

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JAWA
SISWA KELAS IV SDN JORESAN PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh

EKA PUJI RAHAYU
NIM: 203190140

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

P O N O R O G O




LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Eka Puji Rahayu
NIM : 203190140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam sidang munaqosah.

Pembimbing


Berlian Pancarrani, M.Pd.
NIP. 199307262019032023

Tanggal, 26 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Ulum Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003

IAIN
PONOROGO



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Eka Puji Rahayu
NIM : 203190140
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 09 November 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 15 November 2023

Ponorogo, 15 November 2023

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

Penguji I : Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

Penguji II : Berlian Pancarrani, M.Pd.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Eka Puji Rahayu
NIM : 203190140
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 6 Desember 2023



Eka Puji Rahayu

NIM. 2031910140

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Puji Rahayu
NIM : 203190140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh Mode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menerima sanksi atas perbuatan saya.

Ponorogo, 24 Oktober 2023
Yang membuat pernyataan



Eka Puji Rahayu
NIM. 203190140

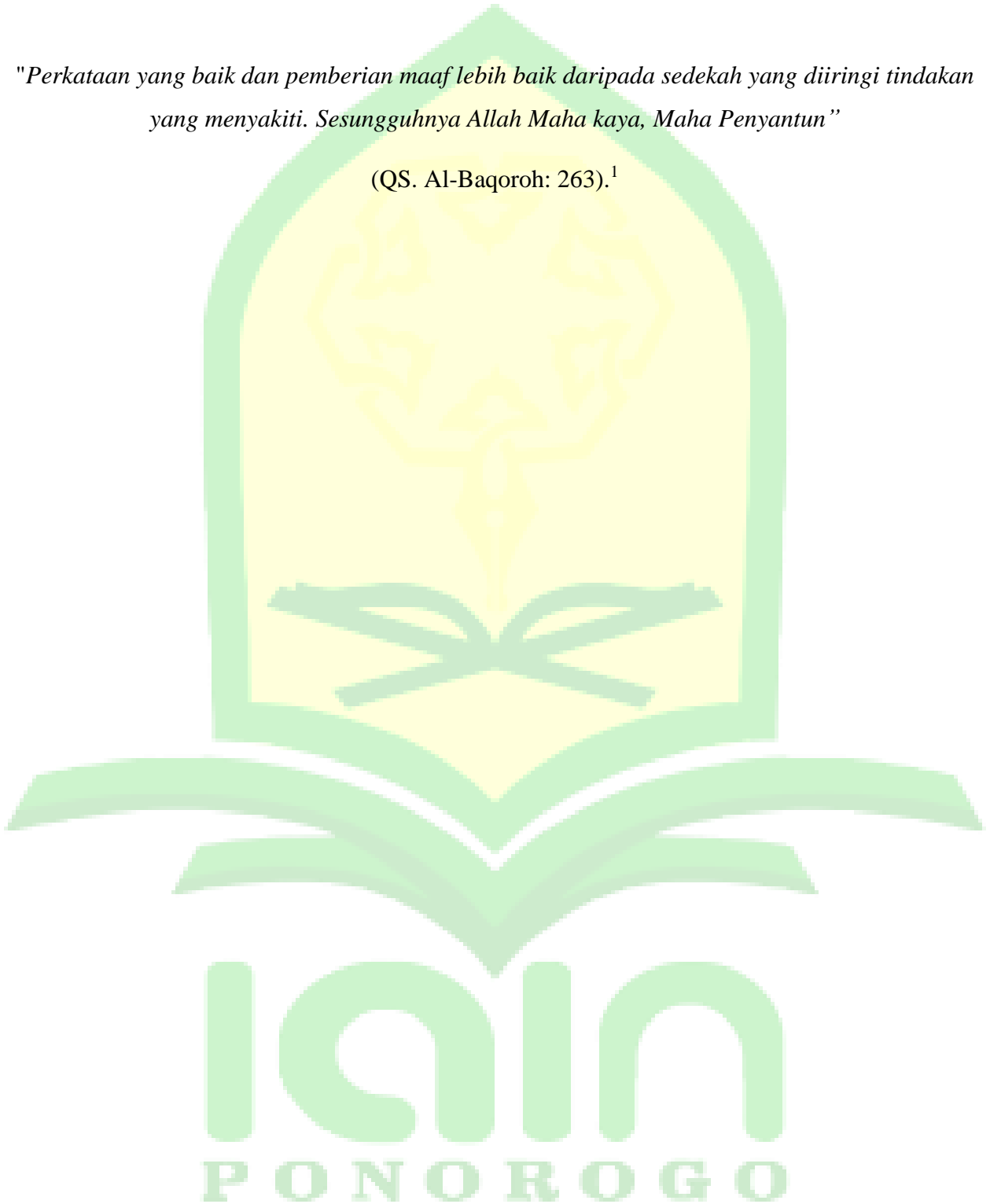
IAIN
PONOROGO

MOTO

قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَّبْتَغِيهَا أَدَىٰ ۖ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ ۝

"Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti. Sesungguhnya Allah Maha kaya, Maha Penyantun"

(QS. Al-Baqoroh: 263).¹



¹ KEMENAG Qs. Al-Baqoroh ayat 263. <https://quran.kemenag.go.id/>. Diakses pada tanggal 10 Nopember 2023.

ABSTRAK

Eka, Puji Rahayu. 2023. Pengaruh Mode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan Tahun Pelajaran 2023/2024. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Berlian Pancarrani, M.Pd.

Kata Kunci: Metode *Role Playing* dan Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya siswa yang masih salah dalam berbicara Bahasa Jawa dengan teman sebaya dan juga dengan guru. Penggunaan kosakata yang masih mencampuradukkan dengan kosa kata Bahasa Indonesia sehingga bahasa yang dicampur tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Jawa. Rata-rata hasil belajar Bahasa Jawa siswa dalam materi berbicara Bahasa Jawa masih rendah. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang masih konvensional yang kurang melibatkan aktivitas berbicara siswa. Oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Joresan dengan menggunakan metode kuantitatif model pre-eksperimen dengan *design one group pretest posttest*. Populasi penelitian sejumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu uji paired t tes.

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Jawa masuk dalam kategori baik ditunjukkan dengan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan (2) kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan rata-rata mengalami peningkatan dari 25,5 menjadi 31,5.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan sebuah kesyukuran kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat, taufiq, dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis yaitu dengan segala kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penulis melakukan penelitian ini bertujuan untuk penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan”. Skripsi ini ditulis dalam rangka sebagai syarat bagi mahasiswa semester akhir untuk meluluskan pendidikannya serta untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka secara khusus dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak diantaranya sebagai berikut.

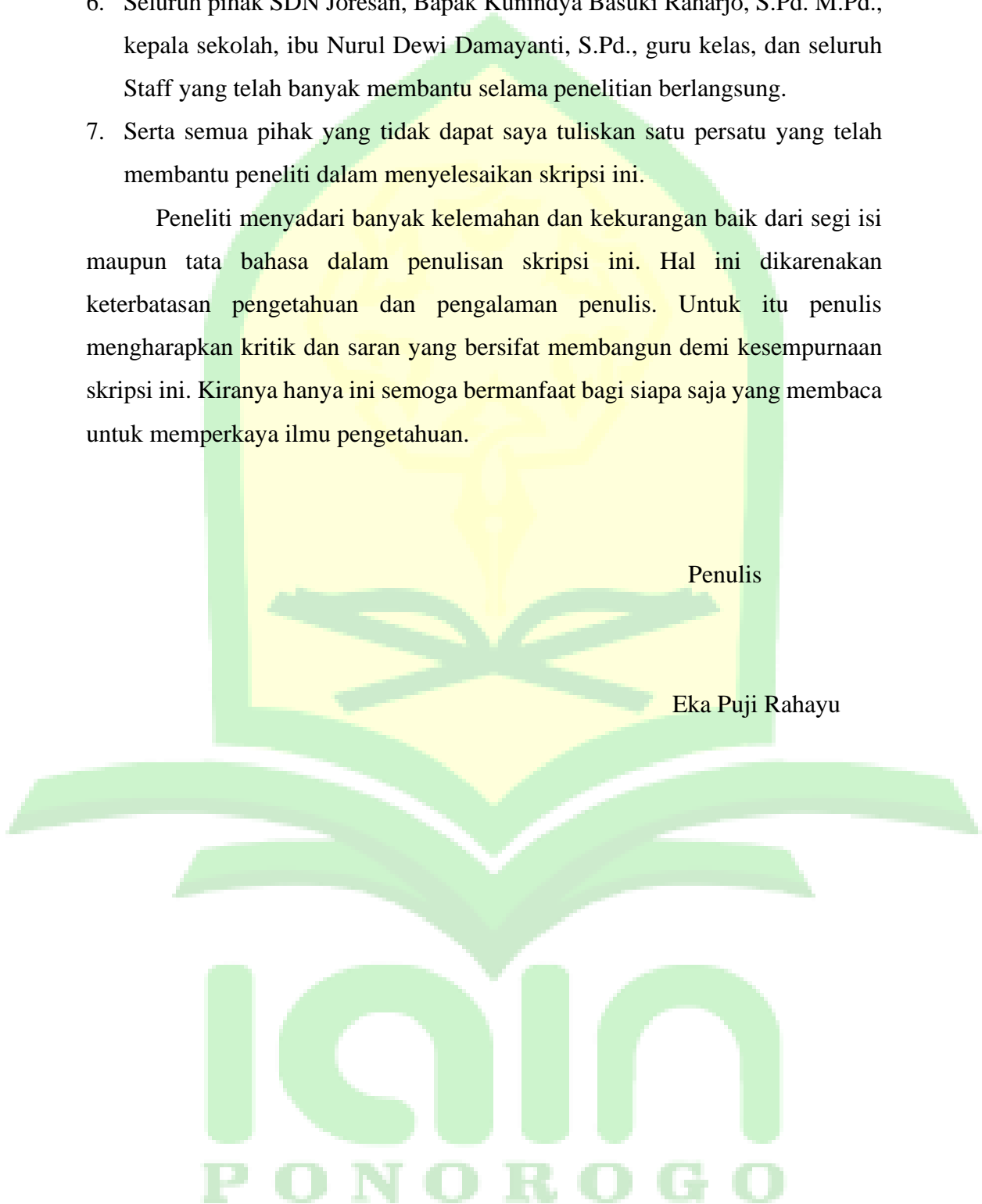
1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di IAIN Ponorogo ini.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan pelayanan dan kesempatan mengikuti program strata satu di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
3. Ibu Ulum Fatmahanik, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Ponorogo yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan studi program strata satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Berlian Pancarrani, M.Pd., Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk selalu memberikan arahan dengan sabar terhadap penulisan skripsi ini dan begitu banyak kebaikannya beliau yang tidak bisa saya sebutkan disini sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Bapak/ibu dosen serta staff pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang telah memberikan layanan, bantuan, bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Seluruh pihak SDN Joresan, Bapak Kunindya Basuki Raharjo, S.Pd. M.Pd., kepala sekolah, ibu Nurul Dewi Damayanti, S.Pd., guru kelas, dan seluruh Staff yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripsi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya hanya ini semoga bermanfaat bagi siapa saja yang membaca untuk memperkaya ilmu pengetahuan.

Penulis

Eka Puji Rahayu



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	xv
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
b. Pola Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
c. Prosedur Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> ..	18
2. Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa	19
a. Hakikat Berbicara.....	19
b. Aspek-Aspek dalam Berbicara.....	21
c. Unsur-Unsur Berbicara	24

d. Pembelajaran Bahasa Jawa	26
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Pengajuan Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi Penelitian	38
2. Sampel Penelitian	38
D. Variabel Penelitian	
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F. Validitas dan Reliabilitas Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
1. Sejarah Singkat Madrasah/Sekolah	47
2. Visi, Misi, dan Tujuan	48
3. Sarana dan Prasarana	49
4. Profil Sekolah	50
B. Deskripsi Data.....	51
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	51
C. Analisis Data.....	55
1. Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa.....	56
2. Data <i>Postest</i> Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa	57
3. Uji Normalitas.....	58
4. Uji Hipotesis	58
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA..... 63
LAMPIRAN..... 66



PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab-Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem Institute Of Islamic Studies, McGill University yaitu sebagai berikut.

ء	=	,	ر	=	R	ف	=	F
ب	=	B	ز	=	Z	ق	=	Q
ت	=	T	س	=	S	ك	=	K
ث	=	Th	ش	=	Sh	ل	=	L
ج	=	J	ص	=	Sho	م	=	M
ح	=	H	ض	=	Dho	ن	=	N
خ	=	Kh	ط	=	T	و	=	W
د	=	D	ظ	=	Z	ه	=	H
ذ	=	Dh	ع	=	'	ی	=	Y

Diftong dan Konsonan Rangkap

او = Aw

ای = Ay

او = u>

ای = i>

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *waw* yang didahului *dhammah* dan huruf *ya'* yang didahului *kasrah*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa. Menurut Mudini dan Salamat Purba, faktor kebahasaan dalam berbicara meliputi ketepatan pengucapan, penempatan tekanan/nada/intonasi, pilihan kata (diksi), dan ketepatan susunan penuturan. Faktor nonkebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata, kesediaan menghargai pendapat gerak-gerik dan mimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik.² Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbahasa menjadi tolok ukur keberhasilan seseorang dalam berbicara.

Berbicara merupakan suatu proses komunikasi antara pembicara dengan lawan bicaranya dengan maksud menyampaikan perasaan, ide, gagasan atau informasi yang dimiliki pembicara. Hal tersebut diungkapkan Djiwandono, keterampilan berbicara yaitu unsur kebahasaan, unsur nonkebahasaan, dan unsur isi.³ Dengan adanya unsur-unsur dalam keterampilan berbicara akan terlihat seberapa tingkat berbicara seseorang yang sesuai dengan kaidahnya.

² Mudini dan Salamat Purba. *Pembelajaran Bercerita*, (Jakarta: Modul Suplemen KKG Bermutu), 16-19.

³ Azizah. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses pada lib.unnes.ac.id/18753/1/1601409035 pdf (online) tanggal 21 Februari 2023.

Secara teoretis bahasa tidak hanya membahas tentang pengetahuan dan sikap saja, tetapi juga membahas tentang keterampilan berbicara yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.⁴ Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dilakukan oleh manusia untuk saling berhubungan dengan manusia lainnya. Tujuan digunakannya bahasa pada setiap daerah yakni memepermudah komunikasi secara langsung maupun tidak langsung terhadap orang lain.

Menurut Chotimah bahasa digunakan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikiran.⁵ Indonesia yang dikenal sebagai negara seribu satu ragam budaya dan bahasa memiliki perbedaan bahasa dan karakteristik sendiri di setiap daerahnya. Bahasa yang menjadi ikon yang menunjukkan perbedaan dan juga ciri khas di setiap penggunanya. Ragam bahasa yang dimiliki merupakan suatu kekayaan yang harus dilestarikan oleh anak-anak penerus bangsa. Setiap daerah dengan ragam bahasa yang berbeda tidak menjadikan perpecahbelahaan antar Bangsa Indonesia dikarenakan bahasa-bahasa daerah ini merupakan identitas bahasa nasional Bahasa Indonesia. Terdapat banyak ragam bahasa daerah yang dimiliki Indonesia seperti Bahasa Sunda, Bahasa Betawi, Bahasa Melayu, Bahasa Madura, Bahasa Jawa, dan masih banyak yang lainnya.

Salah satu bahasa daerah yang terdapat di Indonesia yaitu Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang terlahir dan berkembang di

⁴ Nurjamal, Daeng. dkk. *Terampil Berbahasa*. (Bandung: Alfabeta. 2011), 2.

⁵ Chotimah dan Fathurrohman. *Paradigma baru system pembelajaran: dari teori, metode, model, media, hingga evaluasi pembelajaran* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 11.

masyarakat Suku Jawa. Bahasa Jawa sendiri merupakan bahasa yang sudah sejak keberadaan nenek moyang diterapkan di kehidupan sehari-hari sebelum mengenal bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Jawa tidak hanya sekadar ucapan-ucapan yang dilantunkan dalam mulut saja.

Sasongko menegaskan bahwa unggah-ungguh Bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ngoko dan krama.⁶ Dalam Bahasa Jawa terdapat aturan-aturan yang menjadi patokan dalam menggunakan Bahasa Jawa. Aturan-aturan ini dinamakan unggah-ungguh Bahasa Jawa. Dalam unggah-ungguh Bahasa Jawa terdapat *basa ngoko* dan *basa krama*. Penggunaan keduanya tentu berbeda. *Basa ngoko* digunakan ketika berbicara dengan teman dan orang yang lebih muda dari pembicara. *Basa krama* merupakan bahasa yang tingkatannya di atas *basa ngoko*. Penggunaannya etika seseorang berbicara dengan orang tua, guru, dan orang yang secara usia dan juga orang yang dituakan dan lebih dihormati menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu, setiap berbicara dengan seseorang dalam Bahasa Jawa terdapat perbedaan penggunaan ragam bahasa yang diterapkan.

Arafik dan Rumidjan mengungkapkan bahwa seiring berkembangnya zaman, Bahasa Jawa telah mengalami pergeseran dan mungkin akan ditinggalkan.⁷ Dengan demikian pemerintah memberikan upaya dalam menjaga Bahasa Jawa dengan cara memasukkan Bahasa Jawa dalam mata pelajaran di sekolah. Diberikannya waktu untuk

⁶ Sasongko, S. S. *Konsep dan Teori Gender* (Jakarta: Pusat Pelatihan Gender dan Peningkatan Kualitas Perempuan, BKKBN, 2009), 128.

⁷ Arafik, M., & Rumidjan. *Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktek Pendidikan*. 25(1), 55–61.

pembelajaran di sekolah diharapkan siswa mampu memahami dan menguasai bahasa daerah mereka yakni Bahasa Jawa. Bahasa Jawa memang sudah diterapkan di kehidupan sehari-hari tetapi dalam penggunaannya masih belum sesuai dengan kaidah Bahasa Jawa.

Berbicara sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mengadakan interaksi dengan orang lain. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sangat disayangkan bahwa keterampilan tersebut belum memperoleh perhatian yang serius dari guru. Guru masih sangat kurang untuk memfasilitasi siswa-siswanya dalam mengajarkan keterampilan berbicara pada kegiatan-kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa di kelas. Keterampilan berbicara khususnya hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan.⁸

Berkaitan dengan dengan pernyataan tersebut, pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar, berbicara merupakan salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan serta dikuasai secara utuh oleh siswa. Melalui keterampilan berbicara yang dikuasainya, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka. Keterampilan berbicara yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi ini adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap siswa. Namun demikian, berdasarkan data yang diambil di SDN Joresan bahwasannya kemampuan siswa kelas IV dalam menerapkan *unggah-ungguh Basa Jawa* masih relatif rendah.

⁸ Tarigan, H.G. *Berbicara Sebagai Salah Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa Bandung, 2015), 1.

Pergub nomor 19 tahun 2014 pasal 4 yaitu ” Muatan lokal bahasa daerah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah”.⁹ Dari hasil peraturan tersebut tentunya siswa SD sudah harus mengenal dan mampu menggunakan Bahasa Jawa. Hasil wawancara langsung dengan wali kelas IV, yaitu Ibu Nurul Dewi Damayanti menjelaskan bahwa kemampuan anak-anak dalam berbicara menggunakan *unggah-ungguh Basa Jawa* masih dalam taraf jauh dikatakan baik. Siswa masih menggunakan Bahasa *ngoko* kepada guru dan juga orang yang lebih tua. Setelah materi *unggah-ungguh Basa Jawa* disampaikan anak-anak juga masih belum bisa memahami kosakata yang ada dalam Bahasa Jawa tersebut. Pada nilai evaluasi juga masih menunjukkan di bawah KKM 70.¹⁰

Ponorogo merupakan salah satu kota yang berada di Pulau Jawa. Pulau Jawa memiliki bahasa daerah yakni Bahasa Jawa. Oleh karena itu, masyarakat Ponorogo sudah seharusnya fasih dalam menggunakan Bahasa Jawa. Sebagai upaya pengenalan dan pelestarian penggunaan Bahasa Jawa maka di sekolah-sekolah dasar sudah mengajarkan *unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Seperti halnya di SDN Joresan siswa-siswi diajarkan Bahasa Jawa, tujuan dari pembelajaran ini agar melestarikan bahasa daerah sebagai ciri khas Suku Jawa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, masih banyak siswa yang tidak dapat menunjukkan kemampuan berbicara yang baik.

Fakta menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa

⁹ PERGUB Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.

¹⁰ Hasil wawancara dengan wali kelas IV Ibu Nurul Dewi Damayanti pada tanggal 20 November 2022.

bervariasi dari baik, sedang, gagap atau buruk. Beberapa siswa masih takut untuk berdiri di depan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang siswa lupa segalanya saat berinteraksi dengan banyak temannya sehingga membuat anak sulit berbicara. Selain itu, siswa kurang antusias karena lingkungan belajar tidak digunakan, guru tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran, hal inilah yang peneliti temukan dari observasi yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. Secara umum dapat diuraikan sebagai berikut. (1) guru biasanya menggunakan pendekatan tradisional untuk membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan (2) Guru terkadang hanya meminta siswa untuk menuliskan pengalamannya tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas untuk menceritakan pengalamannya (3) kurangnya dorongan yang diberikan guru kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya.¹¹

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang sudah diajarkan sejak kelas I SD. Pada kelas rendah yakni kelas I, II, dan III sudah ada materi dasar dalam berbahasa Jawa. Pada kelas I sudah diajarkan mengenai *basa krama alus* yang masih awal seperti bagian-bagian tubuh, angka-angka, serta beberapa kata kerja dalam *krama alus*. Pada kelas II juga sudah diberikan materi *basa Jawa krama alus*. Selanjutnya pada kelas III materi yang diberikan lebih kompleks. Seperti mempraktikkan berbicara dengan *basa krama alus*. Pada dasarnya kelas IV merupakan kelas awal pada tingkatan kelas tinggi di SD. Sudah seharusnya siswa mulai memahami dan mempraktikkan *unggah-ungguh*

¹¹ Hasil observasi dengan wali kelas IV Ibu Nurul Dewi Damayanti pada tanggal 20 November 2022.

basa Jawa dalam berbicara. Dengan demikian pada kelas IV seharusnya siswa sudah menguasai materi *unggah-ungguh basa Jawa*.

Pada saat observasi dilakukan, peneliti memberikan beberapa pertanyaan dengan bahasa Jawa. Akan tetapi, siswa masih kesulitan untuk menjawabnya. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa masih menggunakan bahasa campuran yakni bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Hal ini tentunya menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jawa. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu *teacher center* sehingga siswa kurang berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.¹² Hal tersebut juga menjadi faktor yang menyebabkan siswa kurang memaknai dan menerapkan materi tersebut khususnya dalam *unggah-ungguh Basa Jawa*. Model pembelajaran ceramah memang masih marak di kalangan guru yang mudah dilaksanakan di dalam kelas. Namun dengan adanya metode itu siswa jadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Memperhatikan pentingnya siswa mempunyai keterampilan berbicara yang memadai dalam pembelajaran Bahasa Jawa maka diperlukan usaha dari guru untuk menilai kemampuan siswa dalam berbicara tersebut. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru antara lain adalah menggunakan model pembelajaran *role playing*. “*Role Playing* dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif *learning* karena peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya”.¹³

¹² Hasil observasi pada tanggal 14 April 2023 di SDN Joresan.

¹³ Isoni, Isoni. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Putatnganten Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2014. 72.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil penelitian dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen memiliki nilai post-test yang lebih unggul daripada kelas kontrol.¹⁴ Sehingga dapat diartikan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa pada kelas V di MIN 2 Kota Madiun. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian terletak pada penggunaan bahasa krama inggil.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Monika Aprilia Dwi Astuti Siswati dalam artikelnya yang dibuktikan dengan hasil temuan penelitian menunjukkan ada perbedaan tingkat pemahaman bacaan berbahasa Jawa antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa metode bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan.¹⁵

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang membuktikan pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara bahasa siswa. Dengan adanya uraian di atas maka penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo”.

B. Identifikasi Masalah

¹⁴ Nafalia Anjartama Putri. *Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Madiun

¹⁵ Monika Aprilia Dwi Astuti. *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Pemahaman Bacaan Bahasa Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

1. Penggunaan bahasa Jawa siswa yang belum sesuai dengan kaidah dan unggah ungguh bahasa Jawa.
2. Model pembelajaran guru yang cenderung konvensional dan dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.
3. Kurangnya penerapan dan bimbingan siswa berbicara bahasa Jawa bersama guru yang sesuai *unggah-ungguh basa Jawa*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, peneliti membatasi masalah yang akan menjadi subjek penelitian sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model pembelajaran *role playing* Karena model pembelajaran *role playing* memiliki berbagai keunggulan seperti siswa menjadi aktif saat mengikuti pelajaran di sekolah serta lebih mudah dalam memahami suatu materi. Model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa. Karena pada model pembelajaran *role playing*, siswa diminta untuk mengungkapkan ide serta gagasannya menggunakan suatu kalimat dengan lisan.
2. Kemampuan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa. Kemampuan ini harus dapat dikuasai siswa, karena ini merupakan kemampuan dasar siswa sebagai pelestari bahasa Jawa sekaligus juga pada tuntutan kurikulum. Melalui kemampuan ini siswa juga akan memahami setiap arti kosakata bahasa Jawa dan juga dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari.
3. Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di SDN Joresan Ponorogo.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran di kelas IV SDN Joresan?
2. Apakah ada pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan?

E. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN Joresan.
2. Menjelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi dunia pendidikan Bahasa Jawa terutama dalam mengembangkan konsep dan prinsip-prinsip yang relevan tentang metode pembelajaran Bahasa Jawa. Selain itu juga dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa sebagai calon guru dan dosen dalam kegiatan lainnya. Serta secara teori dapat dimanfaatkan secara langsung bagi guru yang ikut andil dalam penelitian sebagai referensi untuk penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Bahasa Jawa, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan pengetahuan, keterampilan dalam penyusunan rencana program pembelajaran.
- b. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menetapkan program-program yang dapat mengembangkan kepedulian warga melalui kegiatan-kegiatan yang dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam melestarikan Bahasa Jawa.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman menjadi calon guru yang profesional serta memperluas pengalaman dan pengetahuan baru tentang pengembangan metode pembelajaran dalam Bahasa Jawa.

G. Sistematika Penulisan

Dalam rangka memperoleh hasil paparan penelitian yang mudah dibaca dan dimengerti, maka peneliti merencanakan pengorganisasian laporan penelitian dengan sistematika sebagai berikut:

Bab pertama, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

Bab kedua, meliputi kajian teori serta telaah pustaka, kajian penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian.

Bab ketiga, berisi tentang paparan tentang metodologi penelitian yang meliputi, desain penelitian, sampel dan populasi, instrumen penelitian, serta analisis data.

Bab keempat merupakan pemaparan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan berisi penjelasan hasil pembuktian hipotesis dan menghubungkan dengan penelitian sebelumnya.

Bab kelima merupakan bab terakhir penutup yang berisi tentang kesimpulan dan implikasi hasil penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang, peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.¹⁶

Menurut Hamzah B. Uno bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.¹⁷ Menurut Abdul Majid *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁸ Seperti telah dikemukakan tersebut, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

¹⁶ Masitoh dan Laksmi Dewi. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009) Cet Pertama, h. 119

¹⁷ Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001) Cet. 7. h. 26

¹⁸ Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), cet ke- 1, h. 206

Basyiruddin Usman menyatakan metode bermain peran cocok digunakan apabila:¹⁹

- a) Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang berdasarkan pertimbangan didaktis.
- b) Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk melatih siswa agar mereka menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.
- c) Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya. Keberhasilan pembelajaran metode role playing (bermain peran) tergantung pada kualitas permainan peran (*enacement*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkannya terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Sejalan dengan pendapat diatas, Joyce Weil Calhoun menyatakan bahwa “esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut. *Role playing* bisa menilai perasaan siswa yang hanya dipikirkan maupun perasaan yang diekspresikan”.²⁰ Tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar menurut Oemar Hamalik diantaranya (a) belajar dengan berbuat (b) belajar melalui peniruan

¹⁹ Basyiruddin Usman. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) cet ke- 1, 51

²⁰ Joyce, B.,Weil, M., Calhoun, M. *Models of Teaching (8 ed)*.(Achmad Fawaid & Ateilla Mirza) (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), 329.

(imitasi) (c) belajar melalui balikan (d) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.²¹

Role playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut Djamarah dan Zain, tujuan penggunaan dari model *role playing* yaitu:²²

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Jadi model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran siswa diajak untuk memainkan peran sebagai pelaku sosial yang akan mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang akan dinilai seperti sikap, kemampuan berbicara, serta keberanian. Model pembelajaran *role playing* dapat diterapkan di sekolah-sekolah sebagai inovasi model pembelajaran yang tidak monoton dan melibatkan peran siswa secara langsung.

²¹ Oemar Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 200.

²² Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 70.

b. Pola Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki beberapa pola yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan bahwa metode *role playing* memiliki tiga pola organisasi, antara lain :²³

a) *Role playing* tunggal

Jenis pola tunggal dalam metode *role playing* ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat dalam suatu permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari pola ini yaitu untuk membentuk sikap dan nilai para siswa.

b) *Role playing* jamak

Role playing pola jamak yaitu para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggotanya sama dan disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Setiap peserta dalam kelompok tersebut memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap.

c) *Role playing* dengan ulangan

Pola terakhir dalam metode *role playing* yaitu pola dengan ulangan. Pola ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjadi pemeran utama dalam suatu drama atau simulasi. Setiap siswa belajar untuk melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang telah ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif antar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan *role playing* dengan pola jamak.

Setiap siswa memiliki tugas untuk memerankan skenario drama yang

²³ Oemar Hamalik. *Perencanaan Pembelajaran.*, 46.

sudah direncanakan. Sehingga setiap siswa memiliki peranan dalam setiap tindakan *role playing*.

c. Prosedur Model Pembelajaran *Role Playing*

Prosedur *role playing* perlu diterapkan bahkan diperhatikan, karena dengan menggunakan prosedur yang ada maka akan memudahkan guru dan siswa untuk memainkan peran. Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu sebagai berikut :²⁴

a) Pemanasan (*warming up*)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suathal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

b) Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya.

c) Menyiapkan pengamat (*Observer*)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Sehingga walaupun mereka

²⁴ Ibid, 27.

ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

d) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesories lain seperti kostum dan lain-lain.

e) Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara seponatan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

g) Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik.

Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario.

h) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.

i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

d. Kelebihan dan Kekurangan

Sudjana menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan metode *role playing* yaitu sebagai berikut :²⁵

a) Kelebihan

- 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.

²⁵ Sudjana. *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2005), 136.

- 2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
 - 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
 - 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
 - 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.
- b) Kelemahan
- 1) Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu.
 - 2) Lebih menekankan terhadap masalah daripada terhadap peran.
 - 3) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dilakukan.
 - 4) Mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu.
 - 5) Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar.

2. Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa

a. Hakikat Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berbicara adalah suatu kegiatan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat. Dalam bukunya Tarigan mengatakan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak-anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa pertembuhan tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar

dipelajari. Berbicara merupakan suatu keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.²⁶

Nurgiyantoro berpendapat mengenai pengertian berbicara, menurutnya berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.²⁷ Berbicara merupakan instrumen yang langsung mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak baik bahan perbicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.²⁸

Berbicara pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa lisan.²⁹ Pengertian tersebut menjelaskan bahwa berbicara sebagai media untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Brown dan Yule dalam

²⁶ Henry Guntur Tarigan. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Aksara, 1985), 15.

²⁷ Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengembangan Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2001), 276.

²⁸ Tarigan. *Berbicara Sesuai*, 15.

²⁹ Yunus Abidin. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 125.

Santoso menguraikan bahwa berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.³⁰

Menurut Nida dan Harris (dalam Tarigan), kemampuan berbicara dikelompokkan ke dalam empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan-pisahkan, karena antara komponen yang satu dengan yang lainnya memiliki kaitan yang erat, dan saling mendukung.³¹

b. Aspek-Aspek dalam Berbicara

Keterampilan berbicara dimiliki seseorang karena adanya kemauan dan motivasi untuk meningkatkan keterampilannya. Namun, ada siswa yang sebenarnya memiliki kemampuan berbicara tetapi tidak berani melakukannya. Hal tersebut dapat dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Dewantara, ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara diantaranya motivasi, kebiasaan belajar, penguasaan komponen kebahasaan, penguasaan komponen isi dan sikap mental.³²

1) Motif/Motivasi

Rendahnya keterampilan berbicara siswa salah satunya dipengaruhi oleh motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang

³⁰ Puji Santoso. DKK. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 634.

³¹ Tarigan. *Berbicara Sebagai...*, 1.

³² Dewantara. *Identifikasi Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara*. 2012. Diakses pada pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_bahasa/.../149 (online) tanggal 2 Februari 2023.

diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman bahwa hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Jadi dalam hal ini strategi guru dalam memberikan motivasi dan pembelajaran perlu dievaluasi sehingga ada peningkatan terhadap siswa. Jika siswa termotivasi maka akan ada peningkatan pada prestasi siswa.

2) Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar merupakan hal yang sangat penting karena jika cara dan kebiasaan belajar siswa yang bersifat monoton maka terasa akan membosankan sehingga tidak ada peningkatan dalam prestasinya. Terkadang siswa belajar hanya karena ada tugas dari sekolah. Kebanyakan siswa belajar terutama membaca lebih cenderung membaca dalam hati. sehingga ketika berbicara akan terasa kaku. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tamsin bahwa Penggunaan teknik membaca dalam hati tentunya kurang tepat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara, khususnya dalam melatih pelafalan kata-kata. Selain itu untuk dapat berbicara dengan baik, salah satu hal yang harus dilakukan adalah dengan melatih mengucapkan kata-kata secara tepat dan baik.

3) Penguasaan Komponen Kebahasaan

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam berbicara adalah penguasaan komponen kebahasaan. Komponen tersebut yaitu pelafalan, intonasi, struktur kebahasaan dan diksi serta perbendaharaan kata. Siswa yang terbiasa menggunakan bahasa daerah akan mengalami kesulitan ketika harus berbicara dengan bahasa yang baku.

4) Penguasaan Komponen Isi

Dalam berbicara tentu makna atau isi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pendengar atau penyimak.

5) Sikap mental

Hal ini yang sering menghambat siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Banyak siswa yang ketika diminta untuk berbicara akan menolak dengan alasan takut, malu dan takut salah. Rendahnya rasa percaya diri dalam diri siswa disebabkan oleh kurangnya persiapan dan kurangnya pemahaman terhadap unsur kebahasaan dan nonkebahasaan yang berpengaruh dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Selain itu, rasa kurang percaya diri juga dikarenakan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap komponen isi dan kurangnya pengalaman tampil berbicara di depan umum.³³

Berikut aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam berbicara.³⁴

- 1) Beberapa keterampilan yang harus dimiliki dalam berbicara menurut Tarigan antara lain pembicara harus dapat: Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.
- 2) Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.

³³Dewantara. *Identifikasi Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara*. 2012. Diakses pada pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_bahasa/.../149 (online) tanggal 2 Februari 2023.

³⁴ Tarigan. *Berbicara Sebagai...*, 34

- 3) Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
- 4) Menggunakan ketetapan dan ketepatan ucapan dalam berbicara sehingga pendengar memahami bahasa yang digunakan.
- 5) Memperhatikan kewajaran, kelancaran berbicara yang menunjukkan sejauh mana pembicara mempunyai keterampilan berbicara yang baik.

c. Unsur-unsur Berbicara

Djiwandono (dalam Azizah) mengungkapkan terdapat unsur-unsur dalam keterampilan berbicara yaitu unsur kebahasaan, unsur dan nonkebahasaan, dan unsur isi. Adapun unsur kebahasaan yaitu:³⁵

1) Lafal

Pengucapan lafal yang jelas sangat membantu pembicara dalam menyampaikan informasi dan lawan bicara dapat memahami dengan jelas.

2) Intonasi

Penerapan intonasi yang benar juga diperlukan karena terkadang seseorang menggunakan intonasi dengan tidak benar akan menimbulkan salah paham atau salah mengartikan informasi yang didapat. Misalnya intonasi saat bertanya kepada seseorang dan memberikan pernyataan.

3) Pilihan kata

Pemilihan kata dalam berbicara juga perlu diperhatikan.

³⁵ Azizah. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses pada lib.unnes.ac.id/18753/1/1601409035 pdf (online) tanggal 21 Februari 2023

4) Struktur atau susunan kalimat

Penggunaan susunan kalimat juga perlu diperhatikan karena terkadang penempatan kata yang salah akan menimbulkan makna ganda. Hal ini sering terjadi pada seseorang yang biasa berbicara atau bercakap-cakap menggunakan bahasa daerah. Bagi sekelompok orang yang terbiasa menggunakan bahasa daerah satu sama lain akan mudah memahaminya namun bagi orang lain yang tidak terbiasa maka akan menimbulkan kebingungan tersendiri.

Adapun unsur nonkebahasaan yaitu:

1) Keberanian

Setiap anak memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak yang memiliki keaktifan dan juga yang cenderung pasif dan lebih suka menyimak. Terkadang dalam suatu keadaan atau lingkungan kelas anak yang aktif senang mengungkapkan atau menyampaikan pendapat, gagasan atau ide yang dimiliki.

2) Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi atau bahan pembelajaran dengan baik. Seorang yang menguasai materi yang dimiliki akan lebih lancar berbicara dan memiliki kemampuan kosa kata yang baik.

3) Ekspresi/gerak-gerik tubuh

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Setiap anak memiliki karakter masing-masing, ada anak yang memiliki gaya belajar kinestetik biasanya lebih aktif bergerak daripada anak yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Anak yang memiliki gaya belajar kinestetik memiliki

cara dalam menyampaikan ide dengan menggunakan gerak-gerik tubuh sehingga lawan bicara akan mudah memahaminya.

Unsur isi merupakan unsur yang dalam pembicaraan merupakan bagian yang lebih penting. Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang ingin disampaikan melalui kegiatan berbicara tidak akan tersampaikan secara jelas pula, dalam aspek isi dari berbicara terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi dari pembicaraan.³⁶

d. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang dikuasai oleh suku Jawa. Bahasa Jawa terlahir dari nenek moyang suku Jawa yang dilestarikan dengan cara digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari oleh masyarakat Suku Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang menjunjung tinggi aturan dalam berbicara atau yang disebut unggah-ungguh bahasa. Unggah-ungguh bahasa ini merupakan suatu aturan yang ditetapkan untuk menjaga tingkah laku dan nilai kesopanan antar masyarakat Suku Jawa, antara anak dengan orang tua, guru, dan orang lain.

Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Jawa harus menggunakan unggah-ungguh yang tepat, sesuai dengan keadaan dan kedudukan lawan bicara, sehingga pemilihan kata-kata yang sesuai sangat berperan penting. Hal ini akan menumbuhkan rasa senang dan merasa dihargai oleh lawan bicara. Begitu pula sebaliknya, lawan bicara kita juga akan berusaha mempergunakan bahasa yang baik dan benar untuk menghargai kita. Poerwadarminta dalam Sasangkaberpendapat bahwa bahasa leksikon krama

³⁶ Azizah. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses pada lib.unnes.ac.id/18753/1/1601409035 pdf (online) tanggal 21 Februari 2023.

merupakan tembung urmat (*pakurmatan*) ing *unggah ungguh basa* atau leksikon penghormatan di dalam tingkat tutur berbahasa.³⁷

Bahasa Jawa adalah salah satu mulok (muatan lokal) dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK, bahkan di Provinsi Jawa Tengah menjadi mulok wajib bagi semua jenjang pendidikan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa disebutkan sebagai berikut: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (b) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya; dan (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.³⁸

Dalam Bahasa Jawa dikenal *unggah-ungguh basa*, yang artinya aturan dalam berbahasa Jawa. Dalam *unggah-ungguh* bahasa, Bahasa Jawa terbagi menjadi beberapa ragam bahasa. Menurut kurikulum berbahasa Jawa Tahun 2010 para pakar Bahasa Jawa menyederhanakan ragam Bahasa Jawa menjadi 4 ragam, yakni : *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *kromo lugu*, dan *kromo alus*.³⁹ Tingkatan bahasa dalam keterampilan berbahasa Jawa memiliki tahap tingkatan yang berbeda menurut adat kesantunan terhadap orang yang dihormati. Kepada orang tua yang dihormati, dalam Bahasa Jawa untuk

³⁷ Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. *Unggah-ungguh Bahasa Jawa* (Jakarta: Yayasan Paramalingua, 2004), 31.

³⁸ Zainal Aqib. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013), 107.

³⁹ Imas Putri Rahayu. *Ular Tangga*. Online. <https://pgsd4d2013.wordpress.com/2013/05/12/ular-tangga.html.2013>. (diakses tanggal 22 November 2022, pukul 22.47 WIB).

berbicara sesuai dengan kesantunan tingkatan bahasa yang digunakan adalah ragam *krama alus/inggil*.

Krama alus adalah bentuk unggah-ungguh Bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon krama dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. *Krama alus* merupakan tingkatan bahasa yang paling halus karena digunakan untuk menghormati orang yang belum akrab atau orang tua yang lebih dihormati.⁴⁰

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Model pembelajaran *role playing* merupakan inovasi model pembelajaran yang mengajak siswa dalam kegiatan pembelajaran secara langsung dalam aktivitas bermain peran. Sejalan dalam penelitian pertama, oleh Monika Aprilia Dwi Astuti Siswati, dalam Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro dalam artikelnya tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Pemahaman Bacaan Bahasa Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.⁴¹ Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan ada perbedaan tingkat pemahaman bacaan berbahasa Jawa antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa metode bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu dengan pendekatan yang sama dan jenis penelitian yang sama. Serta variabel yang diteliti juga memiliki kesamaan yaitu penggunaan metode *role playing*. Perbedaannya adalah dalam variabel terikatnya dimana di artikel ini menggunakan variabel pemahaman membaca Bahasa Jawa, sedangkan yang akan diteliti yaitu keterampilan berbicara Bahasa Jawa.

⁴⁰ Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*, 11.

⁴¹ Monika Aprilia Dwi Astuti. *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Pemahaman Bacaan Bahasa Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh Nafalia Anjartama Putri, pada tahun 2022 dalam konferensi Ilmiah Dasar yang berjudul “Model Pembelajaran *Role Playing*: Keefektifannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa”.⁴² Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen memiliki nilai post-test yang lebih unggul daripada kelas kontrol. Sehingga dapat diartikan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa pada kelas V di MIN 2 Kota Madiun. Data hasil post-test kedua kelas memiliki nilai signifikansi mencapai 0,000. Maka data tersebut memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian data tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berbicara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama setelah dilakukannya treatment. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah penggunaan pendekatan dan desain penelitian yakni pendekatan kuantitatif dan desain penelitian eksperimen. Selain itu juga menggunakan jenis *posttest pretest*. Persamaan kedua yaitu variabel yang diteliti yaitu penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat objek penelitiannya dimana dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas V, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan dengan objek kelas IV.

Penelitian ketiga, oleh Puji Lestari tahun 2019 pada Journal Ilmiah Rinjani Indonesia yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran

⁴² Nafalia Anjartama Putri. *Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Madiun

2018/2019”.⁴³ Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa Hasil pembelajaran kemampuan berbicara, juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan hasil pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Yang mana nilai rata-rata siswa yaitu sebesar 63,85 pada siklus I meningkat menjadi 74,66 pada siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 66,66 % pada siklus I yang meningkat menjadi 85,18% pada siklus II yang artinya persentasenya melebihi indikator ketercapaian yang ditetapkan yakni 70%. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu objek yang diteliti yaitu pada siswa kelas XII TKJ SMK 2 Salong, dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Sedangkan persamaan yang terdapat dari kedua penelitian adalah penggunaan variabel metode *role playing* untuk mengukur kemampuan berbicara siswa.

Penelitian keempat, oleh Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah tahun 2016 pada Jurnal Bina Gogik dengan judul ”Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang”.⁴⁴ Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan metode pembelajaran bermain di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang berada pada kategori “Baik”. Hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang diperoleh pada kategori “Baik”. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan

⁴³ Puji Lestari. “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019”. *Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani*. 2019. 7. 2.

⁴⁴ Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah Nababan.” *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang*”. *Jurnal Bina Gogik*. 2016. Volume 3 No. 1.

yaitu dengan pendekatan kuantitatif serta variabel bebas yang digunakan yaitu metode *role playing*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian adalah objek yang digunakan dalam penelitian ini pada siswa kelas III SD, dan desain penelitian ini menggunakan jenis deskriptif.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Anggralita Sandra Dewi pada tahun 2017 dalam Jurnal Persada dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Subtem Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar”.⁴⁵ Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa Metode *role playing* juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sebelum dan sesudah pembelajaran tidak terlihat perbedaan inilah yang signifikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *role playing* dan juga pada pendekatan yang digunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, serta objek yang diteliti pada kelas siswa kelas IV SD. Perbedaan penelitian terletak pada variabel bebas yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Yaitu pada penerapan model pembelajaran *role playing*. Perbedaan penelitian yang dilakukan terletak pada kemampuan berbicara fokus penggunaan bahasa *krama inggil* pada siswa.

⁴⁵ Anggralita Sandra Dewi. “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Subtem Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar”. Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar. 2017.1.1.

C. Kerangka Berpikir

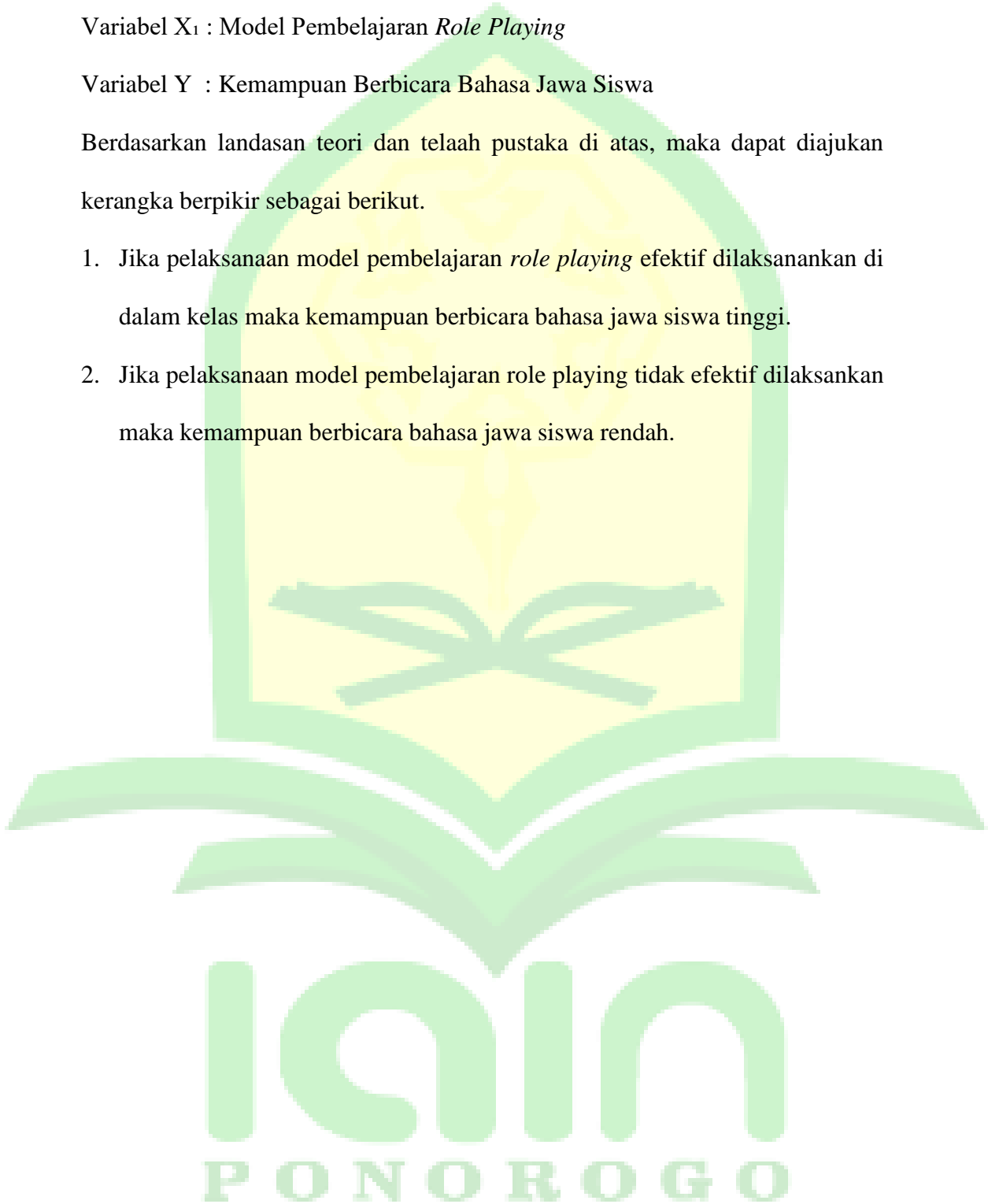
Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan di atas, maka dihasilkan kerangka berpikir asosiatif sebagai berikut:

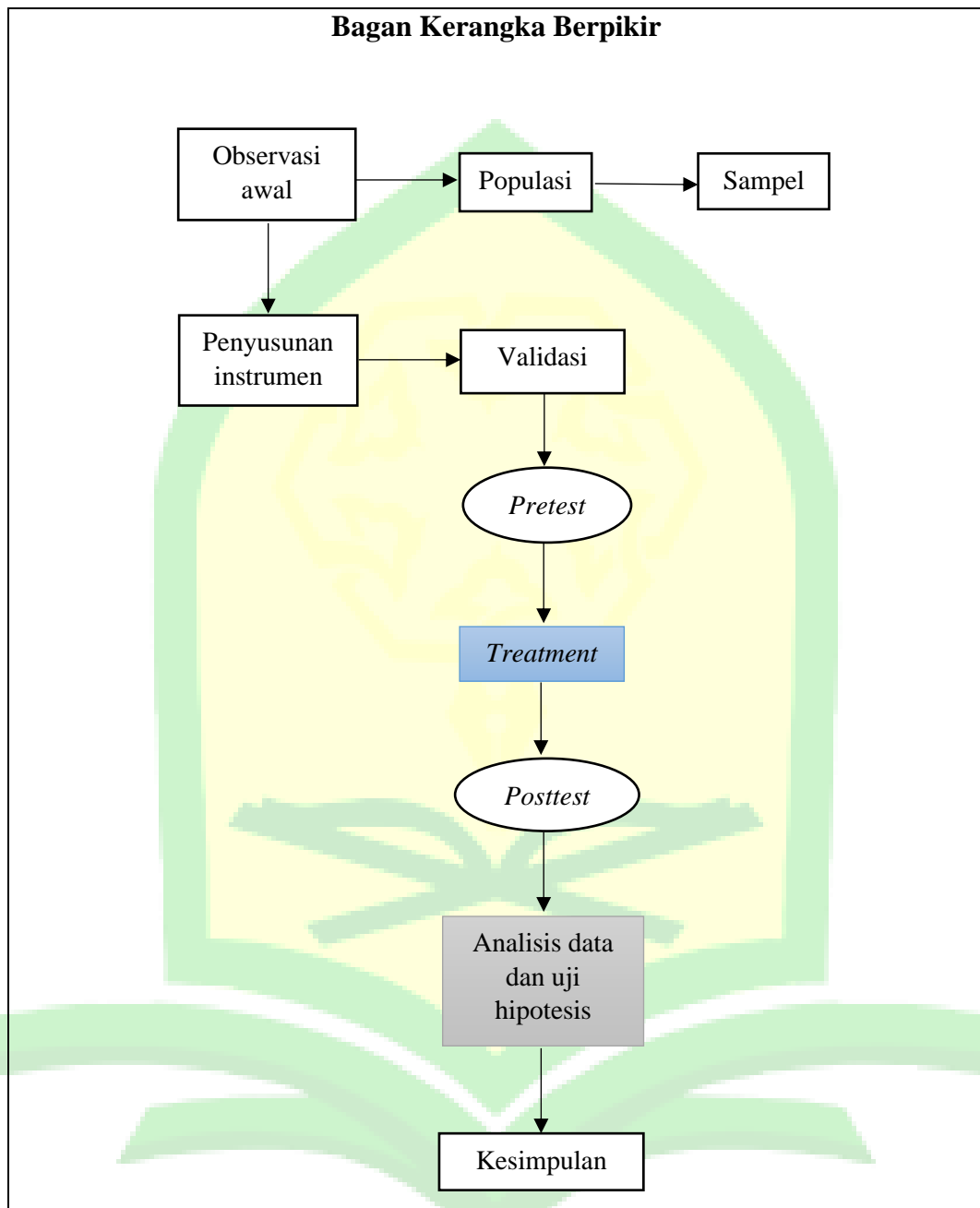
Variabel X_1 : Model Pembelajaran *Role Playing*

Variabel Y : Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka dapat diajukan kerangka berpikir sebagai berikut.

1. Jika pelaksanaan model pembelajaran *role playing* efektif dilaksanakan di dalam kelas maka kemampuan berbicara bahasa jawa siswa tinggi.
2. Jika pelaksanaan model pembelajaran *role playing* tidak efektif dilaksanakan maka kemampuan berbicara bahasa jawa siswa rendah.





Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang baru diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan

sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha :Model pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbicara bahasa jawa siswa.

Ho :Model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbicara bahasa jawa siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis pendekatan kuantitatif. Menurut V. Wiratna Sujarweni penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).⁴⁶ Sugiyono menyatakan, bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara kerja untuk meneliti dan memahami objek dengan prosedur yang masuk akal dan bersifat logis serta terdapat perolehan data yang valid.⁴⁷

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono menyatakan, bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.⁴⁸ Oleh karena itu penelitian ini mencari pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Joresan. Penelitian yang dilakukan membahas tentang angka-angka dan hasil penelitian yang dianalisis berupa angka yang harus diolah dengan cermat sehingga pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang sesuai untuk penelitian ini.

⁴⁶V. Wiratna Sujarweni. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), 24.

⁴⁷ Sugiyono, *Metodologi*, 3.

⁴⁸ Sugiyono, *Metodologi*, 114.

Penelitian ini menggunakan *eksperimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Arikunto mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).⁴⁹ Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Pemilihan jenis design penelitian ini karena ada *pretest* sebelum dikenakan perlakuan, dan adanya *posttest* sesudah perlakuan dikenakan, maka dapat dibuat perbandingan terhadap variabel terikat dari kelompok percobaan yang sama. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

Rancangan *one group pretest-posttest design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut prates dan sesudah perlakuan disebut pascates. Adapun pola penelitian metode *one group pretest-posttest design* menurut Sugiyono sebagai berikut.

O1 X O2

O1 = Nilai prates

X =Perlakuan dengan menggunakan mode pembelajaran *role playing*

O2 = Nilai pascates⁵⁰

⁴⁹ Arikunto, *Prosedur*, 124.

⁵⁰ Sugiyono, *Metodologi*, 75.

Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut prates. Prates diberikan pada kelas eksperimen (O1). Setelah dilakukan prates, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Jawa tentang kemampuan berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa*, dengan menggunakan mode pembelajaran *role playing* (X), pada tahap akhir penulis memberikan pascates (O2).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan adalah di SDN Joresan dengan alamat di Jalan Madura NO. 38 Desa Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini dilakukan di tempat tersebut karena keberadaan siswa yang heterogen dan juga wilayah yang masih menjunjung tinggi budaya yang berkembang di daerah tersebut, yaitu budaya Jawa dengan penggunaan *unggah-ungguh* yang harus dilestarikan. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan, dimulai dari tanggal 2 Mei 2023 sampai 2 Juni 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa benda, orang, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Dalam penelitian, populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala, benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya menjadi objek peneliti. Populasi juga merupakan keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi oleh kriteria oleh panca indra manusia dan memiliki sifat konkret.⁵¹ Populasi merupakan sekumpulan secara keseluruhan dalam suatu tempat yang akan diteliti. Populasi ini masih belum bisa menjadi objek penelitian

⁵¹ Arifin, Penelitian, 215.

karena masih bersifat umum. Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SDN Joresan yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berada di kelas IV SDN Joresan yang berjumlah 20 siswa. Maka peneliti menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵² Jadi pada penelitian ini menggunakan pemilihan sampel jenuh karena jumlah siswa dibawah 30.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁵³ Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah model pembelajaran *role playing*.
2. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵⁴ Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kuantitatif instrumen dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner.⁵⁵ Terdapat beberapa jenis

⁵² Sugiyono, *Metodologi*, 124.

⁵³ Sugiyono, *Metodologi*, 61.

⁵⁴ Sugiyono, *Metodologi*, 61.

⁵⁵ Sugiyono, *Metodologi*, 15.

instrumen yang dapat digunakan, namun pada penelitian ini menggunakan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar dan dokumentasi.

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes unjuk kerja, Dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum model pembelajaran *Role Playing* diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah siswa mengikuti pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Penilaian ini dilakukan sesuai dengan tabel penskoran yang telah ditetapkan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi murid dalam proses belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pengambilan dokumentasi berupa foto.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁵⁶ Suatu tes dapat disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur. Untuk menguji validitas ini menggunakan bantuan komputer program micosoft excel. Kriteria dari validitas setiap item pertanyaan adalah apabila koefisien korelasi r hitung lebih kecil dari r tabel maka item tersebut dikatakan tidak valid.

⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta,2018). 243.

Berikut ini disajikan rumus korelasi untuk mencari koefisien korelasi hasil uji instrumen dengan uji kriterianya.⁵⁷

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{\left(\sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right) \left(\sum_{i=1}^n y_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n y_i \right)^2 \right)}}$$

x_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable X

y_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable Y

n : banyak data

- a. Hasil uji validitas dari SPSS18 pada *pretest* sebagai berikut.

Tabel 3.2 Hasil validitas *pretest* pada SPSS 18

No	Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	P1	0,444	0,925	Valid
2	P2	0,444	0,945	Valid
3	P3	0,444	0,834	Valid
4	P4	0,444	0,739	Valid
5	P5	0,444	0,444	Valid
6	P6	0,444	0,909	Valid
7	P7	0,444	0,660	Valid
8	P8	0,444	0,657	Valid
9	P9	0,444	0,747	Valid

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan pernyataan yang valid jika r hitung lebih besar dari r tabel. Dalam tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan sudah valid, sehingga dapat diterima dan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

⁵⁷ Saifuddin Azwar. *Reliabilitas dan Validitas, Edisi 4*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 45.

- b. Hasil uji validitas dari SPSS18 pada *posttest* sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Validitas *Posttest* pada SPSS 18

No	Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	P1	0,444	0,646	Valid
2	P2	0,444	0,646	Valid
3	P3	0,444	0,646	Valid
4	P4	0,444	0,646	Valid
5	P5	0,444	0,646	Valid
6	P6	0,444	0,646	Valid
7	P7	0,444	0,646	Valid
8	P8	0,444	0,646	Valid
9	P9	0,444	0,646	Valid

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan pernyataan yang valid jika r hitung lebih besar dari r tabel. Dalam tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan sudah valid, sehingga dapat diterima dan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan.⁵⁸ Untuk menguji reliabilitas instrumen, dalam penelitian ini dilakukan dengan instrument menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 21.0 for windows. Kriteria dan reliabilitas instrumen penelitian adalah apabila nilai

⁵⁸ Arikunto, Prosedur, 221.

Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel dan sebaliknya.⁵⁹

Dengan rumus sebaai berikut.

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan

- r11 : koefisien reliabilitas
 n : banyaknya butir soal.²
 si² : varians skor soal ke-i.²
 st² : varians skor total.

- a. Hasil uji reliabilitas dari SPSS18 pada *pretest* sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.932	9

Kriteria dan reliabilitas instrument penelitian adalah apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 (nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60). Berdasarkan hasil diatas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,932 yang mana lebih ari 0,60. Maka data tersebut reliabel.

⁵⁹ Duwi Prayitno, *SPSS Handbook: Analisis Data, Olah Data, dan Penyelesaian Kasus-kasus Statistis* (Yogyakarta: Mediakom, 2016), 60.

- a. Hasil uji validitas dari SPSS18 pada *posttest* sebagai berikut.

Reliability

Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,894	9

Kriteria dan reliabilitas instrument penelitian adalah apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 (nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$). Berdasarkan hasil diatas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,894 yang mana lebih ari 0,60, maka data tersebut reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-tes). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok

subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis.⁶⁰

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum.⁶¹

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini, peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t). Dengan tahap sebagai berikut:

a) Langkah pertama yaitu uji prasyarat normalitas

Menurut Sugiyono uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut penting karena bila data setiap variabel tidak normal, maka pengujian hipotesis tidak bisa menggunakan statistik parametrik.⁶² Dalam penelitian ini terdapat 1 kelas yang akan diuji sehingga uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas saja.

b) Langkah-langkah kedua yaitu pengujian hipotesis

1) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n}}}$$

$$\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n}}$$

Dengan keterangan

T = perbedaan dua mean

Md = perbedaan dari dua mean pretest dan posttest

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

⁶⁰ Saifudin Azwar. Metode Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 23.

⁶¹ Sugiyono, *Metodologi*, 17.

⁶² Sugiyono, *Metodologi*, 249.

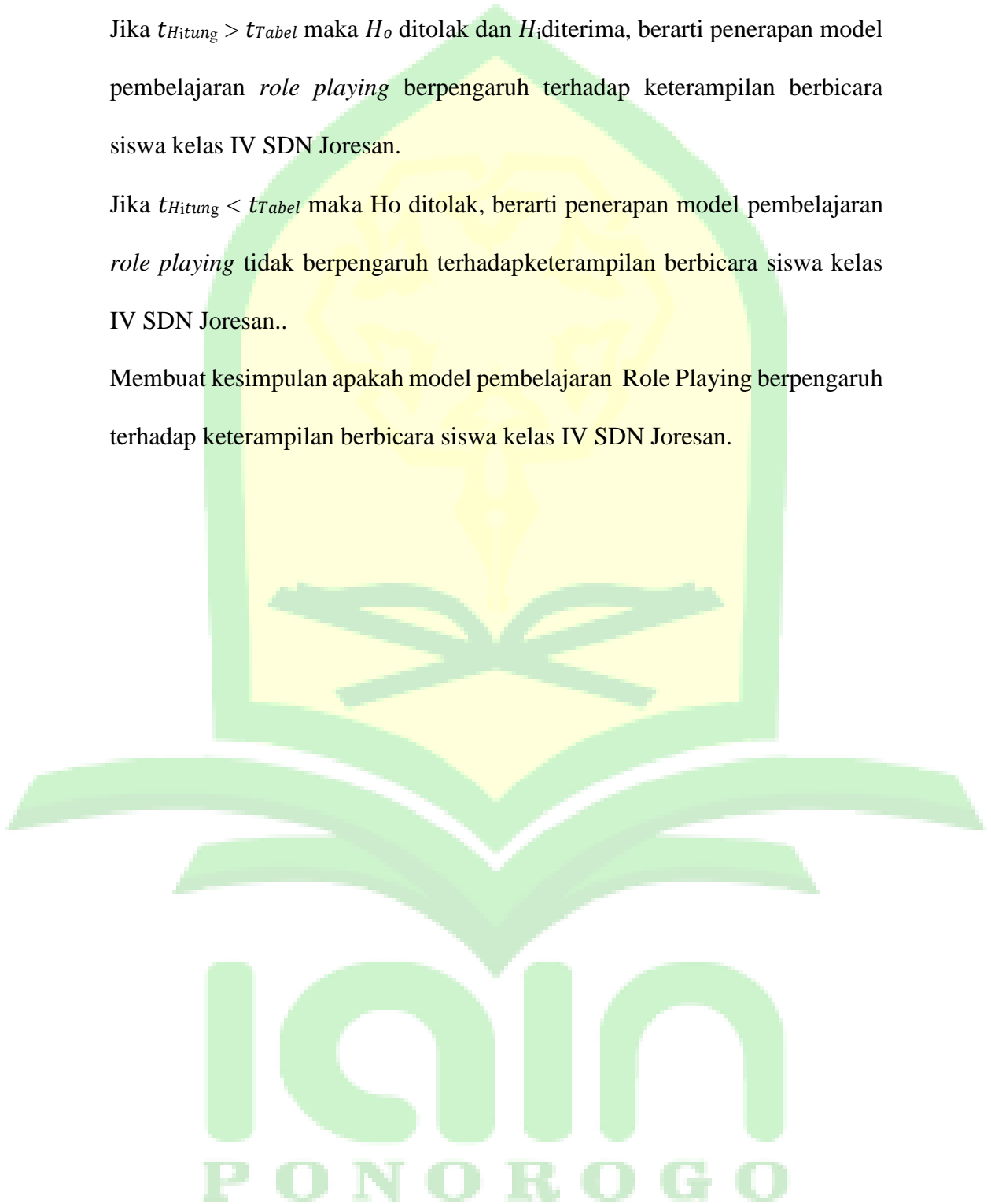
N = subjek pada sampel

- 2) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Joresan.

Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Joresan..

Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Joresan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah/Madrasah

Sejarah SDN Joresan Sekolah ini didirikan pada tanggal 31 Desember 1967 dalam status negeri di bawah pemilikan pemerintah daerah. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Joresan terletak di jalan Madura No 19 Kelurahan Joresan Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo yang merupakan Instansi Pemerintahan Dinas Pendidikan Kab. Ponorogo. Pada saat ini Sekolah Dasar Negeri Joresan sudah berumur kurang lebih lima puluh tiga tahun. Dalam rentang waktu yang lama ini Sekolah Dasar Negeri Joresan telah meluluskan ratusan siswa.

Pada tanggal 23 November 2017 Sekolah Dasar Joresan memperoleh akreditasi B yang diselenggarakan oleh Provinsi Jawa Timur yang berlaku sampai dengan tanggal 23 November 2022. Selain itu SDN Joresan memperoleh beberapa juara baik pada akademik maupun non akademik.

Secara umum pergantian kepala sekolah di Sekolah Dasar Negeri Joresan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah dan berdasarkan dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Sukarno (1980-1982)
- b. Khohar (1982-1984)
- c. Dasoeki (1984-1991)
- d. Isnaini Siti Suromi (1991-2010)
- e. Misnu Ania Pd. Plt (2010)

- f. Suminto (2010-2015)
- g. Hartono, S.Pd. (2015-2016)
- h. Suharjono, S.Pd. (2016-2022)
- i. Kunindyo Basuki Raharjo, S. Pd. M. Pd. (2022-Sekarang)

Dari siklus perkembangan Sekolah Dasar Negeri Joresan selalu berusaha memberikan hasil yang baik dalam mendidik peserta didiknya dengan memberikan berbagai pengajaran baik yang bersifat intrakurikuler maupun bersifat ekstrakurikuler. Tujuan utama sekolah ini adalah menjadikan anggota didiknya sebagai manusia yang berkualitas dalam ilmu dan pengetahuan berdasarkan iman dan taqwa, serta menjadikan tenaga kependidikan yang dapat dijadikan contoh teladan yang baik dan berakhlak.

2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga

a. Visi

Visi dari SDN Joresan “Terwujudnya Generasi yang SEHAT, IMTAQ, IPTEK DAN TERAMPIL”

Indikator visi :

Sehat

Terwujudnya generasi yang sehat jasmani dan rohani.

Imtaq

Terwujudnya generasi yang percaya terhadap Tuhan Yang Maha Esa menjalankan semua perintah dan menjauhi segala laranganNya.

Iptek

Terwujudnya generasi yang berpengetahuan tinggi dan menguasai dibidang teknologi

Terampil

Terwujudnya generasi yang terampil di segala bidang kehidupan.

b. Misi

Misi merupakan upaya atau usaha yang dilakukan sekolah untuk mencapai Visi. Dari Visi diatas, maka Misi SDN Joresan adalah:

- 1) Membiasakan hidup sehat diantara warga sekolah dengan cara makan teratur, menu seimbang, olahraga dan istirahat yang teratur.
- 2) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran agama dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
- 3) Melaksanakan pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan mengenal dirinya supaya dapat berkembang dengan optimal.
- 4) Menyiapkan peserta didik yang terampil disegala bidang kehidupan.
- 5) Menjalani Kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan, berpartisipasi dengan komite sekolah dan stakeholder.

c. Tujuan Lembaga

Berdasarkan visi dan Misi diatas, Tujuan SDN Joresan adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mencipatakan warga sekolah yang sehat jasmani dan rohani sehingga dapat belajar dan bekerja secara optimal dan rutinitas.
- 2) Dapat mengajarkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
- 3) Meraih prestasi akademik dan non akademik minimal tingkat Kabupaten.

- 4) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- 5) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar.
- 6) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

3. Profil Singkat Sekolah/Madrasah

Nama Sekolah : SDN Joresan
 NPSN : 20510255
 Alamat : Jl. Madura No.19
 Kelurahan : Joresan
 Kecamatan : Mlarak
 Kabupaten : Ponorogo
 No. telp : (0352) 312675
 Email : sdnjoresanmlarak@yahoo.com

- a. Data guru dan karyawan SDN Joresan

Tabel 4.1 Data Guru dan Karaywan SDN Joresan

No	Nama	Jabatan
1	Kunindya Basuki Raharjo, S. Pd. M. Pd.	Kepala Sekolah
2	Siti Astumi, S.Pd.	Guru Kelas I
3	Binti Hanifa, S.E, S.Pd.	Guru Kelas II
4	Uli Fuadiah, S.Pd.	Guru Kelas III
5	Nurul Dewi Damayanti, S.Pd.	Guru Kelas IV
6	Herdiana Anis Pratiwi, S.Pd.	Guru Kelas V
7	Siti Samsiyah	Guru Kelas VI
8	Arlina Maharani, S.Pd.	Guru PAI
9	Pujistyoyo Agung, S.Pd.	Guru PJOK
10	Anas Habibi	Penjaga Sekolah

b. Data siswa SDN Joresan

Tabel 4.2. Data Siswa SDN Joresan

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1.	I	20	14	24
2.	II	9	8	17
3.	III	9	13	22
4.	IV	7	13	20
5.	V	11	11	22
6.	VI	10	6	16
Jumlah Siswa				121

B. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh mode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan. Untuk metode yang digunakan yaitu kuantitatif jenis *one group pretest posttest*. Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa kelas IV melalui model pembelajaran *role playing* yang telah dilaksanakan di SDN Joresan. Penelitian ini dilaksanakan selama enam kali pertemuan, di mana pertemuan pertama diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diberi *posttest* setelah perlakuan.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Untuk penerapan mode pembelajaran *role playing* yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan melakukan pembelajaran pendahuluan guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjut dengan melakukan doa terlebih dahulu, dan melakukan

absensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan motivasi kepada siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang telah dipelajari minggu lalu, Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari. Pentingnya kegiatan pembelajaran agar si anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya, mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta mengembangkan kemampuan keterampilannya.

b. Kegiatan Inti

Penerapan mode pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN Joresan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Dalam model pembelajaran *role playing* peneliti telah melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Pemanasan

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*.

Serta membagikan teks drama yang berjudul “Boncengan Kanggo Nafi” yang akan ditampilkan. Siswa diberi kesempatan untuk mempelajari teks drama pendek.

2) Memilih partisipan

Bersama siswa guru memilih siswa yang akan memerankan tokoh masing-masing yang terdapat didalam teks drama pendek. Dalam satu kelas terdapat 20 siswa yang telah dibagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok beranggotakan 5 siswa.

3) Menyiapkan pengamat

Sebagai audien serta pengamat siswa yang belum memainkan peran menjadi pengamat dan juga guru kelas sebagai pengamat serta penilai.

4) Menata panggung

Siswa dan guru bekerja sama dalam menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam mementaskan drama.

5) Memainkan peran

Setiap kelompok akan memainkan drama di panggung sesuai dengan cerita yang telah ditentukan. Masing-masing siswa yang telah ditentukan pemerannya akan menampilkan drama pendek di panggung.

6) Diskusi dan evaluasi

Setelah semua kelompok menampilkan drama, dilakukan diskusi dan evaluasi terkait ada atau tidaknya kesalahan dalam pementasan sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai evaluasi untuk mengetahui dimana kurangnya pementasan agar lebih maksimal.

7) Pementasan ulang

Melalui evaluasi sebelumnya siswa akan menampilkan lagi drama dengan maksimal.

8) Evaluasi dan diskusi kedua

Guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi Kembali terkait drama yang dilakukan ulang oleh setiap kelompok.

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Kegiatan penutup

Guru memberikan penguatan kepada siswa, dengan menekankan pentingnya pembelajaran hari ini dalam kehidupan sehingga mereka termotivasi untuk memahami dan memberikan umpan balik dalam suatu informasi bacaan karena dapat memberikan banyak pelajaran dan pengetahuan. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Guru juga menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya kemudian diakhiri dengan doa dan penutup.



C. Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berikut nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN Joresan berdasarkan tabel penskoran yang telah ditentukan.

**Tabel 4.2. Data Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa
Siswa Kelas IV SDN Joresan**

No	Nama	Pretest	Protest
1	Anita Rizqi	25	36
2	Arda Nova	24	33
3	Arendra Kurnia	26	30
4	Arief Wira Adi	23	32
5	Azma Zaenal	23	31
6	Dzakiyah Walida	25	31
7	Elok Faiqotul	26	31
8	Fathiyah Zafidina	26	35
9	Meyda Elisa	24	34
10	M. Mahmumul	22	29
11	M. Iktafa	19	27
12	M. Rafif	26	31
13	Putri Alya	21	30
14	Qothrunnadaa	34	34
15	Sa'ida Fitriya	20	28
16	Sania Dzikroya	32	29
17	Wildan Aqila	22	26
18	Zahwa Alifatul	27	22
19	Zahwa Nur Aqila	32	30
20	Ziyadatul	33	32

Dimulai dari data nilai pretest dan posttest di atas, langkah selanjutnya digunakan untuk mencari *mean*, *median*, *standart deviation* dan deskripsi data lainnya. Dengan bantuan SPSS 18 *for windows*, perolehan data dapat dirinci sebagai berikut ini :

IAIN
PONOROGO

1. Data *pretest* keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa

Tabel 4.4. Data Nilai Pretest Siswa

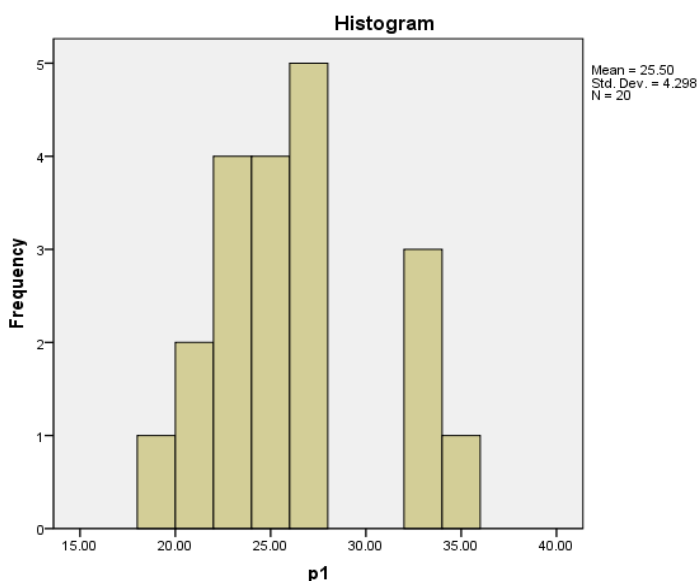
No	Nilai	Frekuensi
1	19	1
2	20	1
3	21	1
4	22	2
5	23	2
6	24	2
7	25	2
8	26	4
9	27	1
10	32	2
11	33	1
12	34	1
Jumlah		20

Berdasarkan data di atas, kemudian digunakan untuk mencari *mean*, *standart deviation* dan deskripsi data lainnya. Dengan perolehan data sebagai berikut ini:

Tabel 4.5. Data Statistik *Pretest*

Pretest	N	Max	Min	Mean	Std. Deviation
	20	34	19	25,5	4,298

Berdasarkan data di atas diketahui rata-rata nilai adalah 25,5 dengan standar deviasi sebesar 4,298. Nilai maksimum 34 dan nilai minimum 19. Berikut jika digambarkan dalam bentuk diagram.



Gambar 4.1. Diagram Statistic Deskriptif Hasil *Pretest*

2. Data *postest* keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa

Tabel 4.6. Data Nilai *Postest* Siswa

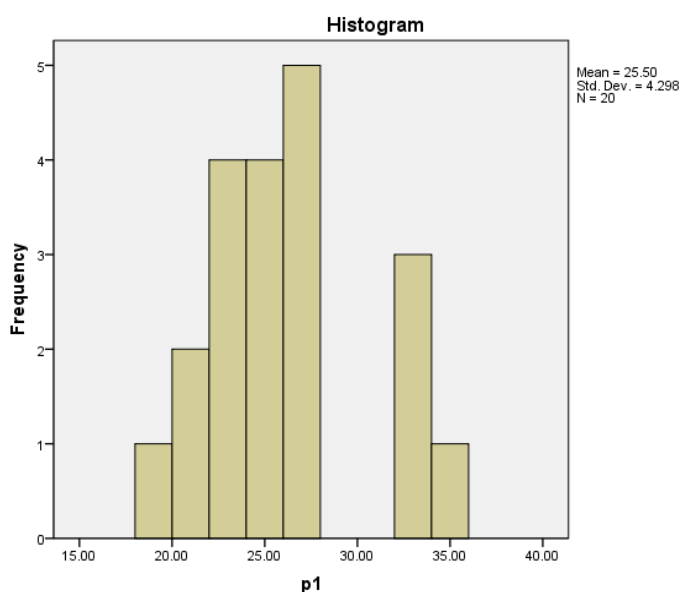
No	Nilai	Frekuensi
1	26	1
2	27	1
3	28	1
4	29	2
5	30	3
6	31	4
7	32	3
8	33	1
9	34	2
10	35	1
11	36	1
Jumlah		20

Berdasarkan data di atas, kemudian digunakan untuk mencari *mean*, *standart deviation* dan deskripsi data lainnya. Dengan perolehan data sebagai berikut ini:

Tabel 4.7. Data Deskriptif Nilai *Postest*

Postest	N	Max	Min	Mean	Std. Deviation
	20	36	26	31,05	2,584

Berdasarkan data di atas diketahui rata-rata nilai adalah 31,05 dengan standar deviasi sebesar 2,584. Nilai maksimum 36 dan nilai minimum 26. Berikut jika digambarkan dalam bentuk diagram.



Gambar 4.1. Diagram statistic deskriptif hasil *postest*

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada *pretest* dan *posttest* keterampilan berbucraa bahasa Jawa siswa, pada taraf signifikansi 0,05. Apabila perolehan nilai sig > 0,05 maka dinyatakan berdistribusi normal dan sebaliknya apabila perolehan nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 18 menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7. Data Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.207	510	0.143	.906	510	0.143
Posttest	.111	510	0.010	.968	510	0.010

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig untuk pretest sebesar 0,174 dan posttest sebesar 0,066. Dimana nilai pretest $0,174 > 0,05$ dan nilai posttest $0,066 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah paired sample t test. Paired sample t test adalah pengujian yang dilakukan terhadap dua sampel berpasangan yang dapat diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 18 menggunakan paired sample t test dengan hasil data sebagai berikut.

Tabel 4.9. Hasil Output SPSS 18 Uji t Tes

	Paired Differences				t	df	Sig-2 Tailed	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretest Posttest	-5,55000	4,14824	0,92757	-7,49144	-3,60856	-5,983	19	0,000

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan uji-t pada keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Jawa memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.9.

Menurut Singgih Santoso pedoman pengambilan keputusan pada uji paired sampel t test berdasarkan nilai signifikansi (Sig) melalui hasil *output* SPSS, adalah sebagai berikut.⁶³

1. Jika nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_o ditolak H_a diterima.
2. Sebaliknya jika nilai sig. (*2-tailed*), maka H_o diterima H_a ditolak.

Dalam tabel 4.9. menunjukkan nilai signifikansi adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Artinya ada pengaruh model

⁶³ Singgih Santoso. *SPSS 2022 Essential For Skills* (Jakarta : Gramedia, 2014), 15.

pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan. Dari tabel tersebut juga menunjukkan rata-rata perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar nilai mutlak -5,5000, artinya selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan.

Menurut pendapat Mulyasa bahwa model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap.⁶⁴ Model pembelajaran *role playing* ini dilakukan untuk memberikan ruang gerak siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa dalam materi keterampilan berbicara.

Teori yang diungkapkan oleh Djamarah dan Sandi bahwa salah satu keunggulan model *role playing* adalah bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi Bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.⁶⁵ Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dilakukan melalui bermain peran antar siswa untuk saling mengungkapkan ekspresi dan keterampilan berbicara siswa. Sehingga penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* mempengaruhi kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

Model *role playing* ini sangat mendukung dalam pelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam materi kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa. Keaktifan siswa terlihat dari kegiatan saat bermain peran dan pada saat kegiatan diskusi. Proses pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* juga dapat melatih

⁶⁴ Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) , 202.

⁶⁵ Djamarah dan Zaini. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2006), 69.

kemampuan interaksi siswa dengan teman-temannya melalui bermain peran, diskusi kelompok, dan melatih kemampuan berbicara dalam mengolah kosakata Bahasa Jawa yang sesuai dengan unggah-ungguh Bahasa Jawa. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas untuk berperan mengarahkan dan membimbing siswa untuk berperan sesuai tugas kelompok yang sudah dibagikan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan Isjoni dalam bukunya *Cooperative Learning* bahwa pendidik bersifat sebagai fasilitator.⁶⁶



⁶⁶ Isjoni. “*Cooperative Learning*” (Bandung: Alfabeta, 2014), 5.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian deskripsi dan analisis data terhadap pengaruh metode *role playing* kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa, dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas IV di SDN Joresan masuk dalam kategori baik. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran *role playing*. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masuk dalam kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Rata-rata nilai kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa mengalami peningkatan dari 25,5 menjadi 31,5.
2. Dari perhitungan statistik uji t diperoleh nilai sig (0,000) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga *posttest* lebih efektif dibandingkan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Joresan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan kepada para pendidik untuk lebih memilah, memilih dan mempertimbangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, situasi dan kondisi peserta didik dan juga sarana dan prasarana yang tersedia dengan maksud dan tujuan agar pembelajaran tercapai secara maksimal.

2. Kepada siswa diharapkan kepada siswa untuk lebih memaksimalkan usahanya dalam mengikut pembelajaran. Mengikuti pembelajaran dengan senang dan semangat. Dapat bekerja sama dengan teman dan juga pendidik.
3. Kepada peneliti diharapkan peneliti mampu mengembangkan dan menerapkan metode *role playing* ini pada materi dan pembelajaran lain dan mampu mengevaluasi segala kekurangan yang memang harus diperbaiki agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Halida. 2011. *Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)*. Jurnal Cakrawala Kependidikan. Vol 9 (1).
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imas, Kurniasih & Sani Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isroni. 2014. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Putatnganten Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Joyce. 2009. *Models of Teaching (8 ed)*. (Achmad Fawaid & Ateilla Mirza). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makara, Nurul Ramadhani. 2009. *Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengembangan Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Prayitno, Duwi. 2016. *SPSS Handbook; Analisis Data, Olah Data, dan Penyelesaian Kasus-kasus Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rahayu, Imas Putri. *Ular Tangga*. Online. <https://pgsd4d2013.wordpress.com/2013/05/12/ular-tangga.html>. 2013. (diakses tanggal 22 November 2022, pukul 22.47 WIB).

- Rafidah. "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap". Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016.
- Santoso, Puji. DKK. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2014. *Unggah-unggah Bahasa Jaea* (Jakarta: Yayasan Paramalingua).
- Sudjana. 2005. *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran; Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara.
- Tarigan. 2015. *Berbicara Sebagai Salah Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, Tony. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.