

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan bahwa efektivitas adalah dia ditugaskan untuk memantau, keadaan yang berpengaruh, kemajuan atau kemujaraban, keberhasilan.¹ Efektif yakni berdaya guna, artinya perubahan tersebut membawa pengaruh makna dan manfaat tertentu bagi orang atau individu yang belajar (psikologi).² Jadi efektivitas adalah segala sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya suatu tujuan instruksional khususnya yang telah dicanangkan.

b. Efektivitas Pembelajaran

Efektifitas pembelajaran merupakan hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Pembelajaran sebagian besar masih memiliki pola pembelajaran yang bersifat transmisif, pengajar mentransfer dan menggerojokkan konsep secara langsung pada

¹⁾ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002) hal.284

²⁾ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 84-85

peserta didik. Dalam pandangan ini siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa. Padahal pembelajaran yang sesungguhnya merupakan pembelajaran yang mengefektifkan siswa agar siswa mampu belajar sesuai dengan kemampuannya.

Menurut Trianto Ibnu Badar Al – Tabany mengemukakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi syarat utama keefektifan pengajaran yaitu prestasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM, rata – rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa, ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif.³

Dikutip dari Ewi Mellysa Barus dan Tri Harsono penjelasan tentang indikator efektivitas pembelajaran yaitu:

Selain itu menurut Johan mengatakan bahwa untuk mengukur efektivitas pembelajaran dapat dinilai dari segi guru dan siswa, sehingga untuk dapat mengukur efektivitas pembelajaran ditetapkan dalam empat indikator, yaitu 1) ketuntasan belajar siswa tuntas secara klasikal, 2) Aktivitas siswa dikategorikan aktif, 3) Respon siswa dikategorikan positif dan 4) kemampuan guru dalam mengelola kelas dikategorikan baik.⁴

Agar pembelajaran dapat dikatakan efektif guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa (kuantitas) dan

³⁾ Trianto Ibnu Badar Al – Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, cet. ketiga (Jakarta: Kencana, 2017) hal. 22

⁴⁾ Ewi Mellysa Barus and Tri Harsono, *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri I Galang*, (Jurnal Ilmiah Kebidanan IMELDA, 4.1 (2018)) 326

meningkatkan mutu (kualitas) mengajarnya (menjadi guru).⁵ Selain itu, guru yang efektif ialah orang-orang yang dapat menjalin hubungan simpatik dengan siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar, menguasai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

Keseimbangan antara kemampuan pendidik dan kebutuhan siswa serta kemampuan pendidik dalam memahami daya tangkap siswa sehingga menciptakan efektifitas dalam pembelajaran yang memiliki hubungan erat antara pendidik dan siswa. Pada dasarnya penggunaan metode dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran, bukan tujuan yang menyesuaikan diri dengan metode. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor penghambat tercapainya tujuan pendidikan.

2. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa dalam menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan

⁵⁾ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hal.5.

membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.⁶ Model pembelajaran *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Penghayatan dan pengembangan imajinasi ini dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini dilakukan lebih dari satu orang dan semua bergantung kepada apa yang diperankan.⁷

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan menunjukkan kreatifitas siswa dalam berakting sebagai suatu karakter melalui penghayatan dan imajinasi yang siswa punya dan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup ataupun benda mati .

Fungsi dari *role playing* diantaranya yaitu untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.⁸

Kelebihan dari *role playing* yaitu dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan

⁶) Miftahul Huda, Op.Cit., hal. 115.

⁷) Imas Kurniasih and Berlin Sani, Op. Cit., hal. 68.

⁸) Miftahul Huda, Op. Cit., hal. 116

terhadap materi yang telah dan sedang dipelajari. *Role playing* juga melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, dan dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah sebuah permainan.

b. Langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing*

1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.⁹

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

⁹⁾ Imas Kurniasih and Berlin Sani, Op Cit., hal 68

Setelah mempelajari pengertian *role playing* kita akan membahas tentang kelemahan dan kekurangan dari *role playing*. Berikut beberapa kelebihan dari *role playing*:

1. Bebas mengambil keputusan dan berekspsi secara utuh
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.¹⁰

¹⁰⁾ Imas Kurniasih and Berlin Sani, Op Cit., hal 69

Beberapa kekurangan yang dimiliki *role playing*:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Proses ini memerlukan kreativitas daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila dalam pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.¹¹

3. Tinjauan Tentang Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.¹² Menurut Tarigan berbicara merupakan suatu keterampilan untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan, pikiran,

¹¹⁾ Imas kurniasih and Berlin Sani, Op. Cit., hal 70

¹²⁾ Iskandarwassid and Dadang Sunendar, Op. Cit., hal 241

dan perasaan melalui bahasa lisan yaitu bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan suatu gagasan, pikiran, dan perasaan.¹³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah sebuah kemampuan dalam mengekspresikan suatu pikiran atau ide yang ada pada diri melalui bunyi artikulasi atau kata-kata. Dalam kehidupan sehari-hari keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam keterampilan berbahasa yang sangat penting sebagai media komunikasi lisan yang efektif.

Kemampuan berbicara harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan yang lainnya seperti, menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, karena dalam kemampuan tersebut seseorang dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam formal maupun informal. Oleh karena itu, proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi. Namun pada kenyataannya siswa masih sangat sulit dan kurang berani untuk berbicara bahasa Jawa dengan baik dan benar, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Terdapat beberapa tujuan manusia berbicara diantaranya:

¹³⁾ Beta Pancana, *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran*, (Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2.2 (2019)) 48-52.

- a. Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan ide dan pendapat.
- b. Memberikan respon dari makna pembicaraan orang lain.
- c. Menghibur orang lain.
- d. Menyampaikan informasi.
- e. Membujuk atau mempengaruhi orang lain.¹⁴

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar tujuan keterampilan berbicara akna mencakup pencapaian hal – hal berikut:

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

Seperti yang dikemukakan di atas tujuan keterampilan akan dapat dicapai jika program pengajaran yang dilandasi prinsip – prinsip yang relevan, dan pola KBM yang membuat para peserta secara aktif mengalami kegiatan berbicara.¹⁵

c. Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara

Selain memiliki tujuan, keterampilan berbicara juga memiliki beberapa jenis. Menurut Santoso menyatakan bahwa jenis berbicara

¹⁴) Setyonegoro Agus, *Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa)*, (Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra 2.2 (2013))

¹⁵) Iskandarwassid and Dadang Sunendar, *Op. Cit.*, hal 243

berdasarkan situasi yaitu: (a) berbicara secara formal, kegiatan berbicara yang menuntut seorang pembicara untuk berbicara secara formal, berbicara formal meliputi ceramah, pidato, dan wawancara; (b) berbicara nonformal, kegiatan berbicara yang dilakukan secara santai dan tidak tergantung pada situasi yang mengikat, berbicara nonformal diantaranya bertelepon dan bercakap-cakap.¹⁶

4. Tinjauan Tentang Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa atau yang biasa disebut dengan bahasa daerah merupakan bahasa lokal yang digunakan pada masyarakat Jawa untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Terlebihnya lagi bahasa Jawa juga merupakan bahasa pergaulan bagi masyarakat Jawa, sama halnya dengan bahasa suku pada bangsa lain yang juga merupakan bahasa pergaulan antar sesama. Bahasa Jawa juga disebut dengan bahasa ibu pada masyarakat Jawa. Pada dasarnya anak berkomunikasi pertama kali dengan menggunakan bahasa Jawa di lingkungan sekitarnya. Ketika anak berkomunikasi dapat menggunakan keterampilan berbahasa yang mereka miliki, seberapa pun tingkat atau kualitas keterampilan yang telah dimiliki. Hal ini seorang guru diharapkan untuk dapat mengetahui tentang hakikat dalam berbahasa yang benar dalam pembelajaran.

¹⁶⁾ Ika Nafisatur Rochaniah, *Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP*, (Skripsi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2016), hal. 11

b. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

Bahasa Jawa merupakan bahasa lokal yang wajib untuk pendidikan sekolah dasar. Sifat wajib yang dimaksudkan meliputi strategi bagi pelestarian, pengembangan dan pengkajian bahasa, sastra dan budaya. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Jawa sudah dilaksanakan sebelum adanya kebijakan kurikulum muatan lokal (KML) ditentukan. Kedudukan bahasa Jawa semakin kuat dengan adanya kebijakan tersebut. Disisi lain kewajiban dan tanggung jawab pendidik terhadap adanya kebijakan kurikulum muatan lokal (KML) ini semakin dituntut, hal ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik karena harus menyukseskan kebijakan tersebut pada masa sekarang ini yang semakin berat. Anak-anak jaman sekarang kurang menguasai *basakrama* dan *silakrama*. *Basakrama* mengacu pada penguasaan unggah-ungguh basa (*use the language*), sedangkan *silakrama* mengacu pada tata susila (sikap/ perilaku jawa). Pendidik sering mendapatkan “wesel kambing hitam” yang artinya jika pembelaran bahasa Jawa ini kurang berhasil, pendidiklah yang dituding sebagai biang keladi dan tidak becus dalam mengajar *bahasa Jawa*.¹⁷

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran bahasa Jawa bukan hanya tanggung jawab pendidik (sekolah) semata, namun keluarga, masyarakat, dan lembaga yang terkait penentu kebijakan juga

¹⁷⁾ Suwarno, *Strategi Pembelajaran Muatan Lokal Wajib Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY , 2001) hal. 22

berperan penting. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah hanya dilakukan rata-rata 2 jam/minggu, sedangkan waktu untuk belajar berbahasa Jawa lebih banyak berada di lingkungan keluarga dan masyarakat. Jadi keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Jawa merupakan tanggung jawab kita bersama, tanggung jawab masyarakat Jawa.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan dijadikan sebagai acuan atau referensi oleh penulis. Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* yang dijadikan penelitian terdahulu oleh penulis diantaranya:

1. Penelitian Mei Pamungkas (2020) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Judul penelitiannya “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II A di MI Al-ITTIHAAD Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas.”¹⁸

Mei Pamungkas meneliti permasalahan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada siswa kelas II di MI Al-Ittibaah Pasir Kulon. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data seperti observasi,

¹⁸⁾ Mei Pamungkas, *Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas*, (Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Tahun 2020)

wawancara dan dokumentasi, setelah data terkumpul dilanjutkan dengan menganalisis data yang dilakukan sebelum dan sesudah di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajarannya seperti adanya tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan metode *role playing* yaitu tahapan perencanaan dengan membuat RPP, menyiapkan materi serta langkah-langkah metode *role playing*, kemudian tahapan pelaksanaan pada tahapan ini, pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan, serta tahapan evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran.

Terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, persamaannya terletak pada penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang akan diteliti, apabila dalam skripsi ini subjek penelitiannya adalah kepala madrasah, guru kelas II, dan siswa kelas II A, pada penelitian penulis subjek penelitiannya adalah kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa kelas III.

2. Penelitian Nonie Risma Diarini (2021) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo. Skripsinya yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Penanaman Nilai Karakter

Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.¹⁹

Nonie Risma Diarini meneliti bentuk penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di MIN 7 Ponorogo. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial ini dapat memunculkan nilai karakter peduli sosial siswa yakni penuh kasih sayang, rasa hormat, disiplin, empati, tanggung jawab, kebersamaan, suka memberi maaf, persahabatan, mengucapkan tolong, maaf dan terimakasih dalam segala hal, dan suka membantu.

Terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, persamaannya yaitu terletak pada penggunaan metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti, apabila dalam peneliti ini tertuju pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, pada penelitian penulis tertuju pada mata pelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa.

¹⁹⁾ Nonie Risma Diarini, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo*, (Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Tahun 2021)

C. Fokus Penelitian

Penelitian tentang metode *role playing* telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ini, salah satunya pada tujuan penelitian. Penulis bertujuan untuk meneliti apakah metode *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri Keditan Magelang pada tahun 2022