

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara bisa dikatakan usaha menyampaikan maksud berupa gagasan, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Menurut Padmawati *et al.*, (2019) berbicara adalah cara untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Kemampuan berbicara yang baik membantu pendengar untuk lebih mudah memahami isi yang disampaikan oleh pembicara. Kemampuan berbicara tidak dimiliki oleh seseorang dengan secara instan, akan tetapi harus dibiasakan, pengarahan dan bimbingan yang intensif. Mengenai hal ini berbicara sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menuntut siswa aktif sehingga proses pembelajaran lebih banyak diskusi dan berkelompok, dengan begitu siswa akan aktif dalam berbicara secara lisan serta menyampaikan sebuah gagasan, pikiran dan juga perasaan. Di tegaskan oleh Aufa *et al.*, (2020) keterampilan berbicara merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan ini memengaruhi seluruh proses pembelajaran. Di dalam dunia pendidikan, keterampilan berbicara perlu dikembangkan agar siswa dapat mengungkapkan ide dan

gagasan mereka dengan kata-kata yang tepat dan jelas. Kemampuan ini juga membantu siswa untuk berinteraksi dengan baik di sekitarnya dan menyampaikan pesan dengan efektif (Deliyana & Fitriani, 2019).

Keterampilan berbicara juga berperan sebagai sarana untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan. Keterampilan ini, yang merupakan kemampuan bahasa yang bersifat produktif, tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengekspresikan diri. Dengan menguasai keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat memperoleh berbagai informasi apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana hal-hal yang mereka temui, baik di sekolah maupun di masyarakat (Harianto, 2020). Aktivitas berbicara sebagai bentuk komunikasi melibatkan proses dialog antara pembicara dan pendengar. Saat pembicara menyampaikan informasi, pendengar berperan sebagai penerima pesan, dan sebaliknya ketika pendengar memberikan tanggapan, pembicara menjadi pendengar yang aktif.

Melalui kegiatan komunikasi, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan dan imajinasi. Dengan menerima dan mengolah berbagai informasi, manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya melalui proses berpikir. Dengan kata lain, berbicara adalah cara untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi, serta untuk berbagi dan bertukar ide dengan orang lain. Ide disini merupakan sebuah pikiran yang berasal dari pembicara

berdasarkan sumber yang telah ia dapat selama mereka berinteraksi di lingkungannya. Ide tersebut bukanlah semata-mata hal yang dapat muncul secara tiba-tiba melainkan hasil dari pengamatan, pengalaman dan imajinasi. Kemudian dari berbagai sumber inilah dikelola oleh pembicara dengan melibatkan seluruh kemampuan berpikir yang dimiliki dan berimajinasi untuk mengelola serta menyusun kata-kata menjadi suatu kalimat. Semua ini menyangkut kehidupan manusia yang bisa juga berupa kejadian suatu peristiwa dan segala hal yang terkait dengan kehidupan manusia.

Peristiwa tersebut kemudian menjadi sebuah bahan atau objek pembicaraan untuk mendapatkan ide. Proses pembentukan ide ini juga bisa dalam berbagai cara, baik dengan cara mengamati, membaca, menyimak, meneliti, mencoba dan dengan pengalaman secara langsung. Oleh sebab itu berbicara termasuk sebuah keterampilan yang harus dikembangkan, karena berbicara merupakan sebuah alat komunikasi terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan berbicara merupakan ekspresi diri sendiri, dimana jika pembicara memiliki pengalaman dengan pengetahuan yang mendalam, akan menjadi lebih mudah menyampaikan pengalaman dan pengetahuannya. Begitu juga sebaliknya, bila seorang pembicara kurang memiliki wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang kurang maka akan cenderung mengalami kesulitan dan hambatan dalam berbicara. Keterampilan berbicara ini jika disekolah melatih siswa juga pada proses

pembelajaran di sekolah (Supriyadi, 2018). Sebagai makhluk hidup keterampilan berbicara dapat berfungsi penting sebagai alat komunikasi untuk keperluan hidup di lingkungan masyarakat, ekspresi perasaan dan sebagai pengembangan pengetahuan atau menambah wawasan (A. P. I. Y. Lestari *et al.*, 2020).

Dari yang telah disampaikan oleh beberapa ahli diatas memberikan kita sebuah pancaran dasar bahwa keterampilan berbicara bukanlah sebuah keterampilan yang mudah di dapat begitu saja, melainkan sesuatu yang harus dilatih dan dibiasakan. Semakin sering berlatih, semakin terampil seseorang dalam berbicara. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara akan mudah dalam mengungkapkan dan mengeskspresikan isi hati bahkan kepada orang baru yang mereka kenal. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan metode Role Playing, yang juga dikenal sebagai bermain peran (Dewi, 2017).

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Secara umum, tujuan keterampilan berbicara ini supaya siswa berkomunikasi dengan baik dan sopan, menurut Iqbal (2018) tujuan dari keterampilan berbicara meliputi hal-hal berikut: 1) Siswa harus diberi kesempatan untuk berlatih berbicara hingga mereka mampu mengembangkan keterampilan berbicara dengan lancar, baik, dan dengan kesenangan yang

meningkat. Para siswa harus kerap berlatih untuk meningkatkan rasa percaya diri yang akan menjadi bekal untuk berbicara di depan umum. 2) Kejelasan, siswa berbicara dengan jelas dan tepat, baik dari arti dan maksud dari kalimat yang di bicarakan. Ucapan yang dikeluarkan juga harus tersusun agar maksud yang dibicarakan tersebut mudah diterima. Maka dari itu diperlukan latihan agar terbiasa dan lebih variatif. Latihan yang dimaksud bisa melalui bermain peran, diskusi, Parafrase dari poin-poin tersebut adalah sebagai berikut. 3) Berlatih berpidato dan berdebat dapat membentuk pola pikir seseorang secara sistematis dan logis. Latihan ini mendorong pembicara untuk bertanggung jawab dalam menyusun topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, audiens yang dituju, serta kondisi tempat dan waktu pembicaraan. Hal ini membantu menghindari pembicaraan yang tidak bertanggung jawab yang hanya mencari membenaran. 4) Latihan berbicara yang baik juga bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis siswa serta meningkatkan keterampilan mendengarkan yang tepat dan kritis. Siswa belajar untuk mengolah kata-kata dengan bijak, menetapkan niat dalam berbicara, dan memahami tujuan dari percakapan tersebut. 5) Latihan ini juga bertujuan untuk membentuk kebiasaan yang baik. Kebiasaan ini dimulai dari komitmen diri sendiri dan dapat berkembang menjadi kesepakatan bersama dengan orang lain.

c. Indikator Keterampilan Berbicara

Dalam berbicara harus memperhatikan beberapa indikator berbicara. Menurut Afa *et al.*, (2020) indikator keterampilan berbicara bagi siswa

mencakup hal-hal berikut. 1) Kelancaran berbicara. Keterampilan berbicara bagi siswa sekolah dasar mencakup hal-hal berikut: 1) Kemampuan berbicara lancar. Ini mencakup penggunaan kalimat lisan dengan kecepatan yang sesuai, tanpa jeda yang terlalu lama, dan dengan jarak antar kata yang konsisten. Kelancaran ini juga tergantung pada kemampuan vokal yang tepat, tanpa menggunakan kata-kata seperti "e, anu, em," dan sejenisnya. 2) Ketepatan dalam memilih kata. Ini melibatkan penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks dan situasi komunikasi. Kata-kata yang dipilih harus jelas sehingga pendengar dapat memahami maksud dari informasi yang disampaikan. 3) Struktur kalimat. Ketepatan dalam struktur kalimat digunakan dengan efektif saat berkomunikasi. 4) Intonasi membaca kalimat. Dalam berbicara harus memperhatikan intonasi atau tinggi rendahnya dalam membaca kalimat. 5) Ekspresi. Dalam berbicara siswa diharuskan untuk menggunakan strategi serta ekspresi sebagai bentuk memvisualkan kejadian atau peristiwa yang terjadi.

Senada dengan pendapat yang disampaikan di atas (Padmawati et al., 2019) mengungkapkan bahwa indikator keterampilan berbicara sebagai berikut: 1) Lafal. Disini diharapkan menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas. 2) Intonasi. Dalam penyampaian informasi yang pasti harus memberikan intonasi yang jelas dan tepat agar tidak terjadi miskonsepsi. 3) Kelancaran. Kelancaran dalam menyampaikan informasi akan lebih mudah diterima pendengar. 4) Ekspresi. Ekspresi sangat berpengaruh dalam penyampaian informasi sebagai gambaran bahwa peristiwa itu benar-benar

terjadi. 5) Ketepatan isi pembicaraan. Menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif bertujuan agar pembicaraan tidak melebar dan keluar dari topic pembicaraan.

Menurut Masdar (2022) indikator keterampilan berbicara siswa ada 5, antara lain sebagai berikut. 1) Pengucapan. Pentingnya menggunakan bahasa Indonesia standar tanpa ciri-ciri dialek daerah, mengingat sebagian besar siswa dibesarkan dalam lingkungan yang menggunakan bahasa daerah sehari-hari. 2) Intonasi yang tepat adalah faktor krusial dalam berbicara karena dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas dalam menyampaikan cerita. 3) Kosakata atau kalimat. Penting bagi guru untuk mengoreksi penggunaan kata-kata yang kurang tepat atau tidak tepat dalam menyampaikan makna dalam situasi tertentu. Sebuah cerita harus dimulai dengan kalimat pembuka, diikuti dengan isi cerita, kesimpulan, dan penutup. 4) Hafalan. Kemampuan untuk berbicara dengan lancar memudahkan pendengar dalam memahami isi pembicaraan. 5) Ekspresi. Ekspresi dapat meningkatkan keefektifan bercerita dengan membantu dalam memperjelas atau menghidupkan cerita. Gerakan dan ekspresi yang tepat juga dapat mendukung keefektifan bercerita.

Berdasarkan indikator keterampilan berbicara yang disebutkan di atas, berbicara dapat diukur melalui beberapa kriteria. Seseorang dianggap memiliki keterampilan berbicara yang baik jika mampu memenuhi semua indikator tersebut.

d. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian dalam pembelajaran bagian yang sangat penting. Dalam konteks ini, penting untuk memperhatikan aspek-aspek penilaian yang relevan. Menurut Aufa et al., (2020) Berikut adalah aspek-aspek dalam penilaian keterampilan berbicara: 1) Konsistensi dalam menyampaikan topik yang ditentukan. 2) Pemilihan kata dan ejaan yang tepat sesuai dengan kaidah EYD. 3) Kemampuan menyusun kalimat dengan baik dan sesuai konteks. 4) Penggunaan intonasi dan ekspresi yang tepat sesuai dengan situasi.

2. Krama Inggil

a. Pengertian Krama Inggil

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang dipakai keturunan Jawa untuk berkomunikasi. Bahasa ini merupakan bahasa asli yang digunakan oleh masyarakat Jawa di Indonesia, terutama di wilayah Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan sekitarnya. Keberadaan bahasa Jawa sangat perlu dijaga agar tidak tergerus oleh waktu dan kehilangan nilai-nilai budayanya (Ningrum, 2021). Menurut Asfuri (2016) dalam budaya Jawa, penggunaan Bahasa Jawa saat bertutur atau berkomunikasi dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya yaitu harus melihat dari segi usia, keakraban, dan kesopanan. Tingkat tutur yang baik dalam Bahasa Jawa yaitu Krama Inggil, krama Inggil digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang asing atau tidak akrab serta status sosialnya lebih tinggi atau juga bisa yang lebih tua.

Oleh karena itu Krama Inggil dalam bahasa Jawa itu bersifat sangat hormat. Orang Jawa yang menghormati lawan tutur akan menggunakan Krama Inggil ini. Jika ada kesalahan dalam menggunakan Krama Inggil saat berbicara, hal itu bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman dan dianggap tidak menghormati atau kurang sopan. Apalagi dalam bermasyarakat khususnya daerah Jawa Timur dan sekitarnya sangat kental dengan budaya penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil ini, terlebih bertutur dengan orang yang lebih tua. Jika saja tidak menggunakan Krama Inggil akan terpandang sebagai anak yang kesopanan tidak memiliki unggah-ungguh atau bisa dikatakan anak yang tidak memiliki sopan santun. Menurut Misbahuddin (2018) pembiasaan dan keteladanan baik dari orang tua maupun pendidik juga berpengaruh karena anak sifatnya meniru. Jika orangtua membiasakan anak berbahasa Jawa Krama sejak dini maka anak juga akan menjadikan bahasa yang halus sebagai bentuk keteladanan.

Pemahaman terhadap Bahasa Jawa dimulai dari lingkungan terdekat, yakni keluarga. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Jawa percaya bahwa menggunakan Bahasa Jawa krama Inggil membantu memelihara keharmonisan dan kerukunan dalam interaksi sosial mereka (Isfak & Setyawan, 2022). Pandangan bahwa bahasa Jawa krama Inggil mencerminkan nilai-nilai sopan santun dan sikap rendah hati telah diturunkan secara turun-temurun oleh para leluhur di Jawa. Orang tua di masyarakat Jawa yang sadar akan pentingnya penggunaan bahasa Jawa

mengajarkan kepada anak-anak mereka tentang nilai penting bahasa Jawa krama Inggil. Tujuan lain adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan berbudi luhur sesuai dengan budaya Jawa (Damayanti *et al.*, 2022).

Sekolah perlu disusun sedemikian rupa sehingga siswa dan guru dapat berinteraksi dalam aktivitas sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai karakter yang diinginkan dalam aspek fisik dan budaya sosial sekolah. Hal ini bertujuan agar karakter tersebut dapat terus diterapkan dan diperkuat dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

a. Tujuan Krama Inggil

Salah satu diadakannya pelajaran Bahasa Jawa terutama Krama Inggil adalah untuk melestarikan budaya Jawa. Tujuan dari diadakannya Bahasa Jawa Krama Inggil adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui lingkungan sekitar dan budayanya. 2) Memiliki ilmu keterampilan serta pengetahuan tentang budaya dari daerah asalnya. 3) Memiliki sikap maupun perilaku yang tidak menentang aturan-aturan serta norma di masyarakat dan dapat melestarikan nilai-nilai luhur budaya. 4) Untuk menjaga agar anak tidak melupakan kebudayaan Jawa yang menghormati orang lebih tua.

Krama Inggil seharusnya diajarkan atau ditumbuhkan kepada seseorang sedini mungkin, karena hal ini dapat menumbuhkan nilai-nilai kesopanan yang mencerminkan unggah-ungguh basa (Titin, 2023). Selain dari keluarga, sekolah juga menjadi peran penting terwujudnya nilai-nilai

kesopanan tersebut (Kusumawati & Esti Setiawati, 2022). Siswa juga lebih mengetahui tentang budaya dan adat istiadat daerah asalnya. Dengan demikian bahasa daerah Krama Inggil ini harus dikuasai oleh setiap orang agar budaya dan nilai yang terkandung tidak akan luntur.

b. Pengenalan Krama Inggil

Ada beberapa upaya dalam pengenalan krama inggil menurut Zubaedah et al., (2023) yaitu sebagai berikut: 1) pengenalan melalui cerita. Metode bercerita memiliki kelebihan dalam penguatan ingatan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Melalui bercerita, anak akan berimajinasi berdasarkan apa yang mereka dengar. Pengenalan bahasa Krama Inggil melalui bercerita dianggap cukup efektif dalam perkembangan berbicara anak melalui apa yang diperdengarkan dan kemudian diceritakan kembali oleh anak 2) Anak perlu diajarkan untuk mengenal Bahasa Krama Inggil dengan menggunakan objek-objek di sekitar mereka, dengan begitu anak mengungkapkan apa yang mereka butuhkan. Misalnya dengan berbahasa Krama Inggil benda-benda seperti, *arto* (uang), *unjukan* (minuman), *dhaharan/maeman* (makanan), *ageman* (baju) *lenggah* (duduk). Adapula memperkenalkan dengan nama bahan makanan seperti, *sekul* (nasi), *gendhis* (gula), *wos* (beras), *tigan* (telur), *toya* (air). Benda-benda tersebut sering mereka gunakan, melalui kata benda tersebut akan menjadi pengingat dan mereka akan mengucapkan jika membutuhkannya. Contoh kalimat yang

sering diucapkan anak-anak kepada ibunya sebagai berikut: “*ibu, adek badhe maem sekul kalih tigan*” “*ibu, adek nyuwun arto badhe tumbas jajan*”

Pada akhirnya, anak-anak akan terbiasa menggunakan bahasa Krama Inggil melalui kosa kata sederhana benda-benda di sekitarnya dan tidak mengalami kesulitan menyampaikan keinginannya, sebab mereka sudah mengenal nama-nama benda disekitar.

c. Keterampilan Berbicara Krama Inggil

Keterampilan berbicara *Krama Inggil* merupakan sebuah keterampilan untuk dapat digunakan untuk berbicara-bincang sesuai dengan jenis dan maksud penggunaannya. Biasanya, penduduk desa menggunakan bahasa Jawa ngoko dalam percakapan sehari-hari dengan teman sebaya atau orang yang seumurannya. Namun, ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, mereka menggunakan bahasa Jawa Krama Inggil (Misbahuddin, 2018).

Telah di jelaskan berbagai teori di atas, diungkapkan bahwa syarat seseorang terampil dalam berbicara adalah mampu berinteraksi, mampu memberikan suatu respon. Tentunya lawan bicara harus mengerti isi atas apa makna dari percakapan antara satu dengan yang lain. Untuk itulah diperlukan adanya sebuah pengertian apa itu pentingnya berbicara, berkomunikasi yang baik dengan orang, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua. Maka dari itu mulai dibiasakan terutama dari lingkungan keluarga, setelah itu sekolah juga menjadi peran penting terwujudnya siswa memiliki keterampilan berbicara terutama bahasa Jawa

Krama Inggil jika di daerah Jawa bagian timur terutama daerah Jawa Timur. Selain itu (Usnantika et al., 2020) mengatakan pembiasaan berbicara *Krama Inggil* bertujuan untuk menjaga kelestarian Bahasa Jawa yang semakin memudar khususnya masyarakat berdarah Jawa.

3. Metode Role Playing

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran di SD/MI. Guru dapat menggunakan metode ini untuk memancing keterampilan berbicara siswa, karena metode ini siswa tuntut untuk melakukan kegiatan bermain peran dan sesuai dengan bagian masing-masing yang tema nya di tentukan oleh guru. *Role Playing* atau juga dikenal sebagai bermain peran merupakan metode pembelajaran bahasa berdasarkan pada prinsip komunikasi. Disini guru menggunakan metode komunikatif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Metode ini kegiatan berpura-pura atau berakting di mana siswa memainkan peran tertentu yang telah ditentukan. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan interpretasi kejadian (Maulidiyah et al.,2022). Metode ini memungkinkan siswa untuk memainkan peran-peran yang berbeda, sehingga mereka dapat memahami perasaan, sikap dan pemecahan masalah secara lebih mendalam.

Metode bermain peran ini dapat kita pahami bahwa penekanannya itu terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan ke suatu situasi peristiwa nyata yang dihadapi. Hal ini dapat digunakan untuk membangun ikatan social yang ada di ruang kelas, selain itu juga dapat meningkatkan motivasi yang tinggi. *Role Playing* merupakan metode pembelajaran dimana siswa akan berperan dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter atau tokoh, perasaan, serta ide-ide dalam suatu kejadian peristiwa tertentu. Menurut Taringan (2016) Metode *Role Playing* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa diminta untuk memerankan karakter tertentu dalam suatu konteks atau peristiwa yang disajikan dalam bentuk cerita atau drama sederhana yang telah dirancang dan disiapkan oleh guru. Para siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan peran *role playing* di mana mereka akan memerankan karakter dan situasi tertentu sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk benar-benar merasakan pembelajaran secara langsung. Pendekatan ini juga akan membuat pembelajaran berjalan dengan dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa (Maruti Sri Endang, 2017).

Penggunaan metode *Role Playing* sangat bermanfaat dalam menciptakan pengalaman kehidupan nyata di dalam kelas. Melalui bermain peran, siswa akan tertarik pada materi yang diajarkan dan didorong untuk

melihat permasalahan dari perspektif yang berbeda. Dengan keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran, metode ini membantu mengembangkan aspek emosi, psikomotorik, dan kognitif siswa secara efektif (Fadlah Izzati, 2019). Di sekolah dalam berbicara *Krama Inggil* akan berdampak positif karena menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, memiliki pemikiran yang lebih luas, minat mencari pengetahuan yang tinggi, mandiri dalam berpikir dan tentunya memiliki rasa penuh percaya diri (Lailatul Mufidah, 2021). Selain itu juga siswa dapat meningkatkan kerjasama antar teman, siswa juga dapat berlatih mengembangkan keterampilan berbicara *Krama Inggilnya*.

a. Manfaat Metode *Role Playing*

Secara umum, metode *Role Playing* sangat merangsang imajinasi anak. Berdasarkan pengalaman mereka, bermain peran seperti perang-perangan, dokter-dokteran, dan sejenisnya memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Beberapa keuntungan dari bermain peran adalah sebagai berikut. 1) Melalui bermain peran, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan membuat cerita dan mengambil peran secara spontan. 2) Berimajinasi merupakan kegiatan yang positif dan membantu dalam mengembangkan imajinasi anak. Anak-anak dengan mudah memasuki peran sebagai dokter, guru, dan lainnya, sehingga mereka dapat menikmati peran mereka tanpa cepat merasa bosan. 3) Meningkatkan rasa percaya diri, bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak-anak. Mereka senang menunjukkan

peran mereka kepada teman sebaya dan orang tua, serta menggunakan imajinasi mereka untuk berekspresi tanpa takut dinilai. 4) Meningkatkan keterampilan berbahasa, bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan berbicara anak-anak. Mereka menggunakan bahasa formal yang mereka pelajari dari karakter yang mereka perankan. 5) Membangkitkan semangat kerjasama: Bermain peran dalam kelompok sering melibatkan kesepakatan bersama, yang meningkatkan semangat kerjasama dan saling menghargai di antara anak-anak.

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah metode *Role Playing* yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran menurut Firdaus Sdn et al., (2013) bisa disesuaikan dengan kemampuan siswa. Langkah-langkah tersebut antara lain: Berikut adalah langkah-langkah untuk mengimplementasikan metode belajar mengajar dengan bermain peran: 1) Guru membuat rencana cerita yang akan diperankan. 2) Guru menginstruksikan siswa untuk mempersiapkan dan mempelajari cerita tersebut beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran. 3) Guru membentuk kelompok dengan lima anggota atau lebih. 4) Guru menjelaskan tujuan dari kompetisi yang akan dilakukan. 5) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan skenario yang telah disiapkan. 6) Setiap siswa berperan dalam kelompoknya sambil mengamati jalannya skenario yang dipertunjukkan. 7) Setelah pertunjukan selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk

mendiskusikan atau menilai penampilan kelompok mereka. 8) Setiap kelompok menyajikan hasil dan kesimpulan mereka. 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi keseluruhan atas kegiatan tersebut.

c. Kelebihan Metode Role Playing

Setiap metode pembelajaran tentu saja memiliki kelebihannya masing-masing. Disampaikan oleh (Iis Aprinawati, 2017) 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.

d. Kelemahan Metode Role Playing

Sedangkan menurut Yanto (2015) metode *Role Playing* memiliki kekurangan seperti berikut: 1) Beberapa anak mungkin menjadi kurang aktif jika mereka tidak terlibat langsung dalam permainan peran. 2) Metode ini

membutuhkan banyak waktu, baik untuk persiapan memahami materi pembelajaran maupun untuk melakukan pertunjukan. 3) Perlu ruang yang cukup luas; jika tempatnya sempit, gerakan pemain bisa terbatas. 4) Aktivitas permainan peran sering kali mengganggu kelas lain karena suara pemain dan reaksi penonton seperti tepuk tangan.

4. Media Kartu Peran

a. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Peran

Media pembelajaran adalah alat yang sangat penting bagi guru dalam proses mengajar. Pemanfaatan media yang nyata cenderung lebih menginspirasi dan memikat minat siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerima pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang sangat bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kartu peran adalah jenis media edukatif berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan sesuai dengan materi pembelajaran (Wahyuni, 2020). Media ini adalah potongan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang di dalamnya berisikan gambar suatu peran misalnya, ayah, ibu, adik, kakak, paman, bibi, nenek ataupun kakek. Kartu peran ini bermanfaat untuk mengajak siswa berkomunikasi

dengan tepat dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan interpersonal dan keterampilan berbicara mereka. Kartu peran ini masih sejenis dengan *Flash Card*, menurut Lindawati (2018) media ini efektif untuk mengajar anak-anak untuk mengetahui sekitarnya. Dijelaskan bahwa penggunaan kartu media ini dalam pembelajaran adalah suatu metode di mana kartu belajar yang efektif mengandung gambar dan simbol untuk membantu siswa mengingat keterampilan berbicara yang terkait dengan gambar pada kartu peran (Anggraini *et al.*, 2019). Media kartu peran termasuk dalam kategori media visual karena berupa kartu dengan gambar yang menggambarkan identitas yang akan diperankan oleh siswa. Penggunaan media kartu peran bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

b. Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Peran

Menurut Wahyuni (2020) langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu peran sebagai berikut. Pertama, guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. Kedua, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Ketiga, kartu peran yang dibagikan secara acak. Keempat, guru menjelaskan bahwa sudah terdapat tema diperankan sesuai yang di dapat dibalik kartu tersebut. Kelima, siswa bermain peran dengan lawan pembicara sesuai dengan kartu peran yang sudah dibagikan.

Lebih lanjut langkah penggunaan media pembelajaran kartu peran sebagai berikut. Pertama, guru membuat media kartu peran sesuai dengan suatu peristiwa dan di belakang kartu terdapat tema yang akan di perankan. Kedua, kartu digantung pada pakaian siswa tepatnya pada bagian dada, diusahakan kartu peran terlihat oleh seluruh siswa dalam kelas. Ketiga, siswa bermain peran sesuai dengan peran dan tema yang di dapat dengan menggunakan bahaasa Krama Inggil. Keempat, guru memberikan waktu kepada siswa untuk memerankan media kartu peran tersebut.

c. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Kartu Peran

Menurut Febrianto *et al.*, (2020) media kartu peran memiliki kelebihan diantaranya: 1) ukuran kecil, praktis, mudah dibawa kemana-mana, dapat disimpan dengan mudah di saku, tidak memerlukan banyak tempat, dan dapat digunakan di berbagai lokasi baik di dalam maupun di luar kelas. 2) Penggunaan kartu peran tidak memerlukan keahlian khusus dari guru, dan tidak membutuhkan listrik. Untuk menggunakannya, guru hanya perlu membagikannya kepada siswa sesuai kebutuhan, dan setelah selesai digunakan, kartu peran dapat disimpan kembali. Adanya kartu peran siswa mudah mengingat suatu kegiatan yang akan di perankan. 3) 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.

B. Kerangka Berpikir

Berbicara menjadi suatu alat komunikasi yang paling efektif dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah menjadi peran penting terbentuknya keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini jika disekolah melatih siswa juga pada proses pembelajaran di sekolah. *Krama Inggil* khususnya, apalagi dalam berinteraksi atau berkomunikasi khususnya daerah Jawa Timur dan sekitarnya sangat kental dengan budaya penggunaan bahasa Jawa *krama inggil* ini, terlebih bertutur dengan orang yang lebih tua . Jika saja tidak menggunakan *krama inggil* akan terpandang sebagai anak yang tidak memiliki unggah-ungguh atau bisa dikatakan anak yang tidak memiliki sopan santun. Dengan melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Jawa Krama Inggil. Salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan adalah metode Role Playing dengan menggunakan kartu peran sebagai alat bantu.

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya ada kegiatan berpura-pura (akting) dari siswa sesuai dengan peran yang sudah di tentukan. Demikian memungkinkan siswa untuk membentuk keterampilan berbicara mereka. Karena metode *Role Playing* dengan

berbantuan media kartu peran siswa menjadi tokoh yang mana harus dapat berbicara serta berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Dengan demikian secara tidak langsung siswa akan terdorong untuk berlatih berbicara menggunakan *krama inggil*.

Metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari Metode *Role Playing* salah satunya adalah memberikan pengalaman kepada siswa untuk bagaimana cara berbicara yang baik dengan lingkungan masyarakat. Seperti yang disampaikan (Iis Aprinawati, 2017) 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.

Bukan hanya kelebihan, menurut (Kardianti, 2019) metode *Role Playing* juga memiliki kekurangan yaitu antara lain seperti: 1) Banyaknya

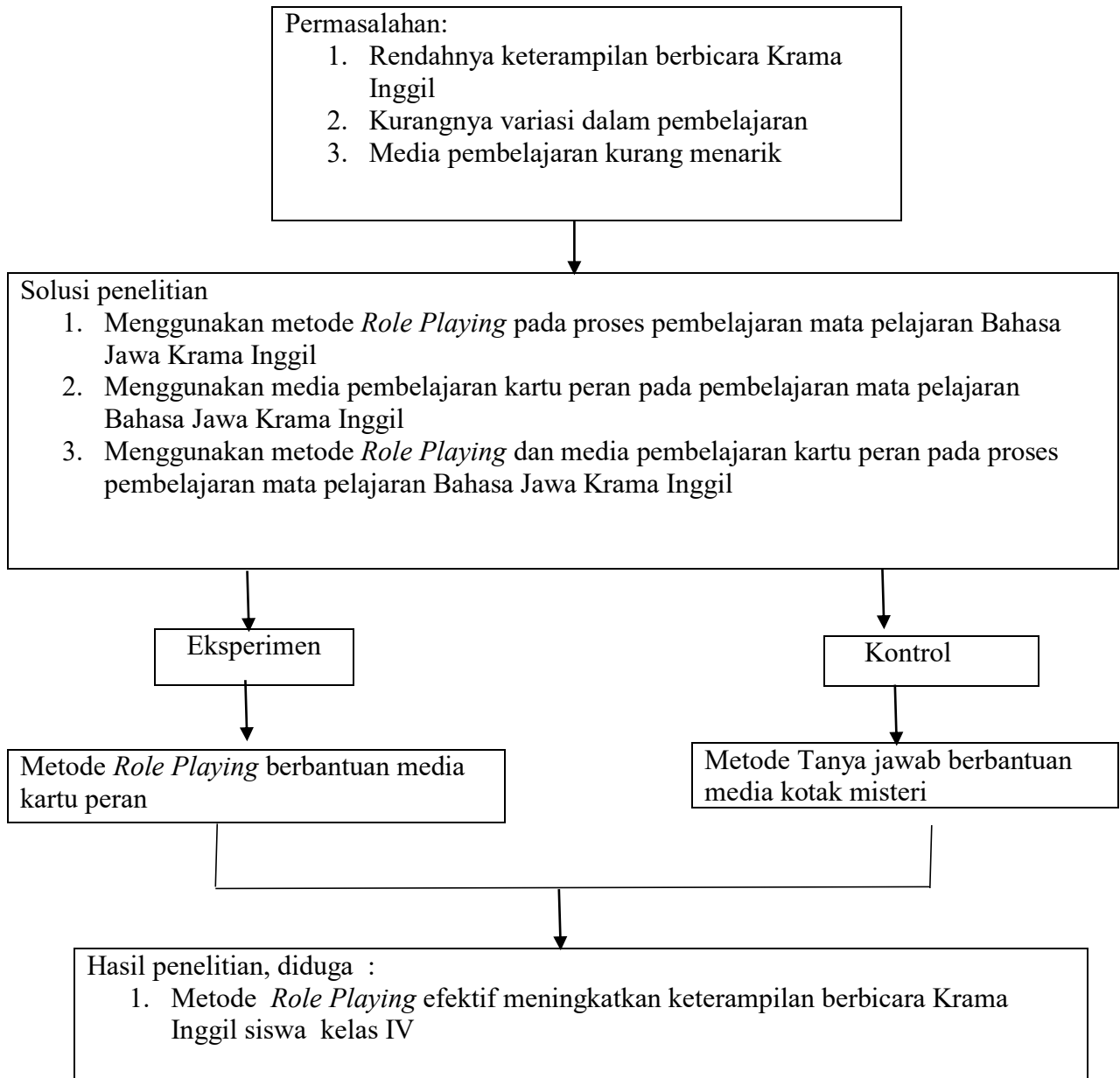
waktu yang dibutuhkan. Untuk siswa SD yang masih kurang bisa di atur, dengan menggunakan metode ini akan lebih menghabiskan waktu daripada jam biasanya. 2) Menugaskan peran tertentu pada siswa dapat menjadi sulit jika mereka tidak terlatih dengan baik. 3) Tidak memungkinkan untuk melaksanakan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak mendukung. Suasana kelas menjadi tolak ukur terjadinya proses belajar mengajar, guru harus pintar-pintar mengondisikan kelas agar metode ini dapat di sampaikan dengan baik. 4) Akan menghabiskan waktu dan tenaga. Selain waktu tenaga juga menjadi kunci berjalannya suatu kegiatan, jika waktu dan tenaga kurang maka kegiatan akan berjalan kurang memuaskan. 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Media kartu peran yang mendukung pembelajaran dengan metode role playing adalah selembar kertas tebal berbentuk persegi panjang yang di dalamnya berisikan gambar suatu peran misalnya, ayah, ibu, adik, kakak, paman, bibi, nenek ataupun kakek. Kartu peran ini berguna untuk memancing siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar sehingga kemampuan interpersonal dan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat. Menurut Kukuh (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) penggunaan media kartu peran guru tidak perlu keahlian khusus, kartu peran

juga tidak membutuhkan aliran listrik. Jika ingin menggunakan media ini kita tinggal membagikan pada siswa sesuai dengan keinginan kita, jika sudah selesai digunakan tinggal disimpan kembali. Dengan adanya kartu peran siswa mudah mengingat suatu kegiatan yang akan di perankan. 3) 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.

Pada penelitian ini, kelas dibagi menjadi dua berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelumnya kedua kelas tersebut telah dilakukan tes untuk melihat bagaimana kondisi siswa dalam berbicara menggunakan Krama Inggil. Pada kelas eksperimen pembelajaran bahasa Jawa *krama inggil* menggunakan metode *Role Playing* dengan berbantuan media kartu peran. Sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, setelah itu kita berikan post test yang sama kedua kelas.

Dari uraian di atas, maka kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan kalimat setelah rumusan masalah penelitian telah diidentifikasi (Kusnadi & Mutoharoh, 2016). Hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap perumusan masalah dalam penelitian, yang belum didukung oleh bukti empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data penelitian. Berdasarkan analisis kerangka pemikiran tersebut, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut: penggunaan metode role playing dengan menggunakan media kartu peran diharapkan lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan metode tanya jawab dengan media kartu peran.

1. H_0 = Tidak ada keefektifan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri.
2. H_a = Ada keefektifan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri.