

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode sekaligus pembelajaran. Agus Suprijono (2014: 118) mengemukakan pengertian model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran. Menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013: 15) mengartikan model belajar sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman guna merancang pembelajaran dikelas.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain (Joyce dkk, 2019: 144). Dari beberapa pengertian model pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman bagi tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Model Pembelajaran *Role playing* (bermain peran).

Secara umum pengertian *role playing* merupakan model pembelajaran bermain peran atau memainkan peranan dramatis, dimana peserta didik diharapkan untuk dapat menguasai sebuah mata pelajaran dengan mengembangkan segala imajinasi dan penghayatan yang dimiliki. Menurut Wahab (2009: 13) mendefinisikan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah melakukan acting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Model pembelajaran *Role playing* merupakan media alternatif yang digunakan oleh guru sebagai solusi pemecahan masalah dalam suatu pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* diduga mampu merangsang kreativitas siswa, karena dalam proses pembelajarannya, siswa tidak hanya dapat menerima secara pasif apa yang guru berikan tetapi siswa lebih aktif dan kreatif terutama dalam hal memecahkan suatu masalah (Mahaputra, dkk, 2016: 5). Model pembelajaran *Role playing* yaitu suatu cara dalam mengajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku, penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial yang dilakukan sehari-hari (Srihayati, 2016: 118).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi. Model pembelajaran

ini dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan bekerjasama dengan tim, dan mampu bertanggung jawab.

Model pembelajaran tersebut sangat cocok digunakan dalam pelajaran Bahasa Jawa yang bertujuan agar peserta didik lebih paham arti dari bahasa Jawa dan memperlancar peserta didik pada saat berbicara bahasa Jawa. Model pembelajaran bermain peran ini menjadikan peserta didik mencoba berani mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Bermain peran dalam suatu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, bahkan menjadikan siswa yang pasif menjadi aktif dan bisa mengembangkan imajinasi dalam diri siswa serta dapat membuat siswa mengedepankan kerjasama dalam tim atau kelompok.

Dengan bermain peran, siswa lebih mau mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga siswa secara bersama-sama bisa memahami cara menyelesaikan masalah dengan baik, dan dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan orang lain.

1. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role playing* (Bermain Peran).

Pelaksanaan model *Role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang tentunya harus diketahui oleh guru. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari model *Role playing* yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan model pembelajaran *Role playing*,

Adapun kelebihan model pembelajaran *Role playing* menurut Ahmadi (dalam Basri 2011: 268) :

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan yang dilakukan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Menurut Asri, dkk (2019: 58)
- 1) Memfasilitasi siswa untuk belajar secara lebih aktif dengan melalui model pembelajaran *Role playing* atau bermain peran.
- 2) Membentuk siswa untuk berfiksi lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan.

Menurut Syaiful dan Aswan (dalam Dina dkk, 2020: 136):

- 1) Model pembelajaran *Role playing* dapat berkesan

dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak siswa.

- 2) Model pembelajaran *Role playing* ini sangat menarik bagi siswa terutama siswa Sekolah Dasar, sehingga sangat memungkinkan membuat kelas menjadi lebih antusias.
- 3) Membangkitkan semangat dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *Role playing* diatas, dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran *Role playing*, yaitu:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Siswa dilatih agar dapat memahami, mengingat bahan yang akan di dramakan atau di perankan seputar materi yang akan diajarkan oleh guru sehingga peserta didik akan lebih terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif dan kreatif.
- 3) *Role playing* dapat membantu siswa untuk bekerjasama dalam suatu kelompok.
- 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi

secara utuh.

- 5) Guru bisa lebih menguasai pemahaman masing-masing siswa melalui pengamatan pada saat drama atau bermain peran berlangsung.
- 6) Menumbuhkan rasa kebersamaan.

b. Kelemahan model pembelajaran *Role playing*

Adapun kelemahan model pembelajaran *Role playing* menurut Djamarah dan Zain (dalam Nanda, 2014: 4) :

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran tersebut menjadi kurang kreatif
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 4) Mengganggu pembelajaran pada kelas lain

Menurut Mahaputra, dkk (2016: 4) yaitu :

- 1) Pada tahap awal pembelajaran, siswa belum terbiasa dengan pembelajaran *Role playing*, hal ini berhubungan dengan kebiasaan.
- 2) Pada tahap awal pembelajaran, siswa masih malu dan belum percaya diri dan butuh waktu untuk membiasakan diri.

Menurut heru (dalam Ayu 2017 : 11) yaitu :

- 1) Memerlukan waktu yang cukup panjang
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan tidak semua guru memilikinya.

Dari beberapa kelemahan model pembelajaran *Role playing* diatas, dapat disimpulkan kelemahan model pembelajaran *Role playing*, yaitu :

- 1) Pada awal pembelajaran, siswa merasa kurang percaya diri
- 2) Guru membutuhkan waktu relatif lebih panjang dalam kegiatan pembelajaran agar persiapannya lebih matang
- 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif
- 4) Menimbulkan kegaduhan sehingga mengganggu kelas lain
- 5) Memerlukan tempa yang cukup luas.

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Role playing*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Role playing* menurut Komalasari (2014: 81) sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario drama bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa yang akan diperankan oleh siswa
- 2) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, kemudian guru menjelaskan isi teks skenario tersebut.

- 3) Guru menayangkan video animasi percakapan menggunakan bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa, tujuannya yaitu agar siswa bisa lebih memahami isi cerita tersebut dan paham apa yang akan diperankan oleh siswa.
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- 5) Guru membentuk kelompok.
- 6) Guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Siswa memerankan drama sesuai isi skenario dan penjelasan dari guru.
- 8) Masing-masing siswa sudah berada dengan kelompoknya dan mengamati teman yang sedang bermain peran didepan kelas.
- 9) Setelah selesai, guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok.
- 10) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi atau kesimpulannya.
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

3. Vidio Pembelajaran

Video merupakan serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan- pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media atau disk (Arsyad, 2004: 36). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008: 74). Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy, 2007). Dengan menggunakan video dalam kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis, dapat memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga peserta didik bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Sutrisno, 2021).

Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas hasil belajar dan materi yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Aqib, 2013: 51).

kelebihan video pembelajaran yang dijelaskan oleh Smaldino dkk (2008: 310) yaitu media cocok diterapkan di kelas pada kelompok kecil maupun kelompok besar, dengan durasi hanya sebentar yang dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik. Hal

tersebut sama halnya yang dikemukakan oleh Akhmad Busyery (2005) mengatakan bahwa kelebihan media video pembelajaran yaitu mampu mengatasi jarak dan waktu, menggambarkan peristiwa yang singkat, terdapat pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik, dapat mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik serta dapat mengembangkan imajinasi peserta didik.

Disamping itu, media video pembelajaran juga mempunyai kelemahan yaitu, meskipun kelebihan video adalah untuk konsep-konsep materi yang bergerak, tentunya hal itu tidak cocok untuk topik detailnya sebuah pembelajaran yang konsep materinya tidak bergerak, misalnya peta, diagram dan lainnya. Media video pembelajaran juga memerlukan peralatan khusus untuk penyajian dan menampilkan gambar dari sebuah video di butuhkan alat pendukung lainnya. Selain itu membutuhkan tenaga listrik, memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya (Dwiyogo, 2013: 213- 216).

4. Video Pembelajaran Animasi 3D

Animasi 3D merupakan visual seni yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Pada kehidupan kita terdapat objek-objek yang memiliki volume yang ada di sekitar kita, hal itu merupakan bentuk dari 3D. Menurut Bambang Gunawan (2013: 28), animasi 3D adalah adalah teknik pembuatan animasi pada bidang x, y, dan z dengan objek yang dihasilkan dapat diputar berdasarkan ketiga sumbunya. Menurut KBBI, animasi 3D merupakan animasi yang berbentuk rangkaian lukisan atau

gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Video animasi 3D dalam penelitian ini bersumber dari chanel youtube Play Ground Studio, Dongeng kisah malin kundang. Dari video tersebut, ada beberapa yang saya rubah, terutama perubahan suara dan backsound. Dalam video aslinya menggunakan bahasa Indonesia, karena saya mengambil judul bahasa Jawa, jadi dalam video tersebut saya rubah suaranya menjadi bahasa Jawa. Proses pengeditan ini, saya dibantu teman-teman saya karena dalam video tersebut terdapat beberapa peran. Suara asli dari video animasi 3D yang berjudul malin Kundang tersebut saya hapus dan diganti dengan dubbing suara saya dan teman-teman yang menggunakan bahasa Jawa. Kemudian ada juga beberapa adegan video yang saya skip yang bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam penayangan video, karena jika video terlalu panjang atau lama durasinya, kemungkinan membuat siswa atau peserta didik lebih mudah bosan dengan suasana kelas.

5. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kesatuan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Melalui proses belajar, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal

(Pribadi, 2009: 21). Definisi pembelajaran menurut Komalasari (2013: 3) yaitu, pembelajaran merupakan suatu system atau proses membelajarkan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri peserta didik sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya (Warsita, 2008: 62). Untuk dapat berlangsung efektif dan efisien, proses belajar perlu dirancang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan pembelajaran menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009: 9) menjelaskan pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tidak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang. Belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh adanya reaksi situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi di dalam diri seseorang. Pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan peserta didik sebagai objeknya.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang ada di dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi guru dan peserta didik.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang dapat diamati dari tingkah laku. Hal ini memilikimakna bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak berlangsung seumur hidup.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang diajarkan. Hasil merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Menurut Asep Jihad dkk (2013: 15), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan Gagne dan Briggs (2008: 21) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah melakukan interaksi dengan lingkungannya yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah (2010: 129) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, cara pertama yaitu dengan mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam suatu kurun waktu dan proses tertentu. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, karena hasil yang baik akan menunjukkan tingkat usaha yang efisien.

Guru juga harus mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Joseph (2022), faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri peserta didik itu sendiri seperti, keadaan fisik atau jasmani peserta didik, hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Kecerdasan atau intelegensi peserta didik juga dapat diukur melalui tes IQ karena setiap peserta didik memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Bakat minat dan motivasi peserta didik, hal ini merupakan pembahasan yang tidak bisa sepenuhnya dipisahkan dari kecerdasan peserta didik.

Yang selanjutnya yaitu faktor eksternal, menurut Joel (2019) faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti Sekolah, sebagai guru yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain guru, fasilitas sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selanjutnya yaitu keluarga, karena peran orang tua sangat penting untuk kesuksesan dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya yaitu ada faktor sosial masyarakat atau lingkungan. Hal ini juga sangat penting karena bagaimanapun juga anak-anak adalah pengamat dan peniru, jadi peran kita dan masyarakat sangat

penting untuk menjadi teladan agar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar dapat diukur dengan cara tes, yang bertujuan untuk mengukur aspek kognitif, tes perbuatan yang bertujuan untuk mengukur aspek keterampilan dan non tes yang bertujuan untuk mengukur perubahan sikap dan pertumbuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Dengan penilaian, guru dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, penguasaan peserta didik terhadap pelajaran, serta ketepatan keefektifan metode mengajar (Kunandar, 2013: 70).

7. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki beberapa fungsi. Mulyani (dalam Mulyana, 2008: 233) mengemukakan bahwa fungsi bahasa Jawa yaitu sebagai lambang kebanggaan daerah, identitas daerah dan sebagai alat yang berhubungan di dalam masyarakat daerah. Pembelajaran bahasa Jawa ini terdiri dari empat aspek yang diajarkan oleh guru yaitu, berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.

Dari keempat aspek tersebut, yang paling penting yaitu aspek berbicara karena penggunaan bahasa Jawa dalam komunikasi bermasyarakat tentunya sangat erat dengan internalisasi keterampilan

berbicara bahasa Jawa terutama bagi anak Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa Jawa merupakan upaya pelestarian terhadap budaya Jawa agar tetap berkembang di masyarakat yaitu melalui pembelajaran bahasa Jawa.

Unggah-ungguh basa Jawa merupakan kaidah yang ada pada masyarakat Jawa dalam bertutur kata atau bertingkah laku dengan memperhatikan penutur dan lawan tutur (bicara) serta melihat situasi dengan tujuan menjaga kesopansantunan untuk saling menghormati dan menghargai orang lain.

Menurut Mangunsuwito (2002) unggah ungguh yaitu sopan santun atau tata karma. Unggah ungguh sebagai nilai yang mengatur bagaimana seseorang bertindak sopan, menghormati, berperilaku baik, menghargai dan juga berbahasa yang sesuai dengan nilai dan norma masyarakat yang berlaku. Suwarna (2014: 143) melalui penanaman unggah-ungguh Bahasa Jawa, peserta didik menjadi lebih terampil dalam berkomunikasi dengan baik dan dapat menyesuaikan diri dalam bertutur kata sesuai dengan jenjang usia dan kedudukan lawan bicaranya. Melalui unggah-ungguh Bahasa Jawa, peserta didik dapat memiliki karakter yang kuat dan akan tumbuh menjadi pribadi yang mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan mampu menghadapi tantangan di era globalisasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Keterampilan berbicara bahasa Jawa sangat penting dan sangat berpengaruh dalam pengembangan diri dari setiap peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Muhammad Arafik, Rumidjan Rumidjan (2013: 29) hasil dari penelitian ini yaitu Konstruksi Model Praktik Pembelajaran Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

Sepadan dengan itu, hasil penelitian Rizki Fatimah A, Rinawati A, dan Maryanto, M (2022) Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penggunaan metode *role playing* dalam keterampilan belajar meliputi penentuan materi, penentuan peran, observer, kemudian perencanaan diikuti dengan praktik dan evaluasi (2) metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Jawa dikatakan efektif yaitu penyelesaian hasil belajar siswa. Siswa aktif dalam pembelajaran, responsnya baik dan positif, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas dikategorikan baik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Fatimah dkk, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role playing*, sama-sama mengambil pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada keterampilan belajar. Penelitian yang saya lakukan yaitu membandingkan dua model (Sosiodrama dan *Role playing*) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Fatimah dkk yaitu hanya dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* terhadap keterampilan belajar bahasa Jawa.

Ifan Mustika Rinaldi (Vol.6 No.2 Tahun 2022) hasil penelitian ini adalah (1) keterlaksanaan metode *Role playing* ditinjau dari aktivitas guru sebesar 95% dan ketercapaiannya sebesar 87,5% (sangat baik), (2) presentase aktivitas siswa sebesar 66,46%, (3) guru merespon positif terhadap penerapan metode *Role playing*, (4) presentase respons siswa terhadap penerapan metode *Role playing* sebesar 85,71% (12 siswa), (5) nilai rata-rata kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa siswa sebesar 72,21 dan ketuntasan klasikal sebesar 64,29%. Berdasarkan data tersebut berarti semua indikator keberhasilan sudah tercapai. Hal ini berarti penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan unggah-ungguh bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Growong. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ifan Mustika Rinaldi yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role playing* terhadap pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu terletak pada model *Role playing* ditinjau dari aktivitas guru.

Mario Mangdalena (Vol 1, No. 1 Tahun 2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan perilaku siswa. Rata-rata siswa yang mau mendengarkan percakapan temannya sebesar 5,56%. Rata-rata siswa dapat berbicara bahasa Jawa sebesar 22,22%. Rata-rata siswa yang dapat membaca teks bahasa Jawa yaitu 35,19%. Rata-rata siswa yang dapat menulis bahasa Jawa ada peningkatan sebesar 37,04%. Siswa yang belajarnya tuntas dari 32 siswa sebanyak 22 siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mario Mangdalena, yaitu sama-sama meneliti tentang

bahasa Jawa pada siswa Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada peningkatan perilaku siswa dan kemampuan berbicara bahasa Jawa.

Feni Tristawati (2011) berdasarkan penelitian ini, penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Popongan Karanganyar. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa krama dengan menggunakan metode *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada siswa kelas iV SD Negeri 04 Popongan Karanganyar.

Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kemampuan keterampilan berbicara siswa yang relatif lebih tinggi jika proses pembelajarannya menggunakan metode *Role playing* dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa krama siswa pembelajarannya sebelum menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Feni Tristawati, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *Role playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa krama pada kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu pada tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa.

C. Kerangka Berfikir

Bahasa Jawa tumbuh sebagai identitas diri dengan tetap mempertahankan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Bahasa Jawa memiliki peran penting untuk meningkatkan nilai-nilai budaya

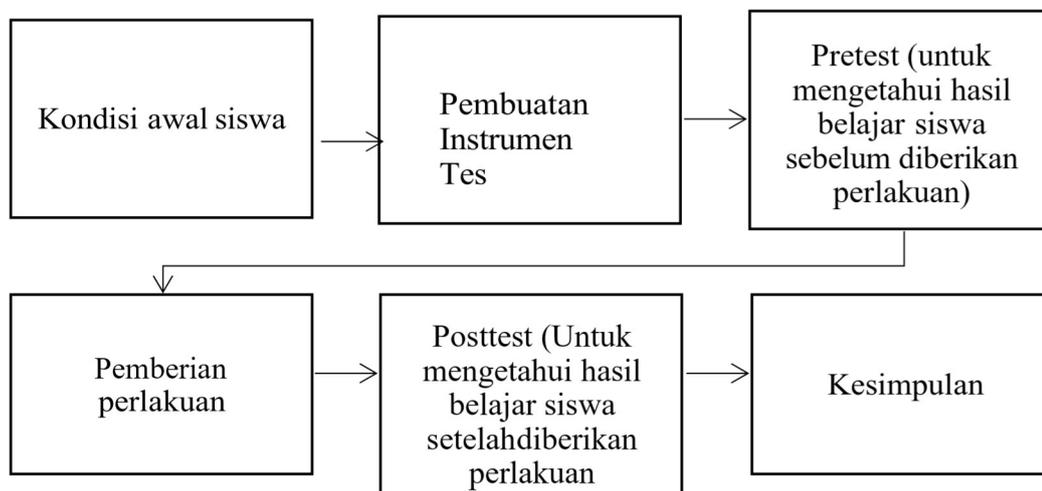
bangsa, khususnya untuk generasi muda. Di zaman sekarang, banyak generasi muda beranggapan bahwa bahasa Jawa merupakan bahasa yang rumit. Padahal pada saat mempelajari bahasa Jawa diperlukan ketelitian dan ketekunan, hal inilah yang menyebabkan anak-anak zaman sekarang ini kurang berminat dalam pembelajaran bahasa Jawa. Apalagi sekarang banyak anak-anak yang lebih suka memakai bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, hal inilah yang menyebabkan kurangnya pemahaman tentang bahasa daerahnya sendiri. Tanpa disadari, pembelajaran bahasa Jawa sangatlah penting terutama bagi anak-anak usia Sekolah Dasar.

Dengan mengetahui bahasa Jawa, tentunya anak-anak akan lebih memahami tentang unggah-ungguh basa atau tata cara berbicara dan bertingkah laku untuk menghargai dan menghormati orang lain dengan memperhatikan derajat atau usia (Mangunsuwito, 2022). Oleh karena itu, Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat supaya minat belajar peserta didik lebih meningkat untuk belajar bahasa Jawa terutama pada materi unggah-ungguh basa Jawa. Dari permasalahan tersebut, saya memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Role playing* berbantuan video animasi 3D, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa akan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, model *Role playing* ini merupakan model pembelajaran bermain peran.

Jadi dalam kegiatan pembelajaran tidak monoton, tentunya peserta didik juga dapat bermain peran dengan teman satu kelompok atau bahkan satu kelas. Model pembelajaran *Role playing* bertujuan agar anak-anak dapat menghargai dan menghormati perasaan orang lain, sehingga mereka dapat mengetahui arti tanggung jawab dan mereka dapat belajar membuat keputusan sendiri dalam situasi kelompok bahkan model pembelajaran ini juga bertujuan untuk mendorong anak-anak agar bisa berpikir positif dan bisa menyelesaikan masalahnya sendiri (Nasih:2013).

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan lebih berminat dan semangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jawa. Peserta didik juga akan lebih mudah dalam memahami dunia karakter, bisa menghargai orang lain, lebih sopan dalam berbicara terhadap orang lain terutama orang yang lebih tua. Dengan minat belajar yang baru, semangat belajar yang tinggi maka akan membuahkan hasil yang positif terutama tentang perubahan karakter peserta didik dan peserta didik juga tentunya akan mendapatkan nilai yang lebih bagus sehingga orang tua akan lebih bangga terhadap pencapaian anak-anaknya.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga atau dugaan sementara, karena masih harus dibuktikan kebenarannya yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Adapun hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantuan video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02.