



Keefektifan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri

Firda Berlianika Rahmadhani ✉, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Marufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

✉ fberlianika@gmail.com fauzatul@unipma.ac.id

Abstrak: Krama inggil makin memudar dengan seiring jalannya waktu menuju era globalisasi saat ini. Kenyataannya memprihatinkan, kini *krama inggil* semakin hilang. Dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dengan guru dan bahasa ngoko ketika berbicara dengan teman sebayanya. Metode pembelajaran yang kurang tepat juga menjadi pengaruh tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi hal seperti ini juga harus diperhatikan untuk menunjang kehidupan dewasa kelak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* bantuan media kartu peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara Krama Inggil pada siswa kelas IV. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan menerapkan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini *quasi eksperimen* dengan menggunakan "*post-test only control group design*". Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan keefektifan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata kunci: Role Playing, Kartu peran, Keterampilan berbicara



PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, Bahasa Jawa menjadi salah satu mata pelajaran yang penting. Terutama di daerah Pulau Jawa, Bahasa Jawa memiliki nilai penting bagi siswa sebagai upaya melestarikan budaya Jawa, khususnya dalam hal krama inggil. Menurut Yanti *et al.*, (2018) pembelajaran bahasa Jawa lebih menekankan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain.

Diharapkan dengan adanya mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah siswa dapat mencapai kompetensi-kompetensi tersebut terutama keterampilan berbicara agar mampu memanfaatkan di kehidupan sehari-hari mereka. Kemahiran berbahasa adalah salah satu kemampuan manusia yang mencakup aspek budaya dalam interaksi sosial. Melalui penguasaan bahasa tertentu, seseorang dapat mengenali dan mengekspresikan identitas budayanya.

Bahasa Jawa alus atau sering di sebut dengan bahasa krama inggil makin memudar dengan seiring jalannya waktu menuju era globalisasi saat ini. Kenyataannya memprihatinkan, kini *karma inggil* semakin hilang. Padahal Bahasa Jawa krama inggil harusnya dapat dikuasai siswa sebagai tolak ukur kesopanan berbicara dengan orang yang lebih tua terlebih pada budaya Jawa. Dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dengan guru dan bahasa ngoko ketika berbicara dengan teman sebayanya. Akan tetapi hal seperti ini juga harus diperhatikan untuk menunjang kehidupan dewasa kelak. Dampak dari lemahnya siswa dalam berbahasa Jawa dapat juga berpengaruh terhadap kualitas komunikasi siswa dengan guru atau orang yang lebih tua.

Guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jawa krama inggil, pendekatan teoritis seperti memberikan ceramah kepada siswa dianggap kurang memadai. Lebih baik melibatkan siswa secara langsung dengan memainkan peran sebagai tokoh masyarakat dan berdialog menggunakan bahasa Jawa krama inggil secara aktif, bukan hanya mengandalkan hafalan. Metode Role Playing memungkinkan siswa untuk mengambil peran dalam percakapan sehari-hari, yang dapat membantu mereka mempraktikkan dan meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jawa krama inggil. Pendekatan ini umumnya menarik minat siswa dan membuat mereka antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memastikan partisipasi aktif siswa serta memberi kesempatan bagi mereka untuk bekerja sama dan meraih kesuksesan bersama. Melalui aktivitas bermain peran ini, siswa dapat belajar bahasa krama dengan cara yang menyenangkan dan efektif, yang pada akhirnya membantu mereka menjadi lebih lancar dalam berbicara bahasa Jawa krama inggil.

Role playing adalah suatu metode pembelajaran yang mengharuskan siswa terlibat langsung dalam proses belajar, sering kali dengan bantuan media seperti kartu peran. Metode *Role Playing* yang didukung oleh media kartu peran meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, merangsang kreativitas, dan ekspresi siswa dalam memerankan berbagai peran yang terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk menghayati imajinasi mereka dengan materi pelajaran yang dialami, tanpa terbatas oleh kata-kata dan gerakan. (Nurhasanah *et al.*, 2016). Sedangkan menurut Nurul (2022) *Role Playing* adalah suatu metode di mana siswa diberikan kesempatan untuk aktif berperan dalam memerankan

peran-peran dalam sebuah lakon sesuai dengan kelompoknya, dengan tujuan melatih keterampilan berbicara yang baik pada siswa. Metode *Role Playing* yang menggunakan media kartu peran akan meningkatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa saat mereka memerankan tokoh-tokoh tersebut. Permainan ini biasanya melibatkan lebih dari satu orang dalam pemeranan peran-peran yang ada.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan kondusif, penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif di dalam kelas dan memastikan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Salah satu metode yang diperlukan adalah *Role Playing*, yang memungkinkan siswa untuk berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan metode *Role Playing* ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi melalui bermain peran dalam dialog, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara dalam menyampaikan pemikiran, gagasan, dan perasaan, terutama dalam bahasa Jawa Krama..

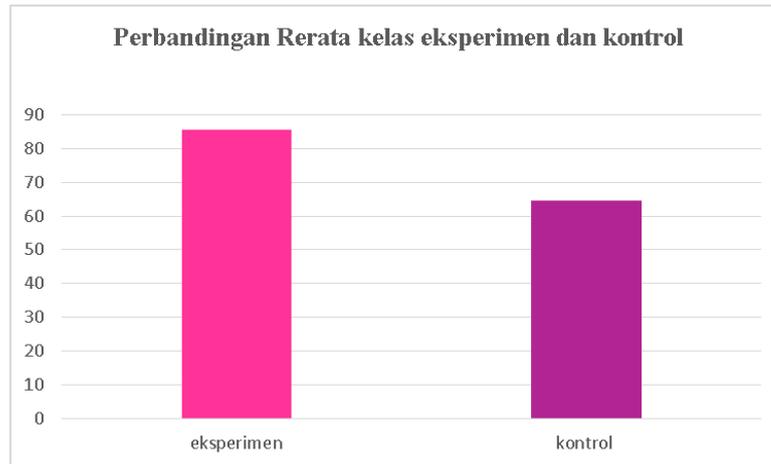
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian yang cocok digunakan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen yang tujuannya untuk mengetahui pengaruh rincian penelitian dengan diberikan perlakuan tertentu pada kondisi tertentu merupakan pengertian dari metode eksperimen. Desain penelitian ini mengambil bentuk *quasi eksperimen* dengan menerapkan "*post-test only control group design*". Populasi dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan pengujian hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini melibatkan dua kelompok eksperimen di mana satu kelompok menerima perlakuan sedangkan kelompok lainnya bertindak sebagai kontrol tanpa menerima perlakuan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV MIN 2 Magetan, kabupaten Magetan. Data nilai keterampilan berbicara krama inggil dalam bentuk nilai *posttest*, penilaian yang diberikan berupa tes lisan. Pada penelitian ini pada kelas eksperimen dengan menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (metode *Role Playing* dan media kartu peran) dan variabel terikat yaitu keterampilan berbicara krama inggil dan kelas kontrol dengan menggunakan metode Tanya jawab dan media kotak misteri. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas IV E yang merupakan kelas eksperimen dan IV C yang merupakan kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 24 siswa. Setelah dilakukan *posttest* maka akan diperoleh nilai keterampilan berbicara krama inggil dari kelas eksperimen dan kontrol. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil observasi dari keterampilan berbicara krama inggil siswa pada pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan analisis deskriptif data diketahui perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1 Grafik Data Frekuensi Perbandingan Hasil Posttest Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1 perbandingan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata – rata hasil nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 85,63 sedangkan kelas kontrol 64,58. Sehingga dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan dengan media kartu peran mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode Tanya jawab berbantuan dengan media kotak misteri.

Data hasil analisis statistik deskriptif diikuti dengan uji hipotesis. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengaruh metode *Role Playing* dengan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara krama inggil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
Eksprimen dan kontrol	0,000	0,05	H ₁ Diterima

Berdasarkan tabel Tabel 1 diperoleh $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ artinya $p\text{-value}$ lebih kecil dari taraf signifikan, maka H₁ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara krama inggil dengan metode *Role Playing* berbantuan dengan media kartu peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran berbicara krama inggil dengan metode Tanya jawab dengan berbantuan dengan media kotak misteri berisi bahan pembicaraan/tema.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Magetan. Penggunaan metode *Role Playing* dengan bantuan media kartu peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil, seperti yang terlihat dari perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol digunakan sebagai kelompok pembanding, yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa dengan metode *Role Playing* dan media kartu peran lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara krama inggil.

Peneliti menerapkan metode *role playing* berhasil mencapai keterampilan berbicara siswa dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, dimana siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka. Sejalan dengan pendapat P. Lestari (2019) Metode *Role Playing*, yang juga dikenal sebagai bermain peran, merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif di mana peserta didik memerankan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan, kreativitas, dan keahlian, berdasarkan skenario atau peristiwa tertentu sebagai materi pembelajaran saat itu. Metode ini dirancang oleh guru untuk membangkitkan suasana dan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Dalam penggunaan metode *Role Playing*, peneliti juga menemukan kelebihan dan kekurangan pada metode ini. Kelebihan dari metode *Role Playing* yaitu membantu siswa memperbaiki komunikasi dengan orang lain, selain itu juga dapat menggali kekreatifitasan keterampilan berbicara siswa. Selain kelebihan, metode *Role Playing* memiliki kelemahan, yaitu pada saat pembelajaran berlangsung akan membuat suasana kelas menjadi ramai, bukan hanya itu waktu yang digunakan pada pembelajaran ini tidak efektif sebab waktu yang digunakan sangat panjang. Sejalan dengan pendapat Iis Aprinawati (2017) bahwasanya terdapat Kelebihan dari metode *Role Playing* adalah sebagai berikut. 1) Memperkuat pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi yang akan diperankan. Sebagai pemain, siswa perlu memahami dengan baik dan menghayati seluruh isi cerita, terutama peran yang harus mereka mainkan. Hal ini dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. 2) Mendorong siswa untuk menjadi inisiatif dan kreatif saat berperan. Dalam permainan drama, siswa dituntut untuk mengungkapkan pendapat atau ide sesuai dengan peran yang mereka mainkan, dalam waktu yang ditentukan. 3) Mengembangkan bakat siswa dan memfasilitasi penemuan bakat yang terpendam, yang berpotensi melahirkan generasi seniman di sekolah. 4) Sangat menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan antusiasme di kelas, menghindarkan kebosanan dan mengantuk yang bisa terjadi dalam metode pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk kelemahan, pendapat Yanto (2015) sebagai berikut. 1) Sebagian besar anak yang tidak berpartisipasi dalam permainan peran cenderung menjadi kurang aktif. 2) Memakan banyak waktu, baik dalam persiapan untuk memahami materi pelajaran maupun saat melakukan pertunjukan. 3) Memerlukan ruang yang cukup besar; jika tempatnya sempit, gerakan para pemain bisa terbatas. 4) Suara dari para pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan sering mengganggu kelas lain.

Peneliti menggunakan kartu peran sebagai media untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil. Penggunaan kartu bergambar ini sangat menarik perhatian dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Ketika siswa melihat gambar-gambar yang terkait dengan tema pembelajaran, mereka sangat antusias untuk memulai pelajaran. Selain itu, kartu peran

juga merangsang kreativitas dan imajinasi siswa, membantu mereka melatih kemampuan menggunakan kata-kata yang dipicu dari pemikiran mereka sendiri. Sejalan dengan pendapat Wahyuni (2020) kartu peran merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang bisa disesuaikan dengan materi ajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan, Sedangkan kelas yang tidak menerapkan media kartu peran menghasilkan perbedaan yang tidak signifikan. Sebagaimana penelitian yang sudah dilakukan (Safitri *et al.*, 2022) mengemukakan bahwa ada keefektifan penggunaan media kartu peran dalam keterampilan berbicara dan siswa mengalami pertumbuhan yang sangat baik, karena siswa secara keseluruhan dapat memerankan perannya berdasarkan hasil penelitian peneliti. Media kartu peran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ini adalah mudah digunakan, membantu siswa dalam mengingat peran yang di dapat dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Kekurangan media ini membuat siswa merasa iri dengan peran yang didapat temannya. Sejalan dengan pendapat (Febrianto *et al.*, 2020) media kartu peran memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) ukuran kecil, praktis, mudah dibawa kemana-mana, dapat disimpan di dalam saku, tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan dimana saja di dalam kelas maupun di luar kelas. 2) pembelajaran terkesan menyenangkan dalam menggunakan media kartu peran karena dengan bermain peran. Selain kelebihan, media kartu peran juga memiliki kekurangan, diantaranya: 1) ukuran sangat terbatas untuk ukuran kelompok besar. 2) mudah jatuh kalau buat peran berlarian. 3) siswa takut memerankan peran yang telah ditentukan.

Nilai siswa secara individual mengalami peningkatan, yaitu siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan media pembelajaran kartu peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Jadi keterampilan berbicara siswa MIN 2 Magetan meningkat ketika belajar dengan berbantuan media kartu peran. Maka dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran dengan media kartu peran efektif menambah keterampilan berbicara siswa.

Disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara krama inggil dengan metode *Role Playing* berbantuan dengan media kartu peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran berbicara krama inggil menggunakan metode tanya jawab berbantuan dengan media kotak misteri. Hal ini didukung secara empiris dari hasil penelitian Sari (2020) metode *role playing* atau bermain peran dianggap sesuai untuk mengembangkan keterampilan berbicara karena siswa diajak untuk menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam memerankan peran tertentu di depan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan terdapat keefektifan metode *role playing* berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara krama inggil siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri dibandingkan dengan menggunakan metode Tanya jawab berbantuan kotak. Perbedaan nilai rata-rata keterampilan berbicara krama inggil siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianto, K., Yustitia², V., & Irianto, A. (2020). *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya Tahun XVI, No. 29. Februari 2020. 29.*
- Iis Aprinawati. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas I SDN 001 Bangkinang. *Lembaran Ilmu Kependidikan, 46*(1), 16–23. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani, 7*(2), 98. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah, 1*(1), 611–620.
- Nurul, N. (2022). Implementasi Metode Sosiodrama dengan Model Kooperatif. *El-Fata: Jurnal Ilmu Tarbiyah, 02*(02), 86–94.
- Safitri, N., Fahrudin, Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Islam Nurul Iman Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Mutiara Pendidikan, 2*(2), 48–55. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3546>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2*(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “ Kegiatanku .” 4*(1), 9–16.
- Yanti, N., Suhartono, S., & Hiasa, F. (2018). Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa S 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing, 1*(1), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas, 1*(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>