

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ketawang1 Kecamatan Grabag
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Fandy Febriyanto

18.0305.0016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara merupakan suatu aktivitas kehidupan manusia yang sangat manusia, menyatakan pendapat, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan dalam segala kondisi emosional dan lain sebagainya. Banyak didapati orang yang berbicara tetapi tidak semua orang ketika berbicara memiliki kemampuan yang baik di dalam menyampaikan isi pesannya kepada orang lain, sehingga dapat dimengerti sesuai dengan keinginannya. Dengan kata lain, semua orang memiliki keterampilan yang baik di dalam menyelaraskan antara apa yang ada dalam pikiran atau perasaannya dengan apa yang mendengarkannya dapat memiliki pemahaman yang sesuai dengan keinginan si pembicara.

Penerapan berbicara bahasa Jawa belum sepenuhnya dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Jawa, karena dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar pembelajaran bahasa Jawa. Siswa kurang menguasai penggunaan bahasa Jawa dalam penerapan berbicara di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari ini disebabkan karena kurangnya minat dan motivasi belajar bahasa Jawa. Kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa dalam berkomunikasi sangat terbatas. Mayoritas siswa berbicara sering menggunakan bahasa Indonesia daripada menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi, baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang sudah kuno dan mereka lebih menyukai belajar bahasa asing daripada bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. Terlebih dengan pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini bahasa Jawa terancam punah karena ditinggalkan penuturnya. Dari realitas tersebut dikhawatirkan bahasa dan unggah-ungguh Jawa akan hilang dari peredaran masyarakat di Jawa yang akan berakibat pada perubahan perilaku masyarakat dalam bertindak dan berbahasa

Pemerintah tidak tinggal diam dengan kondisi ini, berbagai upaya untuk pemertahanan bahasa dan menjaga kelestarian bahasa yang ada di Indonesia salah satunya melalui jalur pendidikan formal yaitu sekolah (Suharmono, 2006:83-85). Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan formal atau sekolah adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1986:86).

Keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif. Siswa yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik, pembicaraannya akan lebih mudah dipahami oleh penyimaknya. Kemampuan siswa dalam berbicara juga akan bermanfaat dalam kegiatan menyimak dan memahami bacaan. Akan tetapi, masalah yang terjadi di lapangan adalah bahwa tidak semua siswa kelas IV mempunyai kemampuan berbicara yang baik. Oleh sebab itu, pembinaan keterampilan berbicara harus dilakukan sedini mungkin. Pentingnya keterampilan berbicara atau bercerita

dalam komunikasi juga diungkapkan oleh Supriyadi (2005:178) bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu. Sedangkan, keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan siswa berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain

Pentingnya penguasaan keterampilan berbicara untuk siswa Sekolah Dasar juga dinyatakan oleh Farris (Supriyadi, 2005:179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa Sekolah Dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Salah satu upaya pemerintah adalah dengan mengganti kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Sebagaimana diatur dalam Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Ada beberapa hal teknis yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah yang juga mengalami perubahan dan pengembangan, mulai dari struktur, kerangka dan

materi pada kurikulum di sekolah yang diajarkan yang selanjutnya dokumennya disebut dengan istilah Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP). Termasuk pada muatan lokal Bahasa Jawa juga harus menyesuaikan dengan perkembangan yang salah satunya adalah pengembangan kurikulum pada Kurikulum Merdeka.

Sebagaimana diatur dalam Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan provinsi Jawa tengah Nomor 423.5/04678 tentang pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah di Provinsi Jawa Tengah bahwa keberadaan bahasa daerah merupakan salah satu kebanggaan bangsa Indonesia yang menunjukkan keanekaragaman budayanya. Bahasa Jawa merupakan salah satu dari bahasa daerah di Indonesia yang keberadaannya ikut mewarnai keragaman budaya bangsa Indonesia. Penggunaan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dengan sesama pengguna bahasa Jawa adalah salah satu cara untuk melestarikan bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang mempunyai peran strategis dalam membentuk watak dan kepribadian peserta didik di sekolah dan nantinya diterapkan di masyarakat. Melalui pembelajaran ungguh-ungguh basa, tata krama, memahami dan mengenal kekayaan seni dan budaya tradisi, menjadikan peserta didik semakin bangga terhadap bahasa daerah dan kekayaan warisan leluhur miliknya. Selain itu, bahasa Jawa jangan hanya menjadi kenangan yang tidak ada penerusnya karena anak-anak kita tidak memahami penggunaan ragam tersebut, sehingga salah memilih kosa

kata dalam berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Jawa berfungsi untuk memperkenalkan peserta didik mengenal dirinya dan budaya daerahnya serta mendukung kompetensi yang sedang dipelajari di sekolah juga mengarah pada pembentukan kepribadian dan penguat jati diri masyarakat Jawa yang tercermin pada pocapan, patrap, dan polatan. Pembelajaran bahasa Jawa sebagai upaya pengelolaan kearifan budaya lokal untuk didayagunakan dalam pembangunan budaya nasional, watak, dan karakter bangsa. Materi dikembangkan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menguasai kompetensi yang menjadikan mereka mampu merefleksikan pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain, mengungkapkan gagasan dan perasaan, dan memahami beragam nuansa makna dalam bahasa yang diajarkan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Penguatan materi bahasa Jawa pada Kurikulum Merdeka memperhatikan penggunaan bahasa Jawa ragam ngoko dan krama dengan mempertimbangkan keberadaan dialek daerah masing-masing. Melalui pembelajaran bahasa yang memperhatikan *undha usuk basa* diharapkan mampu membiasakan peserta didik untuk menerapkan prinsip *unggah-ungguh basa* sebagai tindakan yang merupakan manifestasi kesantunan berbahasa dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Diajarkan melalui keteladanan dan pembiasaan pada setiap kesempatan, baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara dengan Ibu Wali siswa kelas IV pada hari Rabu, 16 Maret 2022 diperoleh data bahwa 1)

Rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam krama dikarenakan siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko dalam berkomunikasi. 2) Siswa belum menguasai kaidah unggah-ungguh bahasa Jawa. Siswa merasa sulit untuk mempelajari bahasa Jawa terutama bahasa Jawa krama alus. Mereka seolah-olah menghadapi suatu mata pelajaran yang menakutkan meskipun bahasa Jawa merupakan bahasa daerahnya, namun pada kenyataannya bahasa Jawa belum begitu diminati oleh siswa. Dalam kehidupan sehari-hari siswa berbicara menggunakan bahasa Jawa, namun bahasa Jawa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa ngoko. 3) banyak anak yang menggunakan bahasa Jawa ngoko ketika mereka berbicara dengan guru maupun dengan orang yang lebih tua. Mereka mengaku kesulitan dalam membedakan bagaimana berbicara bahasa Jawa krama alus kepada orang yang lebih tua.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara Bahasa Jawa di SD N Ketawang1 yaitu dengan pelaksanaan pembiasaan menggunakan bahasa Jawa krama setiap hari jumat tujuan dari pembiasaan ini adalah untuk membiasakan siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa krama untuk melestarikan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan untuk menanamkan unggah-ungguh dalam bergaul, berkomunikasi dengan orang lain di sekitar. Berdasarkan upaya yang sudah dilakukan oleh guru namun dalam penerapannya belum mendapatkan hasil yang optimal.

Diantara model yang dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa adalah model *Role Palying*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan - bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2016: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model *Role Playing* banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh (N. A. Putri, 2022: 155) dengan judul “Model Pembelajaran Role Playing : Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa” Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil post-test diketahui bahwa nilai rerata kelas eksperimen mencapai 75,8, sedangkan nilai rerata kelas kontrol mencapai 66,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran role playing lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan, latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam

krama dikarenakan siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko dalam berkomunikasi.

2. Siswa belum menguasai kaidah unggah-ungguh bahasa Jawa. Siswa merasa sulit untuk mempelajari bahasa Jawa terutama bahasa Jawa krama alus.
3. Siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa ngoko ketika mereka berbicara dengan guru maupun dengan orang yang lebih tua.
4. Siswa kesulitan dalam membedakan bagaimana berbicara bahasa Jawa krama alus kepada orang yang lebih tua.
5. Belum diketahui pengaruh model role playing terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV di SD N Ketawang 1 .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam krama dikarenakan siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko dalam berkomunikasi.
2. Siswa belum menguasai kaidah unggah-ungguh bahasa Jawa. Siswa merasa sulit untuk mempelajari bahasa Jawa terutama bahasa Jawa krama alus.
3. Belum diketahui pengaruh model role playing terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV di SDN Ketawang 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan Model *Role Playimg* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Ketawang 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Role Playimg* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Ketawang 1.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat mengenai pengaruh model *Role Playimg* pada mata pelajaran Bahasa Jawa dalam perkuliahan PGSD. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai kajian relevan tentang keterampilan berbicara Bahasa Jawa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa terbiasa dalam penggunaan Bahasa Jawa karna dalam kehidupan sehari-hari terumatama berbicara kepada guru atau orang yang lebih tua.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa, sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah keterampilan berbicara Bahasa Jawa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan ilmu dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri untuk menjadi seorang pendidik. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih mendalam mengenai keterampilan berbicara .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berasal dari kata dasar mampu yang berarti bisa atau sanggup. Kata dasar mampu mendapat simulfiks ke-an membentuk kata jadian kemampuan. Simulfiks ke-an yang menempel pada kata dasar akan membentuk kata dasar yang menyatakan sifat atau keadaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan menurut (Susanti, 2019: 14) seseorang dikatakan mampu berbicara dengan sempurna apabila ia mampu menggunakan intonasi, pelafalan kata, serta mampu menguasai kalimat dengan lancar dalam pembicaraannya.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Ilham & WIjyanti, 2020: 22) menyatakan, keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan gagasan dan pikiran.

Dari pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa seseorang dikatakan mampu berbicara dengan sempurna apabila ia mampu menggunakan intonasi, pelafalan kata, serta mampu menguasai kalimat dengan lancar dalam pembicaraannya.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar

dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seyogyanyalah pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin disampaikan, pembicara harus mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya. Tujuan umum berbicara menurut Djago Tarigan dalam (Nikmah, 2020: 132)terdapat lima golongan berikut ini:

a. Menghibur

Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya.

b. Menginformasikan

Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilaksanakan bila seseorang ingin: 1) Menjelaskan suatu proses 2) Menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal 3) Memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan 4) Menjelaskan kaitan

c. Menstimulasi

Berbicara untuk menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Ini dapat tercapai jika pembicara benar-benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan, dan cita-cita pendengarnya.

d. Menggerakkan

Dalam berbicara untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa pembicara.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Harianto, 2020: 441) yang menyebutkan Berbicara dengan tujuan memberikan informasi yaitu, dalam kegiatan ini pembicara memiliki informasi-informasi yang disampaikan kepada pendengar. Misalnya, kegiatan berbicara seorang guru kepada para siswanya di dalam kelas atau pembicara dalam kegiatan-kegiatan pelatihan. Berbicara dengan menyatakan diri yaitu, berbicara dengan tujuan menyatakan diri berupa kegiatan berbicara yang dilakukan seseorang ketika memperkenalkan diri atau ketika menyampaikan argumentasi dalam suatu masalah. Berbicara dengan tujuan menghibur adalah kegiatan berbicara dengan menggunakan kata-kata yang mengandung humor. Contoh kegiatan berbicara dengan tujuan menghibur bisa dilakukan oleh para pelawak atau acara-acara yang bersifat komedi

3. Indikator Keterampilan Berbicara

Untuk mampu berbicara dengan baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Menurut

(Vandayo & Hilmi, 2020: 217) Berikut ini adalah indikator keterampilan berbicara

a. Ketepatan ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang tepat, Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang kita gunakan tidak selalu sama. Masing-masing kita mempunyai gaya tersendiri dan gaya bahasa yang kita pakai berubah- rubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan dan sasaran.

b. Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, dan sendi yang sesuai, akan menyebabkan masalah menjadi menarik.

c. Pilihan kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas maksud mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran.

d. Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaranya.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Tarigan, 2015: 45) yang

menyebutkan indikator keterampilan berbicara diantaranya

- a. Penggunaan intonasi, tekanan, nada panjang, dan pelafalan
- b. Penggunaan kosakata
- c. Penggunaan tata bahasa
- d. Kemampuan menyusun kalimat

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan berbicara bahasa jawa ragam krama siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Tabel 1. Indikator Keterampilan Berbicara

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator
1	Kebahasaan	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata dengan pilihan kata krama sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar sangat jelas
2		intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan dengan pilihan kata krama dengan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas
3		Pemilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata krama
4		Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat berbahasa jawa krama dengan runtut

B. Pembelajaran Bahasa Jawa SD

1. Pengertian Bahasa Jawa di SD

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang harus dilestarikan, sebagai penduduk asli Jawa Timur, bahasa jawa merupakan simbol adat dan budaya leluhur yang harus dikembangkan agar tidak

hilang ditelan zaman (Latifah, 2019: 213). Dengan adanya bahasa Jawa, diharapkan budaya Jawa yang kental dengan adat istiadat akan terus berkembang dan tetap menjadi ciri khas Jawa.

Berdasarkan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 423.5/04678 tentang Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Tahun 2022 merupakan mata pelajaran muatan lokal yang mempunyai peran strategis dalam membentuk watak dan kepribadian peserta didik di sekolah dan nantinya diterapkan di masyarakat.

2. Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Pembelajaran Bahasa Jawa pada lingkup sekolah dasar memiliki tujuan untuk melestarikan warisan bangsa, mengajarkan nilai-nilai, dan kepercayaannya. Pendidikan Bahasa Jawa memiliki tujuan lain yang dikemukakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah pada Tahun 2005 yaitu : (1) siswa menghargai dan membanggakan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya; (2) siswa memahami Bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, fungsi dan menggunakan dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan; (3) siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan intelektual (berfikir kreatif, menggunakan akal sehat menerapkan kemampuan berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial; (4) siswa dapat

bersikap lebih positif dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa yang ada didalam kurikulum merdeka yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa Didalam Kurikulum Merdeka

Fase	Elemen	Capaian Pembelajaran
Fase B	Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi berbahasa Jawa dalam ragam ngoko dan krama dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
	Membaca	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi berbahasa Jawa dalam ragam ngoko dan krama tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi cerita rakyat, geguritan, dan tembang Macapat Pocung dan Gambuh dalam bentuk cetak atau elektronik.
	Berbicara	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata (ngoko/krama) sesuai kaidah unggah-ungguh basa dalam berbagai kegiatan sehari-hari (sapa aruh dan bertamu). Peserta didik mampu berbicara menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu menyampaikan informasi dalam bentuk dialog sesama teman serta orang yang lebih tua dengan sikap tubuh/gestur yang santun.
	Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi dan deskripsi berbahasa Jawa sesuai kaidah unggah-ungguh basa dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam.

Berdasarkan uraian di atas Bahasa Jawa didalam kurikulum

merdeka memiliki empat elemen namun, fokus penelitian ini hanya akan mengkaji mengenai keterampilan berbicara sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Jawa yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi berbahasa Jawa dalam ragam ngoko dan krama tentang kehidupan sehari-hari

3. Fungsi pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki tiga fungsi di sekolah, menurut (Nadhiroh, 2021: 04) fungsi pembelajaran Bahasa Jawa : (a) komunikasi; (b) edukatif; (c) kultural. Pada fungsi komunikasi Bahasa Jawa diharapkan siswa dapat berbahasa Jawa yang baik dan benar dengan memakai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Bahasa Jawa diharapkan dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dengan lingkungan setempat sesuai dengan dialek yang ada. Fungsi lain dari Bahasa Jawa merupakan sarana edukasi bagi siswa. Bahasa Jawa diarahkan agar siswa dapat membentuk kepribadian dan identitas bangsa karena ada nilai budaya yang terkandung. Siswa dapat diajarkan melalui karya sastra Jawa seperti wayang untuk membentuk kepribadian yang baik.

Bahasa Jawa memiliki fungsi kultural, fungsi kultural Bahasa Jawa adalah penanaman budaya Jawa dalam diri siswa sebagai usaha untuk membentuk kepribadian dan identitas bangsa, sehingga Bahasa Jawa dapat dipakai sebagai filter budaya asing. Fungsi kultural dapat berjalan dengan baik apabila kedua fungsi lain juga terlaksana dengan baik dan menghasilkan bentuk kepribadian siswa dan identitas bangsa yang

kuat.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Nisa & Arifin, 2021: 152) mengemukakan fungsi mata pelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa adalah sebagai berikut.

- a. Sarana pembina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- b. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- c. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- d. Sarana penyebaran pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah.
- e. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusastraan Jawa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa Mata pelajaran bahasa Jawa mempunyai fungsi sebagai: (1) alat komunikasi, (2) kebudayaan, dan (3) perorangan. Fungsi komunikasi terkait dengan upaya agar siswa dapat menggunakan bahasa Jawa secara baik dan benar untuk kepentingan alat perhubungan dalam keluarga dan masyarakat. Fungsi kebudayaan terkait dengan pemerolehan nilai-nilai budaya (muatan lokal) untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa. Fungsi perorangan terkait fungsi instrumental, khayalan, dan informatif.

4. Ragam Bahasa Jawa

Unggah-ungguh bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua

bentuk, yaitu ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama). Jika terdapat bentuk unggah-ungguh yang lain dapat dipastikan bahwa bentuk-bentuk itu hanya merupakan varian dari ragam ngoko atau krama.

Kedua bentuk unggah-ungguh tersebut akan diuraikan sebagai berikut ini.

a. Ragam Ngoko

Ragam ngoko adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon ngoko atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam ngoko adalah leksikon ngoko bukan leksikon yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam inipun semuanya berbentuk ngoko (misalnya, afiks di-, -e, dan -ake). Ragam ngoko dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih tinggi daripada lawan bicara. Ragam ngoko mempunyai dua bentuk varian, yaitu ngoko lugu dan ngoko alus.

1) Ngoko lugu

Ragam ngoko lugu adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk ngoko (leksikon ngoko) tanpa terselip leksikon krama, krama inggil, atau krama andhap, baik untuk persona pertama, person kedua, dan person ketiga

2) Ngoko alus

Ngoko alus adalah bentuk unggah-ungguh yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon ngoko, melainkan

juga terdiri atas leksikon krama inggil, krama andhap, dan krama. Namun, leksikon krama inggil, krama andhap, atau leksikon krama yang muncul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati lawan tutur (02 dan 03). Leksikon krama inggil yang muncul di dalam ragam ini biasanya hanya terbatas pada kata benda (nomina), kata kerja (verba), atau kata ganti (pronomina). Jika leksikon krama andhap muncul dalam ragam ini, biasanya leksikon itu berupa kata kerja, dan jika leksikon krama muncul dalam ragam ini, leksikon itu biasanya berupa kata kerja atau kata benda (Sasangka, 2004:100).

b. Ragam Krama

Ragam krama adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon krama, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam krama adalah leksikon krama bukan leksikon yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam inipun semuanya berbentuk krama (misalnya, afiks dipun-, -ipun, dan –aken). Ragam krama digunakan oleh mereka yang belum akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih rendah status sosialnya daripada lawan bicara. Ragam krama mempunyai dua bentuk varian, yaitu krama lugu dan krama alus.

1) Krama Lugu

Istilah lugu pada krama lugu tidak didefinisikan seperti lugu pada ngoko lugu. Makna lugu pada ngoko lugu mengisyaratkan makna bahwa bentuk leksikon yang terdapat di

dalam unggah-ungguh tersebut semuanya berbentuk ngoko. Lugu dalam krama lugu untuk menandai suatu ragam yang kosakatanya terdiri atas leksikon krama, tetapi digunakan untuk menandai suatu ragam yang kosakatanya terdiri atas leksikon krama, madya, netral, atau ngoko dan dapat ditambah dengan leksikon krama inggil atau krama andhap. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti di dalam ragam krama lugu adalah leksikon krama, dan madya, sedangkan leksikon krama inggil atau krama andhap yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Kata tugas yang muncul dalam ragam ini biasanya berupa leksikon madya

2) Krama alus

Krama alus adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri dari leksikon krama dan dapat ditambah dengan leksikon krama inggil atau krama andhap. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk krama. Leksikon madya dan leksikon ngoko tidak pernah muncul di dalam tingkat tutur ini.

C. Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan

berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara. Sedangkan ketrampilan berbicara Bahasa Jawa adalah senuh kemampuan peserta didik untuk menyampaikan sebuah ide dan gagasan melalui ungkapan lisan menggunakan Bahasa Jawa karna dengan tujuan untuk melestarikan budaya ibu sehingga membentuk generasi yang memahami budaya Jawa.

D. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam (Rusman, 2011 : 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Sumanti, 2022: 68) yang menyebutkan model pembelajaran adalah ikatan satu kesatuan yang terdiri dari pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Menurut (Trianto, 2017: 142) menyatakan bahwa Model Pembelajaran adalah salah satu

pendekatan yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan psikologi pendidikan dan belajar, yang dirancang berdasar proses analisis yang diarahkan pada implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas, sedangkan menurut (Ngalimun, 2013: 37) berpendapat Model Pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan dan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap ataupun keterampilan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran

2. Pengertian Model *Role Playing*

Role Playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Menurut (Daryanto, & Muljo, 2016: 79) Model bermain peran

merupakan suatu pembelajaran yang dikembangkan dengan imajinasi dan penghayatan siswa melalui peran suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Model ini menuntut siswa untuk tanggung jawab dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.

Menurut (Huda, 2013: 18) Role Playing adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Sedangkan menurut Menurut (Komalasari, 2015: 80) Role Playing merupakan model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan

Berdasarkan pengertian para ahli penulis menyimpulkan bahwa Role Playing adalah model pembelajaran bermain peran, dimana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu skenario yang telah diatur oleh guru. Selain itu siswa dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya

3. Langkah-Langkah Model *Role Playing*

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model bermain peran tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang perlu dipahami terlebih dahulu. Sebagai bekal untuk

kelancaran pelaksanaan bermain peran, dapat mempertimbangkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Rizki Fatimah, 2022: 44)

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum.
- j. Guru melakukan evaluasi dan penutup

Pendapat tersebut sejalan dengan (Srimulyati, 2022: 401) yang menyebutkan langkah-langkah penerapan model Role Playing sebagai berikut :

- a. Guru menyusun menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.

- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- d. Guru Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Berikutnya grup belajar diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum

Dari paparan langkah – langkah model pembelajaran role playing diatas, peneliti menyimpulkan langkah – langkah model pembelajaran role playing sebagai berikut :

- a. Guru harus menyiapkan skenario untuk diperdalam oleh beberapa siswa yang akan bermain peran.
- b. Skenario diserahkan kepada siswa yang akan bermain peran beberapa hari sebelumnya.
- c. Guru harus menjelaskan terlebih dahulu kompetensi yang ingin dicapai dalam mata pelajaran tersebut.
- d. Guru memanggil siswa yang akan bermain peran.
- e. Siswa memerankan peran yang telah ditentukan dalam skenario.

- f. Siswa yang lain dibagi menjadi beberapa kelompok dan ditugaskan untuk memperhatikan peran yang dimainkan oleh pelakon.
 - g. Selama memperhatikan, siswa diberikan lembar kerja.
 - h. Setelah selesai bermain peran, siswa yang menyimak memberikan masukan dan komentar.
 - i. Masing – masing kelompok memberikan kesimpulan.
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Role Playing

Kelebihan metode Role Playing yaitu dapat membantu siswa belajar memahami materi pelajaran melalui wacana atau bacaan, berita, permasalahan, dengan cara membaca, menganalisis, dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dan tidak bergantung pada teks. Selain mempunyai kelebihan, metode bermain peran (Role Playing) juga mempunyai kelemahan. Kelebihan Model Role Playing menurut (Lestari, 2023: 44) sebagai berikut:

- a. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- b. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistik karena siswa dapat mengahayatnya
- c. Siswa memperoleh kebiasaan

Kekurangan Model Role Playing menurut (Djamarah & Zain, 2013: 83) sebagai berikut:

- a. Banyak memakan waktu
- b. Memerlukan tempat yang cukup luas.

- c. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Role Playing yang telah dikemukakan oleh Syaiful (2013) dan Djamarah (2010), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama namun dalam pembelajaran Role Playing memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu yang relatif lama dan sering kali mengganggu kelas lain

E. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playong* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahawa Jawa

Role Playing adalah model pembelajaran bermain peran, dimana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu skenario yang telah diatur oleh guru. Selain itu siswa dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya. Model pembelajaran ini dapat memfasilitasi kemampuan berbicara siswa karena didalamnya menekankan pada aktifitas berbicara didepan kelas. Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang harus dilestarikan, sebagai penduduk asli Jawa Tengah, bahasa jawa merupakan simbol adat dan budaya leluhur yang harus dikembangkan agar tidak hilang ditelan zaman. Adapun tujuan Bahasa Jawa memiliki tujuan untuk melestarikan Bahasa Jawa, meningkatkan keterampilan berfikir, emosi, sosial dan cara bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari. Berdasarkan

beberapa tujuan tersebut Bahasa Jawa juga memiliki fungsi yang penting pula yang menunjang pembelajaran Bahasa Jawa. Berikut ini adalah sintak model role playing dalam pembelajaran Bahasa Jawa:

Tabel 3. Sintak Model Role Playing

No	Langkah-langkah	Aktivitas Guru	Aktifitas siswa
1	Penjelasan Umum	a. Guru menjelaskan cara bermain model role playing b. Guru membagi siswa menjadi kelompok yang terdiri 4-5 siswa c. Guru membagikan teks cerita kepada setiap kelompok d. Guru menyuruh siswa untuk mencatat masalah yang terjadi pada cerita	a. Siswa membentuk kelompok b. Siswa mencatat masalah pada cerita
2	Memilih Partisipan	Guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.	Siswa mendengarkan penjelasan guru untuk sesi-sesi peran yang akan dilakukan dan membantu guru mengatur kelas agar sesuai dengan skenario.
4	Memainkan peran	Guru membimbing dan mendampingi siswa dalam pelaksanaan bermain peran	Siswa memulai pemeranan yang dinaratori oleh guru. Siswa yang belum maju ditunjuk sebagai pengamat dan menilai siswa yang memerankan skenario di kelas.
5	Diskusi & evaluasi	Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang	Siswa mengerjakan tes isan di kertas terlebih dahulu kemudian maju

No	Langkah-langkah	Aktivitas Guru	Aktifitas siswa
		dilakukan. Lalu guru melakukan evaluasi dengan memberikan siswa tes lisan	satu-satu untuk diuji tes lisan dengan guru

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan temuan permasalahan yang ada di lapangan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2023) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Mojodemak 01 Kabupaten Demak” Hasil penelitian menunjukkan bahwa model role playing mempunyai efek yang signifikan. Selain itu terdapat dari hasil tes kemampuan berbicara siswa setelah diberi perlakuan diperoleh sebesar 81,82%. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran role playing dapat menjadi salah satu referensi dan dapat digunakan guru dalam mengajar. Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variabel terikat (Y) Model *Role Playing* dan Variabel (X) Keterampilan berbicara Bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada subjek dalam penelitian ini.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2020) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing

Berbantuan Media Audio Visual” Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 15,722$ sedangkan $t_{tabel} = 2,042$. Hal ini menandakan bahwa $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Temuan ini berimplikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variable (X) berupa model pembelajaran *role playing* yang dikombinasi dengan media audio visual dan mata pelajaran yang dikaji dimana penelitian ini mengkaji mata pelajaran Bahasa Indonesia dan penelitian yang akan dilakukan mengkaji mengenai pelajaran Bahasa Jawa. Adapun Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variable (Y) yaitu keterampilan berbicara.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Moharromah F & Sari, 2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif, Integrated, Reading, and Composition (CIRC) Berbasis Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jawa Kelas V SDN 02 Manisrejo” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran CIRC berbasis Mind Mapping terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa pada

mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SDN 02 Manisrejo. Hal ini ditujukan melalui uji One Sampel Test dengan hasil $\text{sig}(2.\text{tailed})$ 0,000 artinya ada pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran CIRC berbasis Mind Mapping terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SDN 02 Manisrejo.. Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada mata pelajaran yang dikaji yaitu Bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variabel terikat (X) model pembelajaran dimana penelitian ini menggunakan model CIRC berbasis mind mapping sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model role playing, perbedaan lain terletak pada variabel bebas (Y) dimana penelitian ini menggunakan kemampuan menyimak dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan keterampilan berbicara.

G. Kerangka Pikir

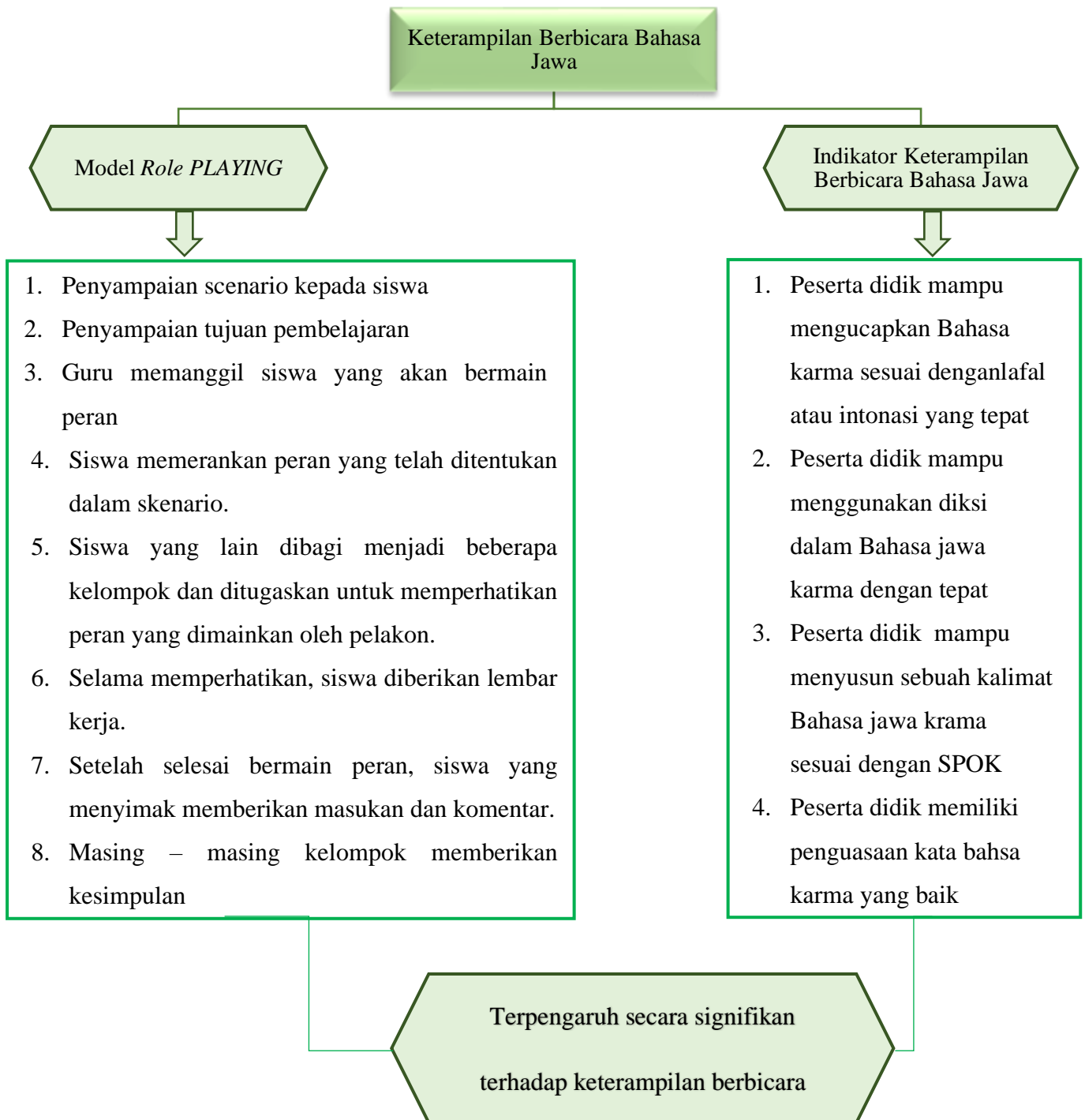
Selama ini kegiatan pembelajaran menempatkan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek pembelajaran. Pada kurikulum 2013, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa hanya memfokuskan pada penyampaian materi atau teori membaca. Siswa harus membaca dan menerima apa yang sudah dituliskan oleh guru. Hal ini menjadikan guru menjadi pusat pembelajaran. Kegiatan seperti ini membuat siswa menjadi pasif, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan. Dampaknya siswa tidak dapat mengembangkan potensi yang

ada dalam dirinya, siswa menjadi malas berbicara untuk menyampaikan apa yang menjadi pemikirannya.

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, guru tidak lagi dapat menggunakan cara klasik yaitu dengan menyampaikan teori dengan berceramah kepada siswa. walaupun metode ceramah digunakan dari zaman dahulu sampai saat ini, hanya intensitasnya saja yang berbeda, saat ini metode ceramah hanya sebagai pengantar materi. Ada faktor lain yang menyebabkan siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Jawa secara aktif diantaranya: 1) siswa tidak tertarik dengan pembelajaran berbicara bahasa Jawa *krama*, 2) siswa mengalami kesulitan mengucapkan kalimat bahasa Jawa *krama*, 3) guru belum menggunakan metode yang bervariasi. Karena beberapa faktor itu, keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* rendah

Untuk itu, guru harus menggunakan metode yang bervariasi. Maka salah satu langkah yang harus digunakan guru adalah dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode yang menggunakan aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memerankan suatu tokoh dalam percakapan yang dilakukan. Salah satu keutamaan dari metode *role playing* adalah siswa dapat memerankan tokoh secara langsung dan siswa pun merasa mengalami kegiatan itu secara langsung. Metode ini juga sebagai awal pembentukan karakter siswa dalam berbicara. Siswa dapat menggunakan bahasa Jawa *krama* untuk berkomunikasi secara langsung sekaligus melatih siswa berbicara secara aktif. Selain dengan metode *role playing*, guru harus memberikan motivasi kepada siswa selama proses

pembelajaran agar siswa termotivasi dalam merubah sikap mereka saat berbicara bahasa Jawa *krama* sesuai dengan *unggah-ungguh* dalam berbicara bahasa Jawa *krama* dan menjadi semangat dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa *krama*. Setelah semua langkah sudah dilakukan dengan lancar, langkah selanjutnya adalah guru harus mengamati keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa *krama*. Guru mengamati apakah sikap siswa berubah saat berbicara bahasa Jawa *krama*. Sikap siswa yang mulanya tidak menyukai bahasa Jawa, menjadi suka saat berbicara menggunakan bahasa Jawa *krama*. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam pembelajaran berbicara Bahasa Jawa *krama* diduga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* siswa dan mengubah sikap siswa saat berbicara bahasa Jawa *krama*. Berikut ini adalah kerangka pikir penelitian ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa kelas IV di SDN Ketawang 1 Kabupaten Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan sebuah proses yang sistematis untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menerapkan sebuah metode ilmiah Emzir (2017: 3). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiono (2015: 107) mendefinisikan mengenai penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas IV di SDN Ketawang 1 Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*. Hikmawati (2017: 147) mengemukakan bahwa *Pre-Experimental* belum termasuk kedalam eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat ekstra yang ikut terbentuknya variabel terikat. Dengan demikian dsain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* yang memiliki tiga langkah diantaranya: 1) Memberikan tes awal atau *pre-test* 2) Memberikan perlakuan atau *treatment* dan 3) Memberikan tes akhir atau *post-test*. Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema seperti dibawah ini:

Tabel 4. Dsain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

- O₁ Pengukuran awal keterampilan berbicara Bahasa Jawa sebelum diberikan perlakuan model *role playing*.
- O₂ Pengukuran akhir keterampilan berbicara Bahasa Jawa sesudah diberikan perlakuan model *role playing*.
- X *Treatment* berupa model pembelajarn role playing.

Pemilihan rancangan penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh diberikannya model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan ada tidaknya perbandingan atau perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Jawa peserta didik sebelum menggunakan *Model role playing*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 38) menyatakan bahwa variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya. Sesuai dengan judul penelitian ini “Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa” maka yang menjadi variabel penelitian adalah:

- a. Variable bebas (X) adalah Model *role palying*, yang merupakan variable yang mempengaruhi.

- b. Variabel terikat (Y) adalah Keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa yang merupakan variable yang dipengaruhi.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul “Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa” adapun pengertian yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara Bahasa jaawa

Keterampilan berbicara Bahawa Jawa merupakan kecakapan seseorang dalam merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai respon dari pendengar, yang mengekspresikan suatu ide melalui tuturan. Berdasarkan definisi tersebut indikator keterampilan berbicara dalam penelitian ini yaitu: 1) Penggunaan intonasi, tekanan, nada panjang, dan pelafalan 2) Penggunaan kosakata. 3) Penggunaan tata bahasa 4) Kemampuan menyusun kalimat

2. Model Role Playing

Model pembelajaran Role Playing merupakan suatu model pembelajaranyang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan model Role Playing yakni, (a) penjelasan

model Role Playing, (b) pemilihan peran, (c) penentuan kelompok, (d) pelaksanaan bermain peran, (e) berdiskusi bersama kelompok, (f) kesimpulan dan evaluasi Huda (2013: 208).

D. Subject Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiono (2015: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Ketawang 1 Kabupaten Magelang tahun ajaran 2023/2024..

2. Sampel

Menurut Sugiono (2015: 118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ketawang 1 Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel Sugiono (2015: 118). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan total sampling yaitu teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel secara keseluruhan atau dapat dikatakan bahwa keseluruhan populasi akan dijadikan sample penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010:203) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh model role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja dan Observasi.

1. Unjuk Kerja

Menurut Jihad dan Haris (2013: 99) penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berlandaskan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Teknik ini dianggap otentik dibandingkan dengan tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Metode penilaian unjuk kerja ini digunakan dalam mengumpulkan data kemampuan berpikir kritis siswa didalam kelas.

Pengamatan unjuk kerja dilakukan untuk menetapkan tingkat pencapaian keterampilan berbicara Bahasa Jawa yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini pengamatan unjuk kerja yang digunakan adalah pengamatan unjuk kerja dengan skala penilaian (*rating sale*) penilaian ini menggunakan skala penilaian memungkinkan peneliti untuk memberi nilai keterampilan berbicara Bahasa Jawa yang terentang dari tidak kompeten sampai sangat

kompeten. Misalnya: 1 = tidak kompeten, 2 = cukup kompeten, 3 = kompeten. Berikut lembar pegamatan unjuk kerja menggunakan skala penilaian (*rating sale*):

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara

No	Capaian Pembelajaran	Aspek	Sub Aspek	Indikator
1	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata (ngoko/krama) sesuai kaidah unggah-ungguh basa dalam	Kebahasaan	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata dengan pilihan kata krama sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar sangat jelas
2	berbagai kegiatan sehari-hari (sapa aruh dan bertamu). Peserta didik mampu berbicara menggunakan volume dan		intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan dengan pilihan kata krama dengan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas
3	intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu menyampaikan informasi dalam bentuk dialog sesama teman serta orang yang lebih tua dengan sikap tubuh/gestur yang santun.		Pemilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata krama
4			Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat berbahasa jawa krama dengan runtut

2. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan yang terfokus pada aktivitas siswa selama

proses pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode eksperimen.

Observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Lembar observasi merupakan daftar serangkaian kegiatan yang ada dalam penelitian dan sebagai obyek yang akan diamati seorang peneliti

F. Validitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgment*). Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi Validitas isi pada penelitian yang digunakan untuk menguji terdiri dari silabus, RPP, materi ajar, dan lembar kerja siswa. Validator dalam validasi ahli adalah dosen ahli dalam bidang Bahasa Jawa.

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Dosen Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Silabus	74	Valid
2.	RPP	72	Valid (Sedikit Revisi)
3.	Materi Ajar	73	Valid
4.	LKPD	70	Valid (Sedikit Revisi)
5.	Lembar Observasi	72	Valid

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* yang kedua yaitu Ibu Inda Anisa, S.Pd.SD, selaku guru kelas IV menunjukkan bahwa instrumen kayak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini

Tabel 7. Hasil Validasi Guru Kelas IV

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Silabus	85	Valid
2.	RPP	85	Valid
3.	Materi Ajar	80	Valid
4.	LKPD	84	Valid
5.	Lembar observasi	85	Valid

Berdasarkan hasil validitas dari kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti layak digunakan dalam penelitian dengan kategori valid.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang ditempuh selama penelitian berlangsung. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan perencanaan penelitian

Perencanaan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Tahapan perencanaan penelitian meliputi kegiatan observasi awal, penyusunan proposal penelitian, perizinan, dan persiapan bahan dan materi. Kegiatan dalam tahapan perencanaan penelitian sebagai berikut:

a. Observasi awal

Kegiatan observasi dilakukan guna mencari informasi

mengenai kegiatan pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Ketawang 1 khususnya dalam Pembelajaran Bahasa Jawa serta permasalahan mengenai keterampilan berbicara siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengali informasi dan menemukan masalah yang akan diteliti.

- b. Pembuatan surat izin penelitian kesekolah yang menjadi tempat dilakukannya penelitian

Setelah proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian pada kelas IV SD Negeri Ketawang 1 Kabupaten Magelang.

- c. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan bahan dan materi yang akan digunakan selama proses penelitian, sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Persiapan yang dilakukan meliputi materi pembelajaran, bahan ajar, serta seluruh perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2. Tahapan pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan, kegiatan tersebut meliputi :

- a. Pemberian pengukuran awal (*pretest*)

Sebelum dilaksanakan perlakuan atau *treatment*, siswa akan melakukan kegiatan *pretest*. Kegiatan ini dilaksanakan guna mengetahui keadaan minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan

berupa Model *Role Playing*.

b. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan dilakukan selama 3 kali pertemuan. Perlakuan yang dilaksanakan berupa pembelajaran melalui Model *Role Playing* yang dilaksanakan dalam kelas eksperimen.

c. Pemberian pengukuran akhir (*posttest*)

Setelah dilaksanakan perlakuan atau *treatment*, siswa akan melakukan *posttest*. Kegiatan ini dilaksanakan guna mengetahui keadaan siswa setelah diberikan perlakuan berupa Model *Role Playing*.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif deskripsi pembelajaran. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisan hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV. Data kualitatif diperoleh dari pengolahan dan penganalisan hasil pengamatan observasi unjuk kerja pada kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan hipotesis yang dilakukan.

H. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Ketawang 1. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan

berbantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik dengan *Uji Wilcoxon*. *Uji Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan berpasangan dari 2 data apakah berbeda atau tidak dengan berbantuan uji komputer program *SPSS 25.0 for windows*.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- a. Jika $\text{sig} > 0,5$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan *IMB SPSS statistic 25.0*. Apabila data berdistribusi normal maka menggunakan analisis statistik *Paired samples t-test*, sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal menggunakan *wilcoxon*. Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukan uji asumsi atau uji prasyarat berupa uji normalitas maupun uji linieritas. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistik

non-parametrik. Peneliti memilih statistik *non-parametrik* dengan pertimbangan dua hal yaitu N (subyek) dalam jumlah kecil yaitu 25 subjek dan data tidak harus mengikuti distribusi normal.

Hipotesis alternatif dan hipotesis nol pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh antara Model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD N Ketawang 1.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh antara Model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD N Ketawang 1

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari perhitungan uji *Wilcoxon* kemudian dibandingkan dengan nilai Z pada tabel dengan tarif signifikan 5%. Setelah dihitung nilai uji *Wilcoxon* dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai $sig \geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai $sig \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Ketawang 1 Kabupaten Magelang mengalami peningkatan melalui penerapan Model *Role Playing*. Perubahan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model yang menarik sehingga minat dalam belajar siswa bertambah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* dengan uji *wilcoxon test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang memberikan pengaruh penerapan Model *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Ketawang 1 Kabupaten Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki pemahaman dan pengetahuan yang luas mengenai model-model pembelajaran yang bervariasi hal ini dimaksudkan untuk menyeimbangi kemajuan teknologi yang semakin pesat agar guru dapat menciptakan sebuah suasana pembelajaran yang menyenangkan

sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya inovasi baru yang dilakukan guru menjadikan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Selain itu sebagai seorang pendidik guru harus selalu meningkatkan kualitas diri agar dapat memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

2. Bagi sekolah

Sebagai masukan kepada sekolah untuk senantiasa memberikan inovasi sarana, dan prasarana pendidikan yang mendukung inovasi pembelajaran dan memberi keefektifan kegiatan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama serta mampu mengkondisikan kelas sehingga dalam melaksanakan penelitian berjalan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Setyonegoro. (2013). Hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa). *Jurnal Pena*, 3(1), 67–80. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/1451>
- Bagus, & Nurgiyantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. BPFE UGM.
- Daryanto, & Muljo, R. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Gintings, A. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Humaniora.
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Ilham, M., & Wijiyanti, I. A. (2020). *keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- K, K. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. cerdas Jaya.
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149–158.
- Lestari, R. A. (2023). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN MOJODEMAK 01 KABUPATEN DEMAK*. 4(4), 32–38.
- Moharromah F, A., & Sari, M. K. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran*

- Cooperatif, Integrated, Reading, and Composition (CIRC) Berbasis Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jawa Kelas V SDN 02 Manisrejo*. 2. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Aswaja Pressindo.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 618–625.
- Nisa, N. H. P. K., & Arifin, M. B. U. B. (2021). Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas 5 MINU Durung Bedug Candi Sidoarjo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(2), 152–163. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i2.7598>
- Putri, N. A. (2022). *Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa*. 3, 4–10.
- Rahmayanti, & Nawawi. (2017). *Keterampilan berbicara*. Uhamka Press.
- Rizki Fatimah, A., Rinawati, A., Tarbiyah, F., & Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen, I. (n.d.). Analisis Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas Iii Sd Negeri Keditan Magelang. *Jalan Tentara Pelajar No 55B*, 55. www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id
- Sanjaya, W. (2018). *Stratregi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Srimulyati, A. (2022). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Melalui Metode*. 4(23), 400–404.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumanti, F. S. (2022). *Gambaran Pelaksanaan Pelayanan Rawat Inap Di Rumah Sakit Ketergantungan Obat Jakarta Di Masa Pandemi COVID-19 Tahun 2021*. 02(02), 530–541.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Rajawali Pres.
- Tarigan, H. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Aksara.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>