprediksi, merangkum, bertanya, dan merefleksi isi bacaan.

Dari keempat prinsip diatas, yang terpaut dengan penelitian ini yaitu prinsip berbicara dan prinsip menyimak. Yang mana pada penelitian ini, penulis mengajak siswa meningkatkan keterampilan berbahasa ekspresifnya dengan cara bermain peran. Dan meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dengan cara menyimak penjelasan dari guru.

c. Tahapan Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

1) Tahapan keterampilan berbahasa ekspresif

Keterampilan berbahasa ekspresif merupakan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, gagasan, maupun pengalaman kepada orang lain melalui bahasa lisan. Pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, keterampilan berbicara berkembang seiring bertambahnya pengalaman belajar, penguasaan kosakata, serta keberanian dalam berkomunikasi. Kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman, berdiskusi, maupun bermain peran akan membantu perkembangan keterampilan berbicara secara optimal. Tarigan menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pikiran, ide, atau perasaan secara lisan kepada orang lain sehingga terjadi komunikasi yang efektif.

Menurut Brown, proses berbicara berlangsung melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Syifa et al., 2025).

a. Perencanaan pesan (*Conceptualization*)

Tahap pertama merupakan proses ketika siswa menentukan informasi atau gagasan yang akan disampaikan. Pada tahap ini siswa mengingat pengalaman, menentukan topik pembicaraan, serta menyesuaikan isi pembicaraan dengan tujuan komunikasi.

b. Penyusunan bahasa (*Formulation*)

Setelah menentukan ide, siswa mulai memilih kosakata, menyusun kalimat, dan mengorganisasikan gagasan agar mudah dipahami oleh pendengar. Penguasaan kosakata dan struktur kalimat sangat memengaruhi keberhasilan pada tahap ini.

c. Penyampaian ujaran (*Articulation*)

Tahap ini merupakan proses mengungkapkan gagasan secara lisan melalui pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, serta penggunaan ekspresi yang sesuai sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

d. Pemantauan atau evaluasi (*Self-monitoring*)

Pada tahap terakhir, siswa mengevaluasi kembali tuturannya melalui umpan balik dari guru maupun teman. Jika terdapat kesalahan dalam pengucapan atau penyampaian informasi, siswa dapat memperbaikinya sehingga kemampuan berbicara berkembang secara bertahap.

Tahapan tersebut sangat sesuai dengan pembelajaran menggunakan metode *role play* berbasis pengalaman, karena siswa terlebih dahulu mengingat pengalaman yang dimiliki, menyusun dialog, memainkan peran, kemudian memperoleh umpan balik dari guru dan teman.

2) Tahapan Keterampilan Berbahasa Reseptif

Keterampilan berbahasa reseptif merupakan kemampuan menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak maupun membaca. Pada penelitian ini, aspek reseptif yang dikaji adalah keterampilan menyimak karena selama pembelajaran siswa mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan dialog, dan memahami informasi sebelum melakukan kegiatan bermain peran. Keterampilan menyimak menjadi dasar perkembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis sehingga perlu dikembangkan sejak sekolah dasar.

Menurut Farida Nugrahani, tahapan keterampilan menyimak meliputi (Mita Amelina et al., 2026):

a. Penerimaan (*Receiving*)

Tahap awal ketika siswa memusatkan perhatian pada suara atau informasi yang disampaikan guru. Keberhasilan tahap ini ditandai dengan fokus siswa terhadap sumber informasi sehingga pesan dapat diterima secara utuh.

b. Pemahaman (*Understanding*)

Setelah menerima informasi, siswa mulai memahami isi pesan dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga makna pembicaraan dapat dipahami secara menyeluruh.

c. Penginterpretasian (*Interpreting*)

Pada tahap ini siswa mulai menafsirkan makna yang disampaikan pembicara, baik makna tersurat maupun tersirat. Siswa juga mulai menarik hubungan sebab-akibat serta memahami tujuan komunikasi yang disampaikan.

d. Pengevaluasian (*Evaluating*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai kebenaran, ketepatan, serta relevansi informasi yang diterima berdasarkan pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki siswa.

e. Penanggapan (*Responding*)

Tahap terakhir berupa pemberian respons terhadap informasi yang diterima, misalnya menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, atau melakukan tindakan sesuai instruksi guru. Tahap ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami informasi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, tahapan menyimak tampak ketika siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi, memperhatikan contoh dialog, memahami isi cerita, kemudian memberikan respons melalui kegiatan bermain peran dan menjawab pertanyaan pada tes keterampilan berbahasa reseptif.

d. Fungsi Bahasa

Sejak lahir, manusia selalu menggunakan bahasa untuk

berinteraksi dan memahami lingkungannya. Karena itu, manusia tak lepas dari bahasa. Bahasa ialah salah satu cara terbaik untuk berkomunikasi bagi manusia karena melaluinya mereka dapat dengan jelas dan terarah memberikan ide, gagasan, perasaan, dan kebutuhan mereka kepada orang lain. Halliday juga menyatakan bahwa bahasa terdapat tujuh peran yang terdiri dari: (1) peran instrumental, (2) peran pengaturan, (3) peran deskripsi, (4) peran interaksi, (5) peran individu, (6) peran heuristik, dan (7) peran kreatif (Purnomo et al., 2021) . Namun secara umumnya fungsi Bahasa ditujukan sebagai berikut:

1) Fungsi komunikasi

Bahasa sebagai sarana komunikasi memiliki peran utama, yaitu menyampaikan maksud kepada orang yang kita ajak berkomunikasi. Dengan demikian, bahasa sebagai sarana komunikasi yakni cara yang paling efektif untuk memberikan pikiran, maksud, dan tujuan kepada orang yang kita ajak berkomunikasi (Siregar Umami et al., 2023).

2) Fungsi ekspresi diri

Fungsi ekspresi memuat gagasan bahwa bahasa berperan sebagai wadah manusia menuangkan buah pikiran ataupun rasa yang hendak dikemukakan penutur kepada pihak lain (Mailani Okarisma et al., 2022).Click or tap here to enter text. Melalui bahasa, seseorang dapat mengungkapkan perasaan senang,

sedih, marah, kecewa, bangga, maupun harapan yang tersimpan dalam dirinya. Bahasa menjadi sarana untuk menyalurkan emosi dan pikiran agar orang lain bisa memahami keadaan serta maksud yang ingin disampaikan.

3) Fungsi Integrasi dan adaptasi

Bahasa menunjang penyatuan serta penyesuaian diri sebab menuntut seseorang menyelaraskan diri bersama lingkungan sosialnya sekaligus merajut relasi yang sehat bersama orang lain. Bahasa yang efektif dalam kehidupan bermasyarakat membantu seseorang memahami norma, prinsip, dan budaya yang berlaku di suatu kelompok. Bahasa juga membantu seseorang diterima di tempat baru, bekerja sama, dan membangun rasa kebersamaan. Bahasa, oleh karena itu, tidak hanya berperan sebagai sarana interaksi, dan membantu orang bersatu dan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial (Dia, 2023).

4) Fungsi kontrol sosial

Manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya didalam interaksinya memerlukan saran untuk menggagas ide, isi pikiran, dan sebagainya. Saran utama untuk mencukupi kebutuhan interaksinya tersebut adalaah Bahasa (Dr. Nirwan et al., 2023).

2. Strategi *Role play* Berbasis Pengalaman

a. Pengertian *Role play*

Role play merupakan aktivitas bermain peran, di mana siswa melakukan tokoh ataupun keadaan tertentu selaras tema yang ditetapkan. Lewat aktivitas ini terbuka peluang bagi siswa merasakan sekaligus mencerna bahan ajar secara lebih langsung, sebab mereka bukan sebatas menyimak uraian pendidik melainkan turut berperan di dalamnya.

Venny Astriani menguatkan pendapat diatas dengan definisinya, bahwa *role play* adalah aktivitas dimana para pemain melakukan kaarakter-karakter yang ditentukan, baik oleh individu tersebut maupun oleh pengajar, berdasarkan sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada tokoh-tokoh itu (Afri Naldi et al., 2024).

Dengan menggabungkan kedua perspektif ini, *strategi role play* dapat didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang terencana. Strategi ini memungkinkan siswa memerankan tokoh tertentu untuk memahami materi secara kontekstual, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan membangun kemampuan sosial dan kerja sama. Metode ini membuat belajar lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

b. Pengertian Pembelajaran Berbasis pengalaman

Pembelajaran yang bersifat pengalaman yakni sebuah pendekatan yang memicu proses belajar untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan melalui pengalaman langsung atau melalui tindakan (Rina Rachmawati et al., 2024).

Pendekatan belajar berbasis pengalaman membuka peluang bagi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan belajar secara individual. Pendekatan tersebut menyuguhkan bagi siswa rangkaian suasana belajar berupa sumbangan pengalaman konkret yang dirancang pendidik (Iman et al., 2021).

Keterkaitan *role play* dengan pembelajaran berbasis pengalaman terletak pada proses belajar yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam situasi nyata atau yang menyerupai keadaan sebenarnya. Selaras pandangan Hamalik, model yang cocok dipakai pada pendekatan berbasis pengalaman yakni pemanfaatan permainan peran di dalam kegiatan belajar. Karena dalam permainan peran, siswa belajar melalui tindakan (*learning by doing*), bukan hanya melalui penjelasan teoritis.

c. Langkah-langkah Strategi *Role play*

Dalam pelaksanaan strategi *role play* sangat penting memperhatikan langkah-langkahnya. Agar pembelajaran berjalan dengan tujuannya. Diantara langkah - langkahnya yaitu (Imanizar et al., 2021):

1) Pemanasan atau persiapan

Pada tahap ini guru memperkenalkan topik, tujuan pembelajaran, serta kesimpulan umum situasi yang akan diperankan. Guru juga memberikan motivasi dan penjelasan agar siswa memahami konteks peran. Tahap ini bertujuan membangun kesiapan mental dan pemahaman awal sebelum kegiatan dimulai.

2) Pemilihan pemain (partisipan)

Guru bersama siswa menentukan siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam kesimpul. Pemilihan dapat dilakukan secara sukarela atau ditunjuk langsung dengan mempertimbangkan kesiapan dan karakter siswa. Setiap pemain diberi penjelasan mengenai peran dan tugasnya.

3) Penataan panggung (ruang kelas)

Ruang kelas diatur sedemikian rupa agar mendukung suasana pemeranan. Penataan ini tidak harus rumit, cukup menyesuaikan dengan kebutuhan adegan agar siswa lebih mudah membayangkan situasi yang diperankan.

4) Guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat

Selain pemain, siswa ditunjuk sebagai pengamat. Tugas mereka adalah memperhatikan alur permainan peran, menulis hal-hal penting, serta menilai kesamaan peran dengan materi pembelajaran. Pengamat berperan penting dalam tahap diskusi dan evaluasi.

5) Memainkan peran

Siswa mulai memerankan tokoh sesuai skenario. Pada tahap ini terjadi interaksi aktif antarpemain. Guru berlaku sebagai penyalur yang mengarahkan jalannya kegiatan jika diperlukan, tanpa terlalu banyak mengintervensi.

6) Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan selesai, guru memimpin diskusi. Pemain dan pengamat menyampaikan pendapat, tanggapan, serta hasil pengamatan

mereka. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap jalannya peran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

7) Permainan ulang

Jika diperlukan, permainan peran dapat diulang dengan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Permainan ulang memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Setelah permainan ulang, Kembali dilakukan diskusi untuk melihat perkembangan atau perubahan yang terjadi. Tahap ini memperkuat pembacaan siswa akan materi dan proses yang telah dilalui.

9) Berbagi pengalaman dan Kesimpulan

Pada tahap akhir, siswa berbagi pengalaman dan perasaan selama mengikuti kegiatan. Guru kemudian membantu merumuskan kesimpulan pembelajaran agar siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain peran dengan konsep yang dipelajari.

d. Kelebihan Strategi *Role play*

Strategi *role play* jika digunakan dengan tepat sesuai tahapannya, akan berdampak baik pada penggunaanya, dintara kelebihanannya yaitu (Afri Naldi et al., 2024):

- 1) Peserta didik membiasakan diri berlatih, mencerna, serta menghafal bahan yang hendak didramakan
- 2) peserta didik terlatih menjadi pribadi proaktif juga kreatif

- 3) kesanggupan yang dipunyai peserta didik dapat ditumbuhkan sehingga seni drama bersemi dari lingkungan sekolahnya
- 4) Kekompakan antar pemeran bisa dipupuk serta dipelihara sebaik mungkin
- 5) peserta didik terbiasa memikul sekaligus berbagi tanggung jawab bersama rekan-rekannya
- 6) kecakapan bertutur siswa dapat dibentuk menjadi bahasa yang baik

e. Kekurangan Strategi *Role play*

Semua ada kekurangan dan kelebihan. Dibalik banyak kelebihan yang dimiliki strategi *role play* ini ada beberapa kekurangan, diantaranya yaitu (Selviana, 2022):

- 1) Dipertemukan imajinasi yang besar dari pengajar dan murid, dan tiak semua pengajar memiliki hal tersebut.
- 2) Banyak murid yang dipilih sebagai pemain, merasa canggung untuk melakoni beberapa adegan tertentu.

3. Karakteristik Siswa Kelas III

a. Perkembangan Bahasa Siswa Kelas III

Perkembangan bahasa sangat penting karena bahasa bak sarana komunikasi utama anak untuk memberikan ide dan memahami orang lain. Di samping itu, bahasa berperan sebagai perangkat pendidikan yang menolong anak mencerna paparan pendidik sekaligus memaknai hal yang dipelajarinya.

Pertumbuhan itu ditentukan oleh unsur dari dalam maupun dari luar. Unsur dari dalam meliputi kecakapan bernalar, kondisi kejiwaan, serta pertumbuhan sosial juga emosi anak, sedangkan unsur luar mencakup situasi keluarga, pergaulan sosial, kondisi ekonomi, beserta pola asuh orang tua (Asril et al., 2025). Siswa kelas III sekolah dasar umumnya berumur 8 atau 9 tahun. Yang mana perkembangan bahasa anak usia delapan tahun menunjukkan perkembangan yang cukup cepat dalam tulisan dan lisan. Pada usia ini, anak-anak mulai menceritakan kembali peristiwa atau cerita lucu dengan runtut dan memberikan teka-teki kepada lawan bicaranya, yang menunjukkan perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Anak-anak juga dapat memahami dan melaksanakan perintah yang terdiri dari berbagai langkah, tetapi mereka kadang-kadang masih meminta pengulangan jika ada bagian yang belum mereka pahami (Desrinelti et al., 2021).

b. Perkembangan Kognitif Siswa Kelas III

Perkembangan kognitif didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk menggunakan pemikiran lebih elusif, melakukan daya pikir, dan memecahkan masalah. Seiring tumbuhnya kecakapan kognitif tersebut, anak menjadi lebih sanggup menguasai wawasan umum sekaligus berperan baik ketika berinteraksi bersama masyarakat juga lingkungannya. Karenanya, pertumbuhan kognitif termasuk salah satu unsur perkembangan siswa.

Perkembangan kognitif siswa kelas III dengan rentang umur 8 atau 9

tahun menunjukkan menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan dibandingkan kelas sebelumnya.

Berdasarkan teori Piaget, anak kini menempati tahap operasional konkret. Maknanya, penalaran logis sudah mereka kuasai, hanya saja masih terbatas pada objek nyata yang bisa disaksikan langsung. Siswa kelas 3 sudah menjangkau taraf berpikir C3 (menerapkan), sehingga persoalan yang lebih rumit dibanding kelas 1 juga 2 sanggup mereka tuntaskan.

Peserta didik kelas III mulai sanggup menangkap kaitan sebab-akibat pada suatu persoalan serta menemukan jalan keluar secara lebih rasional. Mereka juga dapat mengambil pelajaran dari situasi atau objek yang bersifat imajinatif, meskipun tetap membutuhkan bimbingan orang dewasa dalam menghadapi masalah yang lebih rumit (Purwulan Heni, 2024).

Selain itu, pertumbuhan kognitif mereka ditandai cara berpikir yang makin objektif serta tidak lagi terlampau egosentris. Anak mulai sanggup memakai penalaran logis sederhana, mencerna konsep yang lebih tertata, sekaligus menumbuhkan kecakapan memecahkan persoalan pada kegiatan belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat sejumlah kajian relevan yang bisa dijadikan bahan telaah pustaka, di antaranya:

Pertama, tulisan Amalia Husna beserta Delfi Eliza (2021) pada jurnal

pendidikan anak usia dini bertajuk “Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini”. Temuannya memperlihatkan bahasa reseptif bertalian dengan kesanggupan menyimak serta mencerna informasi, sementara bahasa ekspresif bertalian dengan kesanggupan menuangkan gagasan, baik verbal maupun nonverbal. Salah satu strategi yang disarankan guna menumbuhkan bahasa ekspresif yakni metode *role play*. Kajian tersebut menyuguhkan landasan teoretis perihal urgensi pengembangan kedua sisi bahasa itu secara berimbang (Husna & Eliza, 2021).

Tulisan Amalia Husna beserta Delfi Eliza memuat kemiripan sekaligus kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya berada pada sasaran telaah, yakni mengkaji bahasa reseptif serta bahasa ekspresif beserta pemanfaatan metode *role play* selaku salah satu strategi pengembangannya. Kelainannya tampak pada ragam juga rancangan kajian beserta subjek yang ditelaah. Kajian terdahulu memakai ragam studi literatur bersubjek anak usia dini (PAUD), sementara kajian ini menempuh metode eksperimen bersubjek siswa kelas III sekolah dasar. Lebih lanjut, dalam jurnal tersebut *role play* hanya direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini *role play* dikembangkan secara khusus menjadi *role play* berbasis pengalaman dan diuji pengaruhnya secara empiris terhadap keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa.

Kedua, tulisan Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, beserta Heri Hadi Saputra (2022) pada Jurnal Renjana Pendidikan Dasar bertajuk “Pengaruh

Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Utan Tahun Ajaran 2021/2022”.

Sasaran kajian tersebut yakni menelaah dampak metode bermain peran atas kecakapan bertutur siswa kelas IV SDN 8 Utan. Ragamnya tergolong kajian eksperimen memakai rancangan *Quasi Experimental Design* bertipe *Nonequivalent Control Group Design*. Pengujian hipotesis ditempuh lewat *Independent Sample T-Test*, lalu diperoleh angka signifikansi atau *Sig(2-tailed)* senilai 0,040 yang menandakan adanya pengaruh (Fitri et al., 2022).

Tulisan Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, beserta Heri Hadi Saputra memuat kemiripan juga kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya terletak pada pemakaian metode bermain peran serta sama-sama menempuh kajian eksperimental guna menakar pengaruh metode itu atas kemampuan berbahasa anak sekolah dasar. Perbedaannya ada pada fokus keterampilan yang diteliti dan metode pengembangan yang digunakan. Penelitian Rizky Fitri dkk. hanya berfokus pada keterampilan berbicara (aspek ekspresif), sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan berbahasa secara lebih luas, mencakup aspek ekspresif dan reseptif secara bersamaan. Kelainan berikutnya tampak pada subjeknya: kajian tersebut menyasar siswa kelas empat SD Negeri 8 Utan, sedangkan kajian ini menyasar siswa kelas tiga. Selanjutnya, kajian ini mengembangkan metode bermain peran menjadi bermain peran berbasis pengalaman, sehingga kegiatan belajar tak sebatas berlatih dialog melainkan menyentuh pengalaman langsung siswa pada situasi belajar kontekstual.

Ketiga, tulisan Anatul Komariah, Sarah Emmanuel Hariyono, beserta

Ayu Asmah (2026) pada JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) bertajuk “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui Bermain Pasar-Pasaran”. Kajian tersebut menempuh pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bermodel Kemmis serta McTaggart. Subjeknya berjumlah 15 anak berusia 5–6 tahun. Data dihimpun lewat pengamatan juga dokumentasi. Temuannya memperlihatkan kenaikan kemampuan bahasa ekspresif dari 57% pada tahap pra-siklus menjadi 88% pada siklus II. Sehingga, kegiatan bermain peran melalui pasar-pasaran efektif dalam mengembangkan kecakapan bahasa ekspresif anak (Komariah et al., 2026).

Artikel yang ditulis oleh Anatul Komariah, Sarah Emmanuel Hariyono, dan Ayu Asmah memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kemiripannya terletak pada pemanfaatan metode bermain peran (*role play*) selaku strategi belajar guna menumbuhkan kemampuan bahasa. Sementara kelainannya berpusat pada sisi keterampilan bahasa, subjek, juga ragam kajian. Telaah Anatul Komariah dkk. sebatas menyoroti kemampuan bahasa ekspresif anak berusia 5–6 tahun, sedangkan kajian ini menelaah keterampilan berbahasa secara lebih lapang, yakni menjangkau sisi ekspresif juga reseptif pada siswa kelas III sekolah dasar. Dari sisi metode, telaah itu memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara kajian ini menempuh metode eksperimen guna menguji pengaruh secara kuantitatif. Di samping itu, kajian ini mengembangkan strategi bermain peran menjadi *role play* berbasis pengalaman, sehingga kegiatan belajar bukan sekadar simulasi pasar-pasaran, melainkan dirancang bertumpu pada pengalaman konkret siswa demi

menyaksikan pengaruhnya secara signifikan atas keterampilan berbahasa.

Keempat, tulisan Muslikhah, Henny Anggraini, beserta Cicilia Ika Rahayunita (2025) pada Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini bertajuk “Penerapan Bermain Peran (*Role play*) terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3–4 Tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso”. Telaah tersebut memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif dengan teknik pengamatan, wawancara, juga dokumentasi atas 13 anak. Temuannya memperlihatkan metode bermain peran menumbuhkan kecakapan bertutur, menyimak, serta memahami kosakata anak. Anak tampil lebih yakin ketika berkomunikasi sekaligus sanggup menuangkan gagasan secara lebih terang (Muslikhah et al., 2025).

Tulisan Muslikhah, Henny Anggraini, beserta Cicilia Ika Rahayunita memuat kemiripan juga kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya berada pada pemakaian metode *role play* selaku strategi menumbuhkan kemampuan bahasa. Kelainannya tampak pada subjek, titik tekan keterampilan, juga ragam kajian. Telaah Muslikhah dkk. menyasar anak berusia 3–4 tahun pada jenjang pendidikan anak usia dini, sedangkan kajian ini menyasar siswa kelas III sekolah dasar. Dari sisi titik tekan, telaah itu menyoroti pertumbuhan kemampuan bahasa secara umum (bertutur, menyimak, juga memahami kosakata), sementara kajian ini khusus menelaah keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif. Selain itu, telaah Muslikhah dkk. memakai pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) kualitatif, sedangkan kajian ini menempuh metode eksperimen guna menguji pengaruh *role play* berbasis pengalaman

secara kuantitatif atas keterampilan berbahasa siswa.

Kelima, tulisan Yulianeta, Mukhammad Faisol, beserta Anurag Hazarika (2024) pada Jurnal Penelitian Tindakan Kelas bertajuk “Apakah Penggunaan *Role play* sebagai Salah Satu Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Efektif?”. Temuannya memperlihatkan kenaikan rerata kecakapan bertutur dari 65,4 pada siklus I menjadi 78,2 pada siklus II. Karenanya, disimpulkan metode *role play* berdaya guna menumbuhkan kecakapan bertutur siswa sekaligus mendongkrak keikutsertaan juga rasa percaya diri mereka (Yulianeta Yulianeta et al., 2023).

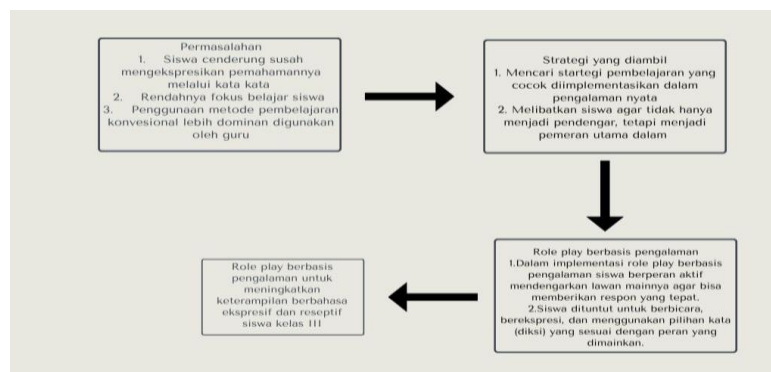
Artikel yang ditulis oleh Yulianeta, Mukhammad Faisol, dan Anurag Hazarika memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus dan metode penelitian. Penelitian tersebut hanya mengkaji kemampuan berbicara (aspek ekspresif) pada siswa SMP dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif pada siswa kelas III SD dengan menggunakan metode eksperimen serta mengembangkan strategi *role play* berbasis pengalaman.

C. Kerangka Pikir

Pengamatan permasalahan pembelajaran di SD Negeri Dondong 5 menunjukan rendahnya keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III. Hal tersebut ditunjukan dengan sikap siswa yang cenderung susah

mengekspresikan pemahamannya melalui kata kata dan juga rendahnya fokus belajar siswa yang memicu siswa sulit mempelajari materi yang disampaikan guru. Kemudian penerapan metode pembelajaran konvesional lebih dominan digunakan oleh guru. Maka, guna menumbuhkan keterampilan berbahasa dibutuhkan penerapan strategi belajar yang menuntut keaktifan siswa. Yaitu dengan pembelajaran *role play* berbasis pengalaman

Strategi ini telah ditinjau dan mempunyai pembenaran dengan materi yang akan digunakan untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa siswa kelas III SD Negeri Dondong 5. Metode ini melibatkan siswa secara menyeluruh sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka. Siswa terpacu mengikuti rangkaian belajar yang menyenangkan serta turut berperan aktif sejak tahap persiapan sampai penilaian. Uraian tersebut menandakan strategi *role play* berbasis pengalaman pada muatan Bahasa Indonesia Bab 5 bertema “Tersesat” berpengaruh atas peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif. Adapun kerangka berpikir kajian ini tersaji pada bagan berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir