BAB II
KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut kamus bahasa Indonesia keterampilan adalah "kelebihan atau kecakapan" berdasarkan hal tersebut yaitu sesuatu dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, fikiran, ide dan kreativitasnya dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu.[1] sumber lain mengatakan keterampilan yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreativitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Secara etimologis kata "berbicara" adalah kemampuan mengucapkan bunyi dari alat pengeluar suara (mulut).

Secara istilah adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.[2]

Sedangkan menurut aliran komunikatif dan pragmatik, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak berhubungan sangat kuat. Interaksi

---

[1] Dendy Sugono dkk, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008),979.
[2] Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*,(Bandung: Angkasa, 1985),16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lisan ditandai oleh rutinitas informasi. Ciri lain adalah diperlukan seorang pembicara mengasosiasikan makna, mengatur interaksi; siapa harus mengatakan apa, kepada siapa, kapan, dan tentang apa. Keterampilan berbicara mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat. Sebuah kalimat, betapa pun kecilnya memiliki struktur dasar yang saling bertemali sehingga mampu menyajikan sebuah makna.[3]

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan syarat alamiah yang kemungkinannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar dan, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.[4]

berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar

[3] Iskandar wassid dan dadang sunendar, Strategi Pembelajaran Bahasa, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 239.
[4] Ibid, 241.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara.[5]

Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan.

Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.[6]

---

[5] Djago Tarigan dkk, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2002).6.1

[6] Henry guntur tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1983),15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan pembicaraan biasanya dapat dibedakan atas lima golongan yaitu (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimulasi, (4) meyakinkan, dan 5) menggerakkan.[7]

Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu:

a. Memberitahukan dan melaporkan (to inform).
b. Menjamu dan menghibur (to entertain).
c. Membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (to persuade).

Beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara antara lain:

a. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
b. Mempergunakan suatu sandi linguistic yang dipahami bersama.
c. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
d. Merupakan suatu pertukaran antar partisipan.
e. Menghubungkan setiap pembicaraan dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
f. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
g. Hanya melibatkan perlengkapan yang berhubungan dengan suara atau bunyi bahasa dan pendengaran.

[7] Djago Tarigan, *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*, (Jakarta: Proyek Penyetaraan Guru SD Setrata D-II, 1990)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Keterampilan utama dalam berbicara yaitu:

a. Keterampilan social, kemampuan berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan ini menuntut agar kita mengetahui apa yang dibicarakan, bagaimana cara mengatakannya dan kapan mengatakannya.
b. Keterampilan semantic, kemampuan mempergunakan kata-kata dengan tepat arti.
c. Keterampilan fonetik, kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat.
d. Keterampilan vocal, kemampuan menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara.

Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

a. Kemudahan berbicara
b. Kejelasan
c. Bertanggung jawab
d. Membentuk pendengaran yang kritis
e. Membentuk kebiasaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbicara pada dasarnya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek – aspek kebahasaan maupun non kebahasaan. Menurut Sabarti Akhadiah, dkk (1992) yang termasuk aspek kebahasaan adalah lafal, intonasi serta penggunaan kosa kata atau kalimat. Sedangkan yang termasuk non kebahasaan adalah ekspresi atau mimik. Aspek–aspek tersebut dalam kegiatan berbicara merupakan indikator yang dijadikan penilaian dalam evaluasi berbicara. Yaitu lafal, intonasi, kosakata atau kalimat, kelancaran serta mimik atau ekspresi.

a. Lafal

Pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri–ciri lafal daerah. Pelafalan bunyi dalan kegiatan bercerita perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa. karena pada umumya siswa dibesarkan di lingkungan dengan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Aspek dalam lafal adalah berikut :

1) Kejelasan vokal atau konsonan
2) Ketepatan pengucapan
3) Tidak bercampur lafal daerah.

b. Intonasi

Penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan bercerita, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan bercerita. Suatu cerita akan menjadi kurang menarik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apabila penyampaiannya kurang menarik pula. Aspek dalam intonasi adalah berikut :

1) Tinggi rendah suara

2) Tekanan suku kata

3) Nada atau panjang pendek tempo

c. Kosakata atau kalimat

Guru perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Untuk mengawali sebuah cerita dibuka dengan kalimat pembuka kemudian harus ada isi dari cerita tersebut dan dibuat suatu kesimpulan serta diakhiri dengan penutup. Aspek dalam kosakata ini adalah berikut :

1) Jumlah kosakata

2) Terdapat kalimat pembuka, isi, kesimpulan dan penutup

3) Saling koherensi

d. Hafalan

Kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicarannya. Aspek dalam hafalan adalah berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Kelancaran

2) Teratur atau urut

3) Kesesuaian hal yang diceritakan

e. Mimik atau ekspresi

Mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan bercerita karena dapat berfungsi membentu memperjelas atau menghidupkan bercerita. Gerak gerik dan mimik yang tepat dapat menunjang keefektifan bercerita. Yang termasuk dalam aspek mimik adalah :

1) Gesture atau gerak tubuh

2) Ekspresi wajah

4) Penjiwaan [8]

Sebagaimana diketahui, pemilihan strategi atau gabungan metode dan teknik pembelajaran terutama didasarkan pada tujuan dan materi yang telah ditetapkan pada satuan-satuan kegiatan belajar. Dalam hal tersebut keterlibatan intelektual-emosional peserta didik dapat dilatihkan dalam kegiatan, antara lain:

[8] Sabarti Akhadiah, *Bahasa Indonesia II*, (Jakarta: DEPDIKBUD, 1992), 154-159

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Bermain drama

b. Bercerita

c. Wawancara

d. Berdiskusi

e. Pidato

f. Laporan lisan

g. Membaca nyaring

h. Merekam bicara.

3. Ranah-Ranah Pembelajaran

Ranah-ranah hasil pembelajaran menurut Benyamin S.Bloom, Ada 3 bagian ranah menurut Bloom dan Krathwol dan Maria yang mengklasifikasikan tujuan pembelajaran terdiri dari tiga ranah atau schemata:

a. Ranah Kognitif

Yaitu ranah yang menekankan pada aspek intelektual dan memiliki jenjang dari yang rendah sampai yang tinggi, yaitu :

1) Pengetahuan :

Yaitu yang menitik beratkan pada aspek ingatan terhadap materi yang telah dipelajari mulai dari fakta sampai teori.

2) Pemahaman :

Yaitu langkah awal untuk dapat menjelaskan dan menguraikan sebuah konsep ataupun pengertian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Aplikasi :

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi yang nyata, meliputi aturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori.

4) Analisis :

Yaitu kemampuan dalam merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya strukturnya mudah untuk dimengerti.

5) Sintesis :

Yaitu kemampuan mengombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru yang menitik beratkan pada tingkah laku kreatif dengan cara menformulasikan pola dan struktur baru.

6) Evaluasi :

Yaitu kemampuan dalam mempertimbangkan nilai untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal.

b. Ranah Afektif

Ranah yang menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Dalam ranah Afektif meliputi 5 tingkatan :

1) Penerimaan (*Receiving):*

Misalnya kemampuan peserta didik untuk mau mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dengan melibatkan perasaan, antuisme, dan semangat belajar yang tinggi .

2) Responding:

Yaitu kemampuan peserta didik untuk memberikan timbal balik positif terhadap lingkungan dalam pembelajaran, misalnya: menanggapi, menyimak, bertanya, dan berempati.

3) Penilaian:

Yaitu penerimaan terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran, membuat pertimbangan terhadap berbagai nilai untuk diyakini dan diaplikasikan.

4) Pengorganisasian:

Yaitu kemampuan peserta didik dalam hal mengorganisasi suatu sistem nilai.

5) Karakterisasi:

Yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkatan pengorganisasian terhadap representasi kehidupan secara luas.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, baik keterampilan fisik halus maupun kasar. Ranah ini sering berhubungan dengan mata pelajaran yang lebih menekankan pada gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, seperti seni music, lukis, pahat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan mata pelajaran olahraga. Ranah ini berhubungan dengan kemampuan skill atau keterampilan seseorang. Dalam ranah psikomotorik ada enam tingkatan :

1) Persepsi:

   Yaitu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, dan mendeskriminasikan.

2) Kesiapan:

   Yaitu berhubungan dengan melakukan konsentrasi dan menyiapkan diri secara fisik.

3) Peniruan/Gerakan terbimbing:

   yaitu dasar permulaan dari penguasaan keterampilan, peniruan contoh.

4) Gerakan Mekanis:

   yaitu berketerampilan dan pengulangan kembali urutan fenomena sebagai bagian dari usaha sadar yang berpegang pada pola.

5) Gerakan Respon kompleks:

   yaitu berketerampilan secara luwes, supel, lancar, gesit, dan lincah.

6) Penyesuaian Pola Gerakan:

   yaitu penyempurnaan keterampilan, menyesuaikan diri, melakukan gerakan variasi, meskipun pengembangan berikutnya masih memungkinkan untuk diubah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Metode Pembelajaran Metode *Image Streaming*

1. Pengertian Metode *Image Streaming*

Secara etimologi *image streaming* dalam kamus john. Echol , *Image* diartikan dengan "gambar, patung, kesan, bayangan" sedangkan *Streaming* diartikan sebagai "mengalir"[9]

Jadi *Image streaming* bisa diartikan sebagai mengalirkan bayangan. Sedangkan pengertian *Image streaming* sebagai suatu metode pembelajaran disini adalah suatu metode mengajar yang menonjolkan aspek kognitif dan dapat membangun pemahaman yang benar – benar bermakna dimana metode ini membiarkan diri untuk membayangkan dan mendiskripsikan bayangan-bayangan tersebut dalam otak atau memvisualisasikan pikiran dengan bebas kemudian di eksplorasi keluar dengan jelas hasil bayangan tersebut, kepada pendengar atau alat perekam.[10]

Metode *image streaming* disebut juga metode mengalirkan bayangan, pengaliran bayangan hanyalah kegiatan membiarkan bayangan-bayangan hadir dan muncul dihadapan mata pikiran tetapi tidak memutuskan secara sadar isi bayangan-bayangan tersebut. Dan sementara seseorang tersebut melihat bayangan-bayangan itu, dideskripsikan dengan lantang kepada fokus

---

[9] Jhon M. Echols dan Hasan Shadly, *Kamus Inggris- Indonesia, (*jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 1976)311/561

[10] Win Wenger, *beyond teaching & learning* (*memadukan Quantum teaching & learning*), (Bandung: nuansa Cet.4, 2004), hal.300

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksternal (alat perekam atau pendengar) isi bayangan-bayangan tersebut dengan detail inderawi bertekstur kaya.[11]

Pengaliran bayangan menyebabkan beberapa bagian otak dan pikiran bekerja sama lebih erat. Integrasi ini membangun keseimbangan, memperkuat titik-titik lemah, dan dengan cepat meningkatkan kekuatan intelektual (dan estetik), termasuk subjek-subjek akademis yang tak terkait. Metode ini merupakan perpaduan dari teori Socrates dan teori Einstein, dimana teori Socrates lebih dikenal dengan istilah "pemahaman yang meresap" prinsip dari teori ini yaitu mendiskripsikan persepsi-persepsi tentang pelbagai hal kepada pendengar atau alat perekam dengan maksud untuk dapat mempersepsi lebih banyak.[12]

Sedangkan teori Einstein mengambil dasar-dasar pemikiran visual, karena penglihatan (visi) berisi lebih banyak informasi detail daripada indera kita lainya. Kita juga memproses banyak informasi melalui pendengaran. Perasaan kinestetik kita, terbukti juga sangat penting dalam hubungannya dengan pengalaman-pengalaman mental kita. Menurut studi EEG (*electroencephalographic*), delapan puluh persen dari area otak kita terlibat dalam respons visual, lebih banyak dari pada indera lainnya.[13]

---

[11] Ibid, hal 308
[12] Win Wenger, *beyond teaching & learning* (*memadukan Quantum teaching & learning*), (Bandung: nuansa Cet.4, 2004),hal 290
[13] Ibid hal 295

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Albert Einstein mempopulerkan teknik pemikiran visual, yang sebelumnya sudah banyak digunakan dan digunakan dan di praktikan oleh sebagian besar penemu atau di praktekkan oleh sebagian besar sudah banyak digunakan Itulah sebabnya mengapa temuan-temuan besar dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi, biasanya dihasilkan dengan bantuan Visualisasi. Seluruh ilmu kimia organic, misalnya, didasarkan pada rantai benzene temuan Kekule. Temuan itu dihasilkan dari mimpi kekule yang sedang menatap ke Perapiannya, di mana ia membayangkan melihat sekelompok ular yang menelan ekor merak sendiri. Teori relativitas lahir saat Einstein naik kereta api khayalan dalam seberkas cahaya. Dalam bidang teknologi, Kebanyakan terobosan itu di hasilkan oleh visualisasi.[14]

Itu berarti bahwa hampir semua respons visual terjadi dalam bagian – bagian otak yang secara konvensional tidak kita sadari dan dianggap tak dapat diakses. Banyak ungkapan untuk menggambarkan otak manusia yakni disebut sebagai Raksasa yang tidur, seperangkat mesin yang kompleks dan banyak lagi lainnya . Ahli biologi , ahli psikologi, ilmuwan evolusi, pendidik , juga penulis bersaing untuk menghasilkan uraian definitif tentang otak, mereka ingin memiliki secara adil terhadap struktur yang kompleks ini.[15] Di dalam otak sebenarnya yang penting bukan pada jumlah neuron nya(sel otaknya)

---

[14] Win Wenger, *beyond teaching & learning* (*memadukan Quantum teaching & learning)*, (Bandung: nuansa Cet.4, 2004), hal 297

[15] Collin Rose Malcolin J. Nicholl, *Accelerated learning for century 21st century*,(Bandung: Nuansa,2006),46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetapi pada jumlah koneksi (hubungan - jaringan) yang terjadi antar sel otak. Bayangkan, setiap sel dari 100 miliar neuron itu dapat muncul 20.000 cabang. Namun, ternyata , itu menjadi bukti bahwa persepsi – persepsi bawah sadar di mungkinkan. Mereka yang meneliti otak memastikan bahwa untuk setiap persepsi sadar yang kita miliki, kita mengalami lusinan dan ratusan yang tersembunyi.[16]

Berita selanjutnya adalah kita memiliki jumlah sel otak yang sama dengan albert Einstein , semua orang punya, kecuali otak mereka sakit atau rusak. Jadi ini adalah belajar pengalaman mental atau motor yang baru memberikan stimulus yang di ubah menjadi denyut syaraf yang berjalan ke stasiun penyortir seperti thalamus (di dalam area otak tengah dari sini sinyal–sinyal dikirim di daerah khusus di otak) Stimulus yang berulang dari sekelompok neuron mereka mengembangkan lebih banyak dendrit menyebabkan lebih banyak koneksi sehingga suatu jaringan menyebabkan pemekaran, pengertian, penguasaan. Akhirnya neuron – neuron ini belajar untuk menekankan koneksi yang keliru dan memberi respon positif terhadap sinyal yang lebih lemah – dalam kata dalam kata lain belajar untuk melakukan proses mental atau motor yang sama dengan lebih sedikit usaha. Dengan kata lain, sel mengubah daya terimanya terhadap pesan-pesan berdasar stimulasi sebelumnya.[17]

---

[16] Ibid hal 294
[17] Paul Ginnis, *Trik dan taktik mengajar*,(Jakarta : Indeks, 2008),16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas guru adalah mendukung para siswa dalam mewujudkan potensi biologi luar biasa dari otak mereka menjadi terwujud hal ini tentu merupakan suatu misi yang imposible karena hanya sebagian kekuatan total otak dapat digunakan selama hidup . di perkirakan kita menggunakan kurang dari 1 person dari 1 persen perkiraan kapasitas otak yang sekitar 10 bit data peretik menurut psikiater dan ahli tidur Allan hobsian dari harvard ketika para ilmuwan memotong otak Einstein setelah kematiannya mereka menemukan bahwa dia tidak memiliki lebih banyak sel otak tetapi lebih banyak koneksi diantara sel – sel tersebut dan meskipun masih banyak yang tersisa.[18]

Dalam pencarian keunggulan belajar , maka nampaknya pendidik yang terampil menghadapi 3 tugas :

a. Untuk mendorong koneksi baru syaraf melalui tantangan yang menciptakan tingkatan stimulasi yang tinggi
b. Untuk memperkuat koneksi yang ada semakin banyak jalur Syaraf yang dipakai , semakin efisien jadinya , Axon menjadi terlindungi oleh suatu zat berlemak putih yang disebut mylin, yang mempercepat proses pengiriman sinyal listrik- kimia dan neuron merespon dengan lebih sedikit
c. Tugas pendidik adalah menata siswa untuk menata ulang jaringan koneksi otak syaraf yang telah ada dengan mengambil data di

[18] Paul Ginnis, *Trik dan taktik mengajar*,(Jakarta : Indeks, 2008),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

papan yang akan meluruskan kesalahpahaman, memperbaiki konsep, melengkapi pemahaman/mengasah keterampilan.[19]

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan tentang metode *Image Steaming* adalah suatu metode perpaduan teori Socrates dan Einstein, yakni memadukan visualisasi pikiran dengan membiarkan bayangan – bayangan pada otak mengalir secara bebas dengan Imajinasi pada diri dengan melibatkan otak bawah sadar (teori Einstein) , kemudian dilanjutkan dengan proses peresapan pemahaman (teori Socrates) yaitu melalui cara mendiskripsikan Visualisasi tersebut dengan eksternal atau mengeksplorasi dengan kata – kata secara lantang pada orang lain atau melalui alat perekam. Metode ini lebih menonjolkan daya kognitif otak sebagai sumber proses pembelajarannya . Dengan pengetahuan tersebut diharapkan anak didik lebih mantap dan kokoh keyakinannya terhadap ajaran agama Islam dan mengamalkannya.

2. Sejarah Metode Image Streaming

Pada tahun 1989 untuk pertama kali dilakukan yang penelitian formal untuk mengukur efek atau pengaruh yang dihasilkan oleh teknik mengalirkan bayangan atas penulis dan proyek renaissance jurusan kimia dan fisika di south western state University di Marshall, Minnesota adalah lembaga pertama yang melakukan penelitian demikian yang mengukur efek dan pengaruh teknik mengalirkan bayangan yang mudah dan tepat tanpa

[19] Ibid hal 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengawasan atas prestasi intelektual sejumlah mahasiswa fisika dan kemudian, atas populasi sejumlah mahasiswa lainnya. Penelitian ini secara konsisten memperlihatkan begitu banyak integrasi otak terjadi sehingga :

a. Para mahasiswa memperoleh peningkatan IQ sebesar 0, 8 setiap satu jam praktik, dan 20 dalam 24 jam praktek. Beberapa mahasiswa-mahasiswa perbaikan justru memperoleh peningkatan IQ sebesar 1,8 setiap satu jam bukannya 0,8, untuk sebab- sebab yang belum di ketahui.
b. Apapun gaya belajar atau cara menangani informasi yang dipilih mahasiswa seperti diukur dengan metode Inventaris Kolb, para mahasiswa yang mampu Mengalirkan bayangan nya dengan cepat berintegrasi menuju suatu keseimbangan dimana mereka mampu berkembang dengan baik dalam suatu lingkungan belajar.
c. Prestasi ujian akhir mereka dalam fisika tidak berkorelasi dengan jumlah jam yang dihabiskan para mahasiswa itu dalam memperhatikan pengaliran bayangan dengan mereka yang melakukan selam 20 jam atau lebih untuk menghadapi ujian akhir.[20]

Metode ini dikembangkan oleh Dr. Win Wenger, presiden Institut untuk pemikiran Visual di Gaithersburg, Md, Beliau adalah seorang perintis

[20] Win Wenger, Cara Dahsyat Mengajar & Belajar: *beyond teaching and learning*, (Bandung: nuansa cendekia, Cet.1, 2015), 301 - 302

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam bidang kreativitas dan metode kreatif, accelerated learning atau percepatan belajar (cara belajar cepat), perkembangan otak& diri , dan ekonomi politik. Dr. Wenger pernah menjadi dosen , dan kini menjadi trainer yang dikenal di seluruh dunia, Win Wenger juga mendirikan yayasan nirlaba bernama Project Renaissance. Organisasi ini mengabdikan diri dalam meningkatkan potensi individu dan mempercepat terbitnya fajar baru era pencerahan. Situs Project Renaissance memuat pelbagai karya besar yang disiarkan Win Wenger ke public. Situs ini juga menyiarkan ulasan atas buku-bukunya, uraian tentang teknik-teknik kreatif pemecahan masalah yang dikembangkannya, dan jadwal acara dan kursus pelatihan yang disponsori oleh Project Renaissance, dan segudang materi lain yang menarik bagi orang yang ingin meningkatkan IQ , melejitkan kreativitas dan pemecahan masalah, dan berbagi pikiran dengan orang - orang yang sepandangan.[21]

3. Langkah-langkah metode *Image streaming*

Berikut ini adalah tujuh langkah proses untuk melakukan metode *Image streaming* yang berguna sebagai sarana belajar, yaitu :

a. Biarkan yang lebih halus dan dalam memperlihatkan kepada anda jangan langsung memutuskan dengan sadar apa yang ingin anda lihat dan kemudian anda gambarkan hubungan dengan bayangan-bayangan yang benar-benar hadir di hadapan anda sekarang juga, apapun bayangan-bayangan itu.

[21] Ibid 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tutup mata untuk melihat dengan lebih bebas.

c. Apapun kesan yang anda temukan, betapapun remeh, sederhana, tak berhubungan : bahkan warna atau garis yang tampaknya tak berarti.

d. Diskripsikan bayangan itu dengan lantang kepada focus eksternal (selain/di luar diri anda) pendengar langsung adalah yang terbaik alat perekam juga baik, tidak boleh kurang dari itu.

e. Diskripsikan dengan cepat dan mengalir, dengan detail inderawi yang kaya, berkesinambungan, sekalian hanya sekedar sekilas dan ringkas. Hal ini memaksa lebih banyak bayangan -bayangan lain hadir dan muncul dan diskripsikan semua.

f. Biarkan diri anda dikejutkan oleh ungkapan bayangan-bayangan anda kepada anda.[22]

Pengaliran bayangan menyebabkan beberapa bagian otak dan pikiran bekerja sama lebih erat. Integrasi ini membangun keseimbangan memperkuat, titik-titik lemah, dan dengan cepat meningkatkan kekuatan intelektual (dan estetik), termasuk subyek-subyek akademis yang tak terkait selain mengembangkan kemampuan belajar seseorang.

Pengaliran Bayangan hanyalah kegiatan membiarkan bayangan-bayangan hadir muncul dihadapan ‘mata pikiran’ anda tetapi tidak

[22] Win Wenger, Cara Dahsyat Mengajar & Belajar: *beyond teaching and learning*, (Bandung: nuansa cendekia, Cet.1, 2015),307

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memutuskan secara sadar diri bayangan-bayangan tersebut. Dan sementara anda melihat bayangan-bayangan itu deskripsikan dengan lantang kepada fokus eksternal (alat perekam/pendengar) isi bayangan-bayangan tersebut dengan detail inderawi bertekstur kaya.[23]

Teknik-teknik spesifik yang dapat dibangun dari metode Mengalirkan bayangan yang mempercepat atau meningkatkan pembelajaran, teknik ini akan menjadi salah satu cara yang paling potensial untuk mempelajari materi subjek di sekolah-sekolah khusus, akademi, pekerjaan, atau profesi yakni akan di jelaskan di bawah ini :

a. Jika anda dapat menemukan, atau memperoleh daftar konsep-konsep kunci mata kuliah yang sedang anda pelajari, dari pengajar, professor, atau konsultan, ubahlah setiap konsep tersebut menjadi pertanyaan. Sebagai contoh , jika dalam mata kuliah ekonomi terdaftar materi interaksi antara persediaan dan permintaan, ubahlah ia menjadi pertanyaan, Apakah interaksi (atau hubungan antara) persediaan dan permintaan?
b. Carilah gelas, asbak atau bel yang dapat Anda gunakan untuk membunyikan “ting” pelan.
c. Siapkan dua alat perekam, kaset C-60 atau C-90. Pada alat perekam pertama, rekamlah dengan pertanyaan konsep pertama,

[23] Win Wenger, Cara Dahsyat Mengajar & Belajar: *beyond teaching and learning*, (Bandung: nuansa cendekia, Cet.1, 2015),308

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diikuti oleh enam atau delapan menit diam. Setiap dua menit kira-kira selama waktu diam itu, bunyikan dengan pelan satu kali"ting" yang membagi interval enam hingga delapan menit tadi menjadi tiga bagian yang kurang lebih sama. Setelah waktu enam hingga delapan menit tersebut, rekam konsep pertanyaan kedua, di ikuti lagi dengan enam hingga delapan menit waktu diam(dengan "ting" perlahan setiap dua hingga tiga menit), dan begitu seterusnya hingga sebanyak mungkin pertanyaan konsep yang dapat masuk kedalam ruang kaset yang tersedia dengan masing-masing waktu diam atau hingga anda telah memasukkan seluruh daftar itu. Letakkan dua bunyi "ting" yang berselang-panjang dalam tiap interval enam hingga delapan menit kediaman antar pertanyaan konsep, setidaknya memberikan waktu diam dua menit sesudah "ting" ketiga sebelum pertanyaan berikutnya.

d. Berikut adalah apa yang anda lakukan dengan kaset pertama yang telah anda rekam. Karena kaset menyajikan setiap pertanyaan konsep, pastikan daya-daya pengaliran Bayangan anda memperlihatkan kepada anda bayangan-bayangan yang mempresentasikan secara bermakna konsep itu kepada anda. Meskipun itu barang kali konsep yang anda yakin tidak anda ketahui sama sekali berbeda atau serangkaian bayangan dari daya-daya pengaliran bayangan anda yang bagaimanapun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperlihatkan secara bermakna kepada anda konsep yang sama itu. Anda mendeskripsikan bayangan-bayangan anda ketika mereka terungkap, tiga set per konsep, ke dalam kaset kosong dengan alat perekam kedua anda.

e. Putar ulang alat perekam kedua anda yang akan memiliki pertanyaan-pertanyaan isyarat dan juga respon-respon anda atasnya, untuk mencari kesamaan elemen di antara ketiga kesan terhadap setiap konsep.

f. Untuk setiap pertanyaan konsep, buatlah catatan ringkasan atau sketsa mengenai tiga kelompok bayangan, dan mengenai elemen-elemen yang sama di antara ketiganya. Simpanlah ini semua ke dalam buku catatan atau file atau lebih baik lagi, tempelkan mereka di dinding sebagai referensi yang mudah di akses.[24]

4. Kelebihan dan kelemahan Metode *Image streaming*

Kelebihan dari Metode *Image streaming* ini adalah mempertajam seluruh keterampilan berpikir visual, Ia juga mengarahkan visualisasi, untuk lebih rinci, tanpa menyebutkan satu tekniknya akan di uraikan sebagai berikut:

a. Meningkatkan Kemampuan otak

b. Membantu meningkatkan pembelajaran

c. Memperbaiki/membangun pondasi pemahaman

[24] Win Wenger, Cara Dahsyat Mengajar & Belajar: *beyond teaching and learning*, (Bandung: nuansa cendekia, Cet.1, 2015), 340-342

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menciptakan pembelajaran lebih bermakna

e. Melatih siswa untuk berfikir kreatif

Pengaliran bayangan menyebabkan beberapa bagian otak dan pikiran bekerja sama lebih erat, integrasi ini membangun keseimbangan, memperkuat titik-titik lemah, dan dengan cepat meningkatkan kekuatan intelektual (dan estetik), termasuk subyek subyek akademis yang tak terkait, selain mengembangkan kemampuan belajar seseorang metode image streaming bermanfaat untuk ;

a. Meningkatkan pembelajaran secara cepat.

b. Membantu setidaknya hingga tingkat tertentu untuk menemukan solusi yang kreatif.

c. Mengembangkan dengan cepat disana luar biasa: kemampuan pengamatan bebas, objektivitas dan karakter pribadi.

d. Menghasilkan ilham yang segera dan selalu dapat terpercaya.[25]

Sedangkan kelemahan dari metode ini adalah:

a. Membutuhkan waktu relative lama dalam penerapannya

b. Tidak semua guru dapat memakai metode ini, guru di tuntut dapat membawa suasana murid ke ranah yang lebih dalam, jadi pada guru yang kurang mampu menguasai kelas metode ini kurang efektif di lakukan.

[25] Ibid hal 307

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Metode ini harus dilakukan di tempat yang kondusif dan tenang, tidak efektif dilakukan di tempat yang riuh karena membutuhkan ketenangan.

C. Materi Drama

1. Pengertian Drama

Pada dasarnya, definisi drama adalah bagian dari karya sastra yang diperankan oleh tokoh-tokoh di dalam cerita drama tersebut dan hal yang paling menonjol dari sebuah drama adalah didalamnya terdapat dialog ataupun percakapan. Berikut adalah definisi ataupun pengertian drama menurut pendapat para ahli. Dalam Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar drama artinya cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukkan teater.

2. Jenis-Jenis Drama

Jenis drama anak-anak dapat ditentukan dari berbagai tinjauan aspek, yaitu jumlah pelaku, kuantitas waktu pementasan, alur peristiwa yang menyedihkan dan berakhir dengan kebahagiaan, kehidupan rakyat biasa atau pada umumnya, media pementasan, keaslian penciptaan teks drama, sikap terhadap naskah, dan cara penyajian drama anak-anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut adalah Unsur–unsur drama menurut Untoro dkk adalah sebagai berikut:

a. Penokohan

Penokohan/karakter pelaku utama adalah pelukisan karakter/kepribadian pelaku utama.

b. Dialog

Dua tuntutan yang harus dipenuhi dalam percakapan adalah

1) Dialog harus turut menunjang gerak laku
2) Dialog yang diucapkan diatas pentas lebih tajam dan tertib dari ajaran sehari-hari.

c. Alur

Plot/jalan cerita adalah rangkaian kejadian yang dialami oleh para pelaku, biasanya terdiri atas eksposisi, intrik, klimaks, antiklimaks dan konklusi.

d. Latar

Latar adalah keterangan mengenai tempat, ruang dan waktu serta suasana dalam naskah drama.

3. Tujuan Pemeranan Tokoh Drama

Tujuan itu salah satunya sesuai dengan jenis belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Humalik tahun 2005, sebagai berikut:

a. Belajar dengan berbuat.
b. Belajar melalui peniruan (imitasi).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Belajar melalui balikan.

d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

4. Langkah-Langkah Memerankan Drama

Memerankan drama melalui bermain peran adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

5. Teknik Memerankan Drama

Dalam memerankan drama perlu memahami berbagai teknik. Menurut Rendra (dalam Faisal, dkk.) ada beberapa teknik yang perlu diperhatikan dalam memerankan drama. Teknik tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Teknik Muncul

b. Teknik Memberi Isi

c. Teknik Pengembangan

d. Teknik Timing

e. Teknik Penonjolan

6. Hakikat Memerankan Drama

Memerankan drama berarti mengaktualisasikan segala hal yang terdapat di dalam naskah drama ke dalam lakon drama di atas pentas. Aktivitas yang menonjol dalam memerankan drama ialah dialog antar tokoh, monolog, ekspresi/mimik, gerak anggota badan, dan perpindahan letak pemain. Pada saat melakukan dialog ataupun monolog, aspek-aspek supraseg

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mental (lafal, intonasi, nada atau tekanan dan mimik) mempunyai peranan sangat penting. Lafal yang jelas, intonasi yang tepat, dan nada atau tekanan yang mendukung penyampaian isi/pesan.

7. Menghayati Watak Tokoh yang akan Diperankan

Sebelum memerankan sebuah drama, kita perlu menghayati watak tokoh. Apa yang perlu kita lakukan untuk menghayati tokoh? Watak tokoh dapat diidentifikasi melalui (1) narasi pengarang; (2) dialog-dialog dalam teks drama; (3) komentar atau ucapan tokoh lain terhadap tokoh tertentu; dan (4) latar yang 7

mengungkapkan watak tokoh. Melalui menghayati yang sungguh-sungguh, kamu dapat memerankan tokoh tertentu dengan baik. Watak seorang tokoh dapat diekspresikan melalui cara sang tokoh memikirkan dan merasakan, bertutur kata, dan bertingkah laku, seperti dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Artinya, watak seorang tokoh bisa dihayati mulai dari cara sang tokoh memikirkan dan merasakan sesuatu, cara tokoh bertutur kata dengan tokoh lainnya, dan cara tokoh bertingkah laku.

8. Pembelajaran Memerankan Tokoh Drama Di SD

Drama merupakan sebuah penampilan lakon yang terjadi dikehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terdapat pembelajaran drama. Tiga kompetensi pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor harus bisa dicapai dalam pembelajaran drama. Secara kognitif, mengenalkan dan memberikan kemampuan dasar tentang materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

drama sangatlah penting. Oleh karena itu, struktur drama baik intrinsiknya maupun ekstrinsiknya dalam konteks teks drama menjadi relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran drama di sekolah. Dari ranah afektif, maka kemampuan dasar dalam materi memerankan tokoh drama dapat diarahkan untuk menunjang munculnya seperangkat kompetensi afektif siswa terkait dengan respon positifnya terhadap pembentukan karakter, sikap, emotif sebagai efek dari proses analisis drama di sekolah.

D. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya, oleh Nofiyah Wijayanti (2009), *Efektifitas Penerapan Metode Image Streaming Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlaq Siswa Kelas XII Sma Islam Parlaungan Berbek Waru Sidoarjo*, memuat metode yang sama yaitu metode *Image Streaming* berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan jenis penelitian penelitian eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tersebut, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil uji coba, secara meyakinkan dapat dikatakan metode *image streaming* telah menunjukkan efektifitas yang nyata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII pada bidang studi Aqidah akhlaq. Ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen yang sudah diterapkan metode *image streaming* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dari hasil t0 yang telah diperoleh sebesar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal ini menunjukkan bahwa t0 lebih besar daripada t1 baik pada taraf signifikansi 5% (2, 00) maupun pada taraf signifikansi 1 % (2, 65). Selain itu dari hasil pos-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dengan perbandingan rata-rata 7,2 : 8,5. Dengan kata lain metode *image streaming* dapat diandalkan sebagai strategi yang baik untuk mengajarkan Aqidah Akhlaq di SMA Islam Parlaungan Berbek Waru Sidoarjo.[26]

[26] Nofiyah Wijayanti, *Efektifitas Penerapan Metode Image Streaming Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlaq Siswa Kelas XII Sma Islam Parlaungan Berbek Waru Sidoarjo.* Skripsi. IAIN Sunan Ampel Surabaya. 2009

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id