

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar khususnya daerah pulau Jawa, Bahasa Jawa sangat penting untuk siswa sebagai bentuk melestarikan salah satu budaya Jawa yaitu krama inggil. Pembelajaran Jawa menekankan keahlian dalam empat aspek berbahasa yakni berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis, semuanya merupakan contoh dari keterampilan berbahasa. Setiap keterampilan ini saling terhubung dan memengaruhi satu sama lain. Diharapkan dengan adanya mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah siswa dapat mencapai kompetensi tersebut terutama keterampilan berbicara agar mampu memanfaatkan di kehidupan sehari-hari mereka.

Keterampilan Berbicara adalah kegiatan berbahasa yang dilakukan setiap hari oleh semua orang sebagai alat berkomunikasi (Rizki Fatimah *et al.*, 2022). Sehubungan dengan itu. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata atau suara untuk menyampaikan ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada orang lain. Penguasaan bahasa merupakan hal yang vital dalam interaksi sosial manusia. Dengan menguasai bahasa, seseorang dapat mengenali, menghargai, dan mengekspresikan identitas budayanya. Bahasa Jawa alus atau sering di sebut dengan bahasa *krama* makin

memudar dengan seiring jalannya waktu menuju era globalisasi saat ini. Kenyataannya memprihatinkan, kini krama inggil semakin hilang. Padahal Bahasa Jawa krama inggil harusnya dapat dikuasai siswa sebagai tolak ukur kesopanan. Pada kenyataannya sikap negatif terhadap bahasa Jawa di kalangan generasi muda, terutama dalam era globalisasi telah menjadi hal yang umum.

Hasil observasi yang dilakukan pada tahun 2021 dalam melaksanakan pengamatan siswa di MIN 2 Magetan, terdapat fenomena yang terjadi. Sebagian siswa tidak menggunakan krama inggil saat berbicara dengan orang yang lebih tua. Tetapi mereka cenderung berbicara menggunakan bahasa Jawa ngoko dan Bahasa Indonesia. Hal ini membuat pembelajaran Bahasa Jawa kurang efektif terlebih dalam keterampilan berbicara krama inggil. Dalam hal ini juga disebabkan karena masih kurang maksimalnya variasi metode dan media yang dipilih di sekolah tersebut. Dalam situasi seperti ini, guru perlu bertindak untuk mengatasi kondisi di kelas. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan oleh guru adalah memiliki kemampuan dalam memilih metode pembelajaran dan media yang tepat guna untuk mendukung proses belajar mengajar.

Hasil observasi yang dilakukan di MIN 2 Magetan, 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 dengan orang yang lebih tua. Hal itu terjadi pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran, siswa MIN 2 Magetan cenderung masih berbicara dengan guru menggunakan bahasa Indonesia, bahkan ada juga yang menggunakan bahasa ngoko dan terkesan kurang sopan kepada guru, padahal krama inggil masih menjadi budaya Jawa yang sangat kuat di Pulau Jawa dan mereka juga tinggal berada di tengah desa. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas menimbulkan akibat yang cukup besar, terutama dalam keterampilan berbicara krama inggil siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Primawan, 2013) ditemukan dalam pembelajaran bahasa Jawa, siswa menghadapi kesulitan dalam menggunakan krama inggil. Mereka jarang menggunakan krama dalam komunikasi sehari-hari, sehingga merasa kesulitan memahami kata-kata dalam krama inggil karena kurangnya pemahaman bahasa yang memadai. Sehari-harinya, siswa lebih sering menggunakan basa ngoko untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan Bahasa Indonesia untuk berbicara dengan guru atau orang dewasa. Hal ini berdampak pada keterampilan berbicara siswa dalam pelajaran Bahasa Jawa, Dari 42 siswa, sebanyak 52% atau 22 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 60. Rentang nilai siswa berkisar antara 40 hingga 85, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 59,47. Hasil ini dan observasi yang dilakukan, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

berbicara menggunakan ragam krama inggil dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Guru harus lebih berhati-hati dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat dan dapat memancing aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Harapan siswa mendapatkan bimbingan dan pembinaan dari guru agar lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jawa. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama, guru tidak bisa hanya memberikan penjelasan secara teori kepada siswa dengan memberikan ceramah. Sebaliknya, siswa harus aktif terlibat langsung, seperti berperan sebagai tokoh masyarakat dan berdialog menggunakan bahasa Jawa krama inggil, sehingga dapat terbiasa dengan penggunaannya daripada sekadar menghafal. Metode *Role Playing* bisa dikatakan dengan bermain peran, siswa berperan sebagai karakter dalam percakapan seolah-olah mereka mengalami situasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini kerap menarik siswa dan membuat mereka senang belajar. Bermain peran merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, dengan demikian bisa menjadi metode untuk mengajarkan siswa berbicara bahasa krama dengan lancar.

Role playing adalah sebuah metode pembelajaran di mana siswa langsung terlibat dalam pembelajaran menggunakan media seperti kartu peran. Metode ini membantu meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dengan merangsang kreativitas dan ekspresi siswa dalam mewujudkan imajinasi mereka terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari, tanpa ada

batasan dalam kata-kata dan gerakan. (Nurhasanah *et al.*, 2016). Sedangkan menurut Nurul (2022) *Role Playing* adalah metode di mana siswa berperan aktif dalam mengambil peran-peran dalam situasi yang sesuai dengan kelompok mereka, dengan tujuan untuk melatih keterampilan berbicara yang efektif. Metode *Role Playing* berbantuan Media kartu peran akan mendorong pengembangan imajinasi dan emosi siswa ketika mereka memerankan tokoh-tokoh tertentu. Biasanya, permainan ini melibatkan lebih dari satu orang dalam pemerannya.

Kelebihan metode *Role Playing* memungkinkan siswa untuk langsung merasakan keterlibatan dalam berbagai situasi atau peristiwa. Mokodompit (2022) menyebutkan bahwa salah satu keunggulan dari *Role Playing* menarik perhatian siswa karena mereka berperan sebagai karakter lain, memungkinkan mereka untuk merasakan dan memahami perasaan orang tersebut. Dengan demikian, *Role Playing* membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi, memperluas kosakata, dan mendapatkan pengetahuan baru. Iis Aprinawati (2017) mengemukakan bahwasanya terdapat kelebihan dari metode *Role Playing* antara lain yaitu: 1) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat materi yang akan mereka perankan. Sebagai pemain, mereka perlu memahami dengan baik dan meresapi seluruh cerita, terutama bagian yang akan mereka perankan. Hal ini membutuhkan daya ingat siswa yang kuat dan tahan lama. 2) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi saat bermain peran dalam drama. Para pemain diharapkan untuk mengungkapkan pendapat

atau ide mereka dalam waktu yang ditentukan. 3) Sangat menarik bagi siswa, sehingga menghasilkan kelas yang penuh semangat tanpa membuat mereka merasa bosan atau mengantuk. 4) Bahasa lisan siswa dapat ditingkatkan sehingga lebih mudah dipahami oleh orang lain. 5) Dapat meninggalkan kesan yang kuat dalam ingatan siswa, menjadi pengalaman yang menyenangkan yang sulit dilupakan.

Metode pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan kompetensi yang diinginkan sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berinteraksi siswa adalah dengan menggunakan permainan peran. Dengan berpartisipasi dalam permainan peran, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara secara lancar serta mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan mereka dengan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara *krama inggil* Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan mengatasi keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, peneliti akan membatasi cakupan penelitian ini. Hal ini bertujuan agar pokok permasalahan dalam penelitian dapat dipahami secara jelas dan

efektif. Penulis membatasi penelitian satu sekolah dengan kelas rombel karena agar lebih terfokus dan mudah dalam mendapatkan informasi yang valid. Demikian penelitian ini membatasi pada penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara krama Inggil di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibatasi sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

Bagaimana keefektifan metode *Role Playing* berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara Krama Inggil pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan metode *Role Playing* berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara Krama Inggil pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi banyak pihak. Beberapa keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya pada keterampilan berbicara Krama Inggil.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai pedoman bagi sekolah dalam mengatur proses pembelajaran guna memastikan keefektifan kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat bagi Guru

Sebagai rekomendasi untuk memperluas wawasan guru dalam proses pengajaran, guru dapat memanfaatkan metode Role Playing dengan menggunakan kartu peran sebagai salah satu variasi metode dan media pembelajaran. Terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Krama Inggil, metode ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Krama Inggil.

c. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan metode pembelajaran ini dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami bahasa Jawa lebih baik. Melalui metode *Role Playing* atau bermain peran dengan berbantuan media kartu peran ini harapannya siswa menjadi

semakin aktif dan keterampilan berbicara Krama Ingginya lebih baik lagi.

d. Manfaat bagi Orang Tua Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan orang tua siswa dapat lebih memahami pentingnya berkomunikasi atau berbicara dengan orang tua menggunakan krama inggil, yang merupakan bagian dari budaya Jawa umumnya di daerah Jawa. Selain itu sangat berpengaruh pada pendidikan anak, sehingga orang tua harus lebih memperhatikan tentang keterampilan berbicara anaknya.

e. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru dalam bidang Bahasa Jawa dan penggunaan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk memudahkan penulis dalam melakukan penelitian lapangan, penulis memberikan definisi operasional untuk memberikan penjelasan yang lebih spesifik mengenai variabel yang diteliti dalam penelitian.

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan bicara adalah keterampilan menyampaikan kata-kata secara lisan untuk mengkomunikasikan kehendak atau

keinginan kepada orang lain. Kata-kata yang dimaksud disini beragam antara lain seperti menyampaikan isi hati, menyampaikan ide atau gagasan serta keinginan untuk membujuk pendengar.

2. Krama Inggil

Berbicara Krama Inggil dapat dibentuk berdasarkan beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar dapat menjadi faktor penentu bagaimana siswa berbicara menggunakan krama inggil ini untuk dipakainya sebagai bahasa sehari-hari.

3. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan teknik di mana dua atau lebih siswa diminta untuk memainkan peran tertentu yang ditentukan oleh guru dalam suatu situasi atau cerita. Metode ini adalah bagian dari pembelajaran simulasi yang dimaksudkan untuk menciptakan dan memerankan kejadian-kejadian yang muncul dan diperankan pada sebuah cerita atau naskah drama.

4. Media Kartu Peran

Kartu Peran adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa berlatih berkomunikasi dengan tepat dan efektif, dengan setiap kartu menunjukkan identitas atau peran yang harus dimainkan oleh siswa. Penggunaan kartu peran ini bertujuan untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa.