

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia, dengan adanya pendidikan manusia akan terhindar dari kebodohan dan menciptakan manusia yang berkualitas, dan berintelektual. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif berilmu, sehat dan berakhlak mulia.¹

Untuk memperoleh pendidikan, warga negara memiliki hak yang telah diatur oleh pemerintah. Seperti halnya yang telah dicanangkan Pemerintah pada Pasal 6 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatur wajib belajar 9 tahun.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap warga Negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.²

Berdasarkan hukum yuridis tersebut, anak-anak yang sudah berusia 7-15 tahun diwajibkan untuk mengikuti pendidikan dasar yakni Sekolah Dasar (SD) atau sederajat hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Pendidikan yang diikuti oleh anak-anak pada dasarnya harus pendidikan yang

¹⁾ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 4

²⁾ *Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 10.

berkualitas di sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang secara sistematis dapat merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.³

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.⁴ Menurut Nurfuadi menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.⁵ Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan, langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan atau diarahkan sesuai dengan prosedur guna tercapainya suatu tujuan dan hasil belajar.

Dalam merancang aktivitas mengajar yang berkesan dan bermakna kepada pelajar, seorang guru harus memikirkan terlebih dahulu tentang kaidah dan teknik yang akan digunakan. Teknik mengajar merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk mengimplementasikan metode pelajaran tertentu.⁶ Ketika pembelajaran berlangsung guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar serta guru harus melibatkan siswa dalam pembelajaran. Penerapan metode dalam setiap pembelajaran merupakan suatu

³⁾ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hal 3.

⁴⁾ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 5

⁵⁾ Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto: STAIN Press, 2012), hal.133

⁶⁾ Suyadi, *Op.Cit.*, hal.15

hal yang sangat penting guna mengembangkan pola pikir siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan tentunya kita mengenal berbagai metode pembelajaran, begitu juga pembelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar Negeri Keditan. Guru senantiasa akan mencari metode yang menarik dan yang baru untuk memecahkan suatu masalah, tidak hanya terpaku dengan cara yang monoton, akan tetapi memilih variasi yang lain yang lebih menarik.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.⁷ Metode ini merupakan cara yang alternative dan praktis untuk dapat ditempuh, dan sangat efektif dalam pembelajaran. Dikarenakan metode ini sangat mengarah pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan. Belajar memecahkan masalah ini bertujuan untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas.

Metode ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran, karena dapat memberikan semacam *hidden practice*, yaitu dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kemudian metode ini juga melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, dan dengan metode ini dapat memberikan kesenangan kepada

⁷⁾ Sudarmadi Putra and Eka Budi Sulistyawati, *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Al-Falaah Simo*, (Thulabuna-Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2019)

siswa karena pada dasarnya metode *Role Playing* ini adalah sebuah permainan.⁸

Pada dasarnya siswa harus mampu melaksanakan perilaku dan komunikasi atau berinteraksi dengan baik. Berkomunikasi yang baik dilakukan dengan memahami keterampilan berbahasa. Berbahasa merupakan suatu kemampuan manusia yang harus dikuasai guna melingkupi budaya dalam bermasyarakat.. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.⁹

Selain itu didalam keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa, kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca* dan *menulis*. Melalui proses pembelajaran yang dinamis diharapkan akan terciptanya suatu bentuk komunikasi lisan antara siswa dengan siswa yang terpolat melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sehingga suasana pembelajaran terhindar dari kejenuhan.¹⁰

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang terletak di Jawa Tengah. Sementara itu bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa komunikasi yang digunakan secara khusus di lingkungan etnis Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa pergaulan, yang mana bahasa ini digunakan untuk berinteraksi

⁸⁾ Imas Kurniasih and Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Penerbit: Kata Pena, 2015), hal. 69

⁹⁾ Iskandarwassid and Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 226

¹⁰⁾ Ibid., hal. 227

antarindividu dan memungkinkan terjadinya komunikasi dan perpindahan informasi.

Bahasa Jawa memiliki etika bahasa yang baik untuk digunakan serta mencerminkan karakteristik adat budaya Indonesia sebagai bangsa timur. Seiring perkembangan zaman, lunturnya bahasa Jawa membuat kualitas budi pekerti dan tata krama para pemuda di daerah Jawa semakin menurun. Hal ini dikarenakan mereka lebih memilih bahasa Indonesia yang dianggap lebih mudah dan cenderung tidak bisa berbahasa Jawa halus

Oleh karena itu, pendidikan bahasa Jawa perlu diterapkan sejak dini agar bahasa Jawa tetap terjaga kelestarian dan karakteristiknya pada masyarakat suku Jawa. Bahasa Jawa juga terkenal akan memiliki tata krama dan berbudi luhur yang baik dan tetap terjaga. Dalam pembelajaran bahasa Jawa tersebut harus menggunakan metode yang menarik agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien guna tercapainya suatu tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Keditan, Ngablak, Magelang ini pemberian materi pada mata pelajaran bahasa Jawa terutama dalam keterampilan berbicara dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam komunikasi. Dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa akan lebih mudah jika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Karena pada dasarnya siswa di SD

Negeri Keditan masih mengalami kesulitan dalam hal keterampilan berbicara terutama pada bahasa Jawa.¹¹

Alasan penulis melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Keditan adalah karena Sekolah Dasar Negeri Keditan telah menerapkan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa, serta belum pernah adanya penelitian di Sekolah Dasar tersebut dengan tema yang sama seperti yang dipilih peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa efektif untuk dilaksanakan berdasarkan data yang akan diperoleh dalam penelitian saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merasa tertarik untuk membahas sebuah penelitian tentang efektivitas penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa yang dilaksanakan oleh guru kelas III dengan judul “**Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan**”

B. Pembatasan Masalah

Untuk terhindar dari kesalahpahaman dalam pembahasan, maka peneliti membuat pembatasan masalah guna menghindari meluasnya pembahasan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Pembahasan yang dimaksud adalah tingkat efektivitas penggunaan metode *Role Playing* sebagai suatu cara dalam penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui imajinasi dan

¹¹⁾ Observasi pada tanggal 21 Januari 2022

penghayatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran, dimana subjek yang akan diteliti adalah kelas III Sekolah Dasar Negeri Keditan tahun ajaran 2022 khususnya pada keterampilan berbicara bahasa Jawa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar Negeri Keditan?
2. Bagaimana efektivitas implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar Negeri Keditan?

D. Penegasan Istilah

Supaya penulisan dan pembaca memiliki persepsi yang sama tentang judul ini serta untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka penulis memaparkan variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini. Terdapat beberapa variabel-variabel yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektiv berasal dari bahasa Inggris yaitu *effectiv* yang artinya berhasil atau suatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Dalam kamus ilmiah efektivitas dapat diartikan sebagai ketepatan penggunaan, hasil

guna atau menunjang suatu tujuan.¹² Menurut Wina Sanjaya mengatakan di dalam bukunya “Strategi Pembelajaran”, efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah tercapai.¹³ Dengan demikian efektivitas merupakan sebuah keadaan yang menunjukkan sejauh mana suatu kegiatan yang telah direncanakan atau diinginkan dapat terlaksana dengan baik dan tercapai sesuai yang harapan.

2. Metode *Role Playing*

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah sebuah pengalaman yang menyenangkan, yakni siswa berperilaku pura-pura (berakting) sesuai dengan peran yang ditentukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik.

Pengimplementasian metode *Role Playing* di SD yaitu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankan dirinya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Metode *Role Playing* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi orang lain, bukan menjadi dirinya sendiri. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pengalaman ketika memerankan suatu peran ssebagai orang lain. Pada strategi ini lebih ditekankan pada keterlibatan emosional dan mengamatan indra kedalam situasi permasalahan yang siswa hadapi secara nyata.

¹²⁾ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Indonesia*, cet ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 285

¹³⁾ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 53

Dengan demikian *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam memunculkan imajinasinya, bahkan mereka dapat mendalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.¹⁴

3. Keterampilan Berbicara

Bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi manusia. Bentuk aktivitas dasar manusia untuk berkomunikasi yaitu *speaking* dan *listening*, berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan menyampaikan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, ide serta perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem yang dapat didengar (*audible*) dan terlihat (*visit*) guna memanfaatkan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan, gagasan atau ide yang dikombinasikan.

Tujuan dari berbicara yaitu untuk berkomunikasi. Agar sang pembicara memahami makna dari segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan ia harus mampu mengetahui prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Kemampuan berbicara sangat perlu dimiliki oleh setiap anggota masyarakat dengan segala profesi terutama pelajar, guru, darmawan, pemimpin, penyuluh dan sebagainya yang profesinya berhubungan erat dengan kegiatan berbicara.

¹⁴⁾ Miftakhul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 29

Pada dasarnya orang tua dan guru harus menjadi model berbahasa yang baik, supaya anak-anak tidak menirukan pembicaraan yang tidak baik. Anak-anak tidak hanya menirukan pembicaraan yang mereka pahami, akan tetapi mereka juga mencoba menirukan pembicaraan yang tidak mereka pahami. Dilihat dari segi bahasa, menyimak dan berbicara dapat dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa lisan. Melalui berbicara orang menyampaikan sebuah informasi melalui ujaran orang lain, kemudian melalui kegiatan menyimak orang menerima informasi dari orang lain.

4. Pendidikan Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis bahasa Jawa merupakan bahasa ibu, yang dimaksud adalah bahasa Jawa disini sering digunakan oleh masyarakat yang berasal dari wilayah Jawa Tengah dan sebagian besar Jawa Timur. Luasnya wilayah dan kendala geografis membuat bahasa Jawa memiliki dialek yang berbeda-beda. Meskipun begitu bahasa Jawa memiliki bahasa Jawa baku yang digunakan untuk diajarkan dalam setiap kegiatan pendidikan yaitu sebagai materi muatan lokal khususnya pada masyarakat Jawa.

Terdapat beberapa jenis bentuk ragam tutur dalam bahasa Jawa yang disebut juga *unggah –ungguhing basa* diantaranya bahasa *ngoko* (*ngoko lugu*, *ngoko alus*), bahasa *madya* (*madya ngoko*, *madya krama*), bahasa *krama* (*krama andhap*, *krama inggil*).

Nilai sastra pada bahasa Jawa memiliki nilai yang sangat tinggi, serta struktur dan tata bahasa yang rumit. Bagi orang awam yang belum mengetahui bahasa Jawa sama sekali itu sangat sulit dalam menerapkannya. Hal ini disebabkan karena penggunaannya bukanlah menurut waktu jenis lampau, sekarang, maupun waktu yang akan datang seperti layaknya bahasa *Inggris* yang memiliki *tenses* sehingga cukup untuk dipelajari, melainkan menurut status orang yang berbicara dan dengan siapa ia berbicara.

Namun dari pada itu terdapat dampak negatif dari adanya pendangkalan bahasa Jawa di kalangan penuda Jawa kini yang mulai terasa akibatnya. Banyak sekali penuda zaman sekarang yang tidak tahu penerapan sopan santun kepada mereka yang lebih tua, atau yang seharusnya dihormati. Lebih memalukannya lagi bila mereka menggunakan bahasa Jawa krama alus untuk dirinya sendiri. Lunturnya bahasa Jawa membuat kualitas budi pekerti dan tata krama para penuda di Jawa semakin menurun. Oleh karena itu pendidikan berbahasa Jawa sangat diperlu ditanamkan sejak dini supaya bahasa Jawa tetap terjaga kelestarian dan terkenal berbudi luhur dan memiliki tata krama yang baik tetap terjaga.

E. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas sebagaimana yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara *bahasa Jawa* kelas III SD Negeri Keditan.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara *bahasa Jawa* kelas III SD Negeri Keditan.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan pembelajaran bagi penulis. Kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan masukan bagi ilmu pengetahuan, yang berhubungan dengan keterampilan dalam berbicara *bahasa Jawa* dengan baik dan benar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam efektivitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran keterampilan berbicara *bahasa Jawa*, serta dapat memberikan pengalaman belajar siswa menjadi lebih terkesan.

- b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan, memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode *Role Playing*, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa yang baik, benar dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Guna memajukan sistem pembelajaran khususnya pada metode pembelajaran *Role Playing*, sehingga nantinya siswa dapat menerapkan keterampilan berbicara bahasa Jawa dengan baik dan sesuai dengan *unggah-ungguh* basa (tata krama).