

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*  
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
BAHASA JAWA KRAMA PADA SISWA KELAS V SD**

**Hakimul Wafa<sup>1</sup>, Ngatman<sup>2</sup>, Imam Suyanto<sup>3</sup>**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus Kebumen, Jl. Kepodang 67A  
Panjer, Kebumen 54312

<sup>1</sup>**Mahasiswa PGSD FKIP UNS**

<sup>2,3</sup>**Dosen PGSD FKIP UNS**

*e-mail: wafa\_232@yahoo.co.id*

***Abstract: The use of Role Playing Methods in Improving Speaking Skills Krama Java language in Grade V SD. This study aims to improve the skills of the Java language spoken manners inggil in fifth grade elementary school students with role playing method. This study is a collaborative classroom action research conducted in three cycles, each cycle includes the planning, implementation, observation and reflection. The subjects were students. The data of this study came from students, teachers, and observers. Data collection tool used was observation, interview guides and test speaking skills. These results indicate that the method can improve the skills Role Playing speak Javanese krama inggil in fifth grade elementary school students.***

***Keywords: Role Playing, speaking, skills***

**Abstrak: Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama pada Siswa Kelas V SD.** Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD dengan metode *Role Playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa. Data penelitian ini berasal dari siswa, guru, dan observer. Alat pengumpul data yang digunakan adalah observasi, pedoman wawancara dan tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD.

**Kata Kunci: *Role Playing*, keterampilan, berbicara**

## **PENDAHULUAN**

Dalam satuan pendidikan, pendidikan tidak hanya sebatas pada lingkup nasional dengan mata pelajaran umum, akan tetapi diterapkan juga pendidikan muatan lokal. Melalui pendidikan muatan lokal kita dapat memberikan bekal sikap, pengetahuan

dan keterampilan yang dibutuhkan setiap daerah.

Pendidikan muatan lokal salah satu diantaranya adalah mata pelajaran bahasa Jawa. Dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jawa yaitu meliputi empat macam keterampilan yang perlu diajarkan

yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan yang diperlukan untuk menyampaikan suatu gagasan, pikiran ataupun perasaan seseorang agar dipahami oleh orang lain.

Selama ini, guru dalam pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa Jawa khususnya tentang keterampilan berbicara krama, masih menggunakan metode konvensional. Dengan kata lain guru masih menggunakan metode yang umum digunakan dalam proses pembelajaran, seperti metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab.

Metode *role playing* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan metode 'bermain peran' dirasa sesuai dengan pembelajaran keterampilan berbicara dikarenakan lebih menuntut siswa berlatih berbicara sesuai materi yang diajarkan. Selain itu juga mengandung nilai edukatif serta dapat melatih siswa untuk berbicara di depan kelas. Sesuai dengan pendapat Huda (2013: 209), bahwa dalam metode *role playing* siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Tidak dipungkiri bahwa permainan bagi siswa sekolah dasar merupakan hal yang menarik dan disukai. Melalui metode *role playing* siswa secara langsung akan berkomunikasi dengan bahasa Jawa krama walaupun masih sebatas dalam peran tertentu. Dengan mempraktikkannya langsung, siswa akan lebih memahami dalam penggunaan bahasa krama serta tata cara penyampaian yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan permasalahan dan kenyataan di lapangan yang berkenaan dengan rendahnya keterampilan dalam berbicara bahasa krama, peneliti mengajukan judul "Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gadungrejo Tahun Pelajaran 2013/2014".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil siswa kelas V Sekolah Dasar?; (2) apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD?; (3) apa kendala dan solusi penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah langkah penggunaan metode *role playing* yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil siswa kelas V SD; (2) meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil melalui penggunaan metode *role playing* pada siswa kelas V SD; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gadungrejo, Desa Gadungrejo, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD dengan

jumlah 36 siswa, 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2013/2014 tepatnya dari bulan Agustus tahun 2013 sampai bulan Juni tahun 2014.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari siswa, guru, dan observer. Data yang berasal dari siswa berupa data siswa kelas V yang mencakup proses belajar, wawancara dan hasil belajar siswa khususnya dalam penggunaan metode *role playing*. Data tersebut juga didukung melalui observasi dan kegiatan pembelajaran. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain tes verbal keterampilan berbicara, lembar observasi, lembar wawancara. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data digunakan untuk mengukur proses penggunaan metode pada pelajaran bahasa Jawa, dan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik deskriptif dengan didukung data kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif untuk menganalisis proses pelaksanaan metode pembelajaran, sedangkan deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa hasil belajar siswa. Untuk menguji dan menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Prosedur analisis data yang dilakukan meliputi reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, dalam Sugiyono, 2012: 338-345).

Indikator kinerja pada penelitian ini yaitu: (1) penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran minimal

dengan persentase 85%. Pelaksanaan sesuai dengan prosedur dan dapat meningkatkan siswa dalam pembelajaran. (2) melalui penggunaan metode ini dengan prosedur yang tepat dan proses belajar yang maksimal akan berdampak pada hasil belajar yang maksimal, sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mendapat skor  $\geq 70$ .

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada pelaksanaannya, tahapan ini selalu berhubungan dan berkelanjutan, serta mengalami perbaikan sesuai dengan hasil pelaksanaan, observasi dan refleksi hingga memenuhi hasil atau tujuan yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut menyebabkan keberhasilan pembelajaran belum maksimal yang tercermin pada tes awal. Berdasarkan hasil tes awal menunjukkan sebagian besar siswa kelas V SDN Gadungrejo belum memenuhi KKM. Hasil belajar juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu dengan rata-rata kelas 59 dan belum mencapai KKM = 70. Sedangkan persentase ketuntasan hanya 40% dan masih jauh dari kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%.

Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan metode *role playing* dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pemanasan kelompok; (2) memilih peran; (3) memilih pengamat; (4) menyusun tahap-tahap pemeranan termasuk pengaturan *setting*; (5) memainkan peran; (6) melaksanakan diskusi dan evaluasi

proses pemeranan; (7) pemeranan ulang; (8) melaksanakan diskusi dan evaluasi kedua; (9) menarik kesimpulan.

Pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai III mengalami peningkatan. Melalui perbaikan pada proses pembelajaran disetiap siklus tentu akan berpengaruh positif pada kualitas dan hasil belajar siswa yang memuaskan. Hasil observasi tentang penggunaan metode *role playing* oleh guru pada siklus I sampai III yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru pada Siklus I, II, dan III

Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
67,36%	81,48%	90,05%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap guru. Hal ini ditunjukkan pada siklus I yang mencapai 67,36%, pada siklus II meningkat menjadi 81,84%, dan pada siklus III menjadi 90,05%. Berdasarkan data tersebut observasi terhadap guru sudah memenuhi target indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Observasi tidak hanya dilakukan untuk guru saja melainkan observasi terhadap siswa juga perlu untuk mengetahui pencapaian perilaku siswa selama proses pembelajaran keterampilan berbicara.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I, II, dan III

Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
67,59%	80,56%	91,20%

Bersumber dari tabel 2, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap siswa. Hal ini ditunjukkan pada siklus I yang mencapai 67,59%, pada siklus II meningkat menjadi 80,56%, dan pada siklus III menjadi 91,20%. Berdasarkan data tersebut observasi terhadap siswa sudah memenuhi target indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Pada setiap akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa. Berikut ini adalah persentase ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Tiap Siklus

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
68,57%	78,93%	87,50%

Sebelum melakukan tindakan, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 40%. Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus I, diperoleh data bahwa ketuntasan keterampilan berbicara mencapai 68,57%. Dengan demikian terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan. Pada siklus II meningkat menjadi 78,93%. Pada siklus I dan II belum mencapai indikator kinerja penelitian yang ditentukan yaitu 80%, maka perlu diadakan upaya perbaikan pada siklus III. Pada siklus III presentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan menjadi 87,50%.

Berdasarkan analisis hasil pada setiap siklus serta perbaikan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penggunaan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Gadungrejo dinyatakan berhasil dalam meningkatkan pembelajaran dan hasil pem-

belajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap siklusnya, serta tercapainya semua indikator kinerja penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti. Sependapat dengan Uno (2011: 26) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran (*role playing*) dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah, serta mendalami berbagai mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil tindakan, analisis, dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *role playing* yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas V SD Negeri Gadungrejo tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dengan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil siswa dari siklus I sampai dengan siklus III.

Beberapa saran dalam penelitian ini yaitu: (1) bagi guru, hendaknya dalam penggunaan metode *role playing* memaksimalkan bimbingan dan pengelolaan siswa agar siswa tidak kesulitan memainkan peran; (2) bagi sekolah, lengkapilah sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran Bahasa Jawa dengan metode *role playing* sehingga proses belajar-mengajar dapat berlangsung dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan; (3) bagi siswa, hendaknya untuk lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role*

*playing* dan dalam aktivitas belajar siswa juga diharapkan lebih aktif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soraya, D.D. (2009). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD Negeri Kopen I Teras Boyolali Tahun Ajaran 2008/2009*. Surakarta: UNS. Diperoleh 25 Desember 2013, dari <http://digilib.uns.ac.id>.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H.B. (2011). *Model Pembelajaran*. Gorontalo: Bumi Aksara.