

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya. Kurikulum Bahasa Jawa (2004: 1) pelestarian dan pengembangan Bahasa Jawa didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut.

- a. bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa,
- b. bahasa Jawa memperkuat jati diri dan kepribadian orang dewasa,
- c. bahasa Jawa, termasuk didalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa,
- d. bahasa, Sastra dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung, dan
- e. bahasa, Sastra, dan budaya Jawa dikembangkan untuk mendukung life skill.

Menyikapi masalah kurang diperhatikannya pelajaran bahasa Jawa saat ini, upaya paling tepat dan efektif dalam pelestarian kebudayaan dan bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran bahasa dan sastra Jawa dalam kerangka budaya yang ada di masing-masing daerah dijelaskan bahwa kajian bahasa mencakup bahasa Indonesia, bahasa Daerah, dan bahasa asing dengan pertimbangan: satu, bahasa Indonesia merupakan

bahasa Nasional. dua, bahasa daerah merupakan bahasa ibu siswa. Tiga, bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global.

Pembelajaran bahasa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Mata pelajaran bahasa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Sudjarwadi (konggres bahasa Jawa IV, 1991: 74) menjelaskan tujuan pembelajaran bahasa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut.

- (a) siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya,
- (b) siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar,
- (c) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik benar,
- (d) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial, dan
- (e) siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Fungsi bahasa Jawa yang tadinya lebih luas meliputi sampai pada bahasa resmi di kalangan pemerintahan dan ilmu pengetahuan di sekolah sekarang menjadi lebih singkat.

Sabdwarana (Supartinah, 2010: 24) fungsi bahasa Jawa antara lain:

- a) bahasa Jawa adalah bahasa budaya di samping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur,
- b) sopan santun berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama, dan
- c) agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang, maka syarat yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:
 - 1) Pandai menegangkan perasaan orang lain di dalam pergaulan, 2) pandai menghormati kawan maupun lawan, dan 3) pandai menjaga tutur kata, tidak kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada hakikatnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis. Kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa. Program Pengajaran Bahasa Jawa, lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa. Bahasa Jawa mempunyai tiga ragam bahasa yaitu *ngoko*, *madya*, dan *krama*.

Berdasarkan uraian tentang bahasa Jawa di atas melandasi penetapan tujuan pembelajaran di kelas. Tujuan pembelajaran bahasa Jawa khususnya

keterampilan berbicara kelas IV, tertuang dalam silabus mata pelajaran muatan lokal (bahasa Jawa) untuk jenjang pendidikan sekolah dasar negeri maupun swasta yang memuat standar kompetensi dan kompetensi dasar terutama untuk kelas IV Semester II.

Tabel 1. Silabus kelas IV SD Semester II

Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar	
5.	Menyimak Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa	5.1	Memahami wacana lisan peternakan yang dibacakan atau melalui media
6.	Berbicara Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa	6.1	Menceritakan silsilah tokoh wayang
7.	Membaca Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa	7.1	Membaca wacana tulis lingkungan
		7.2	Membaca geguritan lingkungan
		7.3	Membaca kata dan kalimat beraksara Jawa yang menggunakan sandhangan swara dan panyigeg
8.	Menulis Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa	8.1	Menulis karangan makanan tradisoinal dengan ejaan yang benar
		8.2	Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa yang menggunakan sandhangan swara dan panyigeg

Standar kompetensi berbicara yang akan diteliti, yaitu standar kompetensi berbicara bahasa Jawa Kelas IV SD N Tegal Pangung memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Dan kompetensi dasarnya adalah menceritakan silsilah tokoh wayang dalam hal ini adalah silsilah tokoh wayang lakon mahabarata.

2. Bentuk Unggah-Ungguh Bahasa Jawa

Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka (2009: 101-127) *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara emik dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk *ngoko* (ragam *ngoko*) dan *krama* (ragam *krama*). Kedua bentuk tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Ragam *Ngoko*

Yang dimaksud dengan ragam *ngoko* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *ngoko*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *ngoko* adalah leksikon *ngoko*, bukan leksikon lain. Afiks yang muncul dalam ragam semuanya menggunakan ragam *ngoko* yaitu afiks *di-*, *-e*, dan *-ake*. ragam *ngoko* dapat dibedakan menjadi dua yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*.

1) Ngoko Lugu

Yang dimaksud dengan *ngoko lugu* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk *ngoko* atau netral (leksikon *ngoko* lan netral) tanpa terselip *krama*, *krama inggil*, atau *krama andhap*.

Afiks yang digunakan dalam raga mini adalah afiks *di-*, *-e*, dan *-ake* bukan afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*. Berikut ini disajikan contoh sebagai berikut.

1. *Akeh wit aren kang ditegor seperlu dijupuk pathin.*

‘banyak pohon enau yang ditebang untuk diambil sarinya’

2. *Bengi iku uga Ayunda mlebu rumah sakit diterake bapak lan ibune.*

‘malam itu juga Ayunda dibawa ke rumah sakit diantar bapak dan ibunya’

2) Ngoko Alus

Yang dimaksud dengan *ngoko* alus adalah bentuk *unggah-ungguh* yang didalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon *ngoko* dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Afiks yang dipakai dalam *ngoko* alus ini yaitu *di-*, *-e*, dan *-ne*. Berikut ini disajikan contoh *ngoko alus*.

1. *Dhuwite mau wis diasta apa durung, Mas?*

‘Uangnya tadi sudah dibawa atau belum, Kak?’

2. *Sing ireng manis kae garwane Bu Mulyani.*

‘Yang hitam manis itu suami Bu Mulyani’

b. Ragam Krama

Yang dimaksud dengan ragam *krama* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *krama*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *krama*, bukan leksikon lain. Afiks yang digunakan dalam ragam *krama* yaitu afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*. Ragam *krama* mempunyai dua bentuk varian yaitu *krama lugu* dan *krama alus*.

1) *Krama lugu*

Ragam *krama lugu* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Meskipun begitu, jika dibandingkan dengan *ngoko* alus, ragam *krama lugu* tetap menunjukkan kadar kehalusannya. Masyarakat awam menyebut ragam ini dengan sebutan *krama madya*. Ragam *krama lugu* sering muncul afiks *ngoko di-*, *-e*, dan *-ake* daripada afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*. Selain afiks *ngoko*, klitik *madya mang-* juga sering muncul dalam ragam ini. Berikut ini disajikan beberapa contoh *krama lugu*.

1. *Mbak, njenengan wau dipadosi bapak.*

‘Mbak, Anda tadi dicari bapak.’

2. *Griya tipe 21 niku sitine wiyare pinten meter?*

‘Rumah tipe 21 itu luas tanahnya berapa meter?’

2) *Krama alus*

Yang dimaksud dengan *krama alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk *krama*. Leksikon *madya* dan leksikon *ngoko* tidak pernah muncul di dalam tingkat tutur ini. Leksikon *krama inggil* dan *andhap* selalu digunakan untuk penghormatan terhadap mitra wicara. Dalam tingkat tutur ini afiks *dipun-*, -

ipun, dan *-aken* cenderung lebih sering muncul daripada afiks *di-*, *-e*, dan *-ake*. Berikut ini akan disajikan beberapa contoh *krama alus*.

1. *Sapunika ngaten kemawon Mbak, Dhik Handoko punika dipunsuwuni bantuan pinten?*

‘Sekarang begini saja Mbak, Dik Handoko dimintai bantuan berapa?’

2. *Ing wekdal semanten kathah tiyang sami risak watak lan budi pakartinipun.*

‘Saat itu banyak orang yang rusak perangai dan budi pekertinya’

B. Kajian tentang Pembelajaran Keterampilan Berbicara

1. Keterampilan Berbicara

Haryadi & Zamzani (1996: 59) berbicara sebagai salah satu unsur kemampuan berbahasa sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang berdiri sendiri. Hal ini dibuktikan dari kegiatan pengajaran berbicara yang selama ini dilakukan. Dalam praktiknya, pengajaran berbicara dilakukan dengan menyuruh murid berdiri di depan kelas untuk berbicara, misalnya bercerita atau berpidato. Siswa yang lain diminta mendengarkan dan tidak mengganggu. Akibatnya, pengajaran berbicara di sekolah-sekolah itu kurang menarik. Siswa yang mendapat giliran merasa tertekan sebab di samping siswa harus mempersiapkan bahan sering kali guru melontarkan kritik yang berlebih-lebihan. Sementara itu, siswa yang lain merasa kurang terikat pada kegiatan itu kecuali ketika mereka mendapatkan giliran.

Pengajaran berbicara mempunyai aspek komunikasi dua arah dan fungsional. Pendengar selain berkewajiban menyimak dia berhak untuk memberikan umpan balik. Sementara itu, pokok persoalan yang menjadi bahan pembicaraan harus dipilih hal-hal yang benar-benar diperlukan oleh partisipan. Tugas pengajar adalah mengembangkan pengajaran berbicara agar aktivitas kelas dinamis, hidup, dan diminati oleh anak sehingga benar-benar dapat dirasakan sebagai sesuatu kebutuhan untuk mempersiapkan diri terjun ke masyarakat. Pembicara yang baik memberikan kesan kepada pendengar bahwa orang itu menguasai masalah, memiliki keberanian dan kegairahan akan terlihat pada penampilan kualitas suara, dan humor.

Pembelajaran berbahasa yang dimaksud yaitu pembelajaran keterampilan berbicara dimana siswa diajarkan untuk bercerita maju ke depan. Siswa dipanggil secara acak sehingga tidak merasa tegang untuk maju.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tarigan (1997: 15) menguraikan tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Djago Tarigan, dkk (1997: 37) tujuan pembicaraan yang biasanya dapat

dibedakan atas lima golongan yaitu: a) menghibur, b) menginformasikan, c) menstimulasi, d) meyakinkan, dan e) menggerakkan.

Maksud berbicara untuk menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya. Menginformasikan bertujuan apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahami. Tujuan menstimulasi apabila pembicara memberikan sesuatu yang mendukung kepada pendengar agar dapat membangkitkan emosi pendengar sehingga dapat membangkitkan semangat kepada pendengar. Tujuan berbicara meyakinkan ialah meyakinkan apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat, atau sikap para pendengar sedangkan tujuan menggerakkan yaitu apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

Iskandarwassid & Dadang Suhendar (2009: 242) tujuan keterampilan berbicara akan mencakup: a) Kemudahan berbicara, b) kejelasan, c)

bertanggung jawab, d) membentuk pendengaran kritis, dan e) membentuk kebiasaan.

a) Kemudahan Berbicara

Siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Siswa perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

b) Kejelasan

Siswa berbicara dengan tepat dan jelas baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat tercapai.

c) Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicara serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan siswa dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang menggelabui kebenaran.

d) Membentuk Pendengaran Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini siswa perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara .

e) Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan diatas dapat dicapai jika kegiatan belajar mengajar yang membuat para siswa secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah suatu cara yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara jelas kepada yang diajak bicara.

3. Jenis-Jenis Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Brown (2000: 271-274) mengatakan bahwa jenis keterampilan berbicara dapat dibedakan menjadi enam yaitu *a) imitative, b) intensive, c) responsive, d) transactional, e) interpersonal*, dan e) luas.

a) Imitative

Dalam hal ini, imitasi bertujuan untuk memfokuskan pada beberapa unsur tertentu dari bentuk bahasa sehingga dapat membantu siswa untuk mengembangkan pola-pola psikomotor (melatih lidah), dan untuk mengembangkan bentuk gramatikal dengan konteks yang benar.

b) Intensive

Intensive speaking didesain untuk melatih beberapa aspek fonologi dan gramatikal bahasa. Berbicara intensif dapat dimulai dari diri sendiri atau dapat membentuk bagian dari beberapa aktivitas kerja pasangan, di mana siswa akan lebih mengenal bentuk-bentuk bahasa tertentu.

c) Responsive

Bentuk pembicaraan yang baik dikelas yaitu jika siswa melakukan kegiatan responsif seperti, dapat memberikan jawaban pendek pada guru atau siswa mau bertanya atau memberikan komentar. Jawaban-jawaban tersebut biasanya cukup dan tidak meluas ke dialog.

d) Transactional (Dialogue)

Bahasa transaksional, dilakukan dengan tujuan menyampaikan atau bertukar informasi tertentu yang merupakan pengembangan dari bentuk bahasa responsif.

e) Interpersonal (Dialogue)

Interpersonal dialogue dilakukan untuk menjaga hubungan sosial. Siswa harus mempelajari bagaimana bentuk-bentuk hubungan antar pembicara dalam percakapan.

f) Luas (Monologue)

Siswa pada tingkat lanjut diharapkan dapat mengembangkan monolog dalam bentuk laporan lisan, ringkasan, atau pidato singkat. Monolog tersebut dapat direncanakan atau mendadak.

Di dalam penelitian ini akan menggunakan pembelajaran keterampilan berbicara yang pertama yaitu menggunakan keterampilan responsif, dimana satu siswa di panggil untuk maju kedepan menceritakan tentang materi yang akan dipelajarinya yaitu menceritakan silsilah wayang. Selanjutnya guru menggunakan pembelajaran keterampilan berbicara yaitu intensif dimana para siswa bercakap-cakap dengan temannya untuk membicarakan suatu topik yang telah diberikan oleh guru. Sebelum itu siswa disuruh membuat rancangan dialog kemudian siswa di suruh maju untuk memerankan dialog tersebut.

4. Penilaian Keterampilan Berbicara

Tujuan dan alat penilaian merupakan dua hal yang sangat erat hubungannya dalam kegiatan pembelajaran guru di kelas. Penilaian

pembelajaran bertujuan untuk mengetahui keluaran belajar tersebut memang sudah sesuai dengan tujuan atau tidak. Hal itu, dapat dijawab oleh alat penilaian. Oleh karenanya, dalam menyusun alat penilaian haru didasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya agar dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan Burhan Nurgiyantoro (Supartinah, 2010: 17).

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi di dalam keluarga dan masyarakat yang sesuai dengan tatakrama dan *unggah ungguh* bahasa Jawa, juga memerlukan alat penilaian yang dapat mengungkap keterampilan berbicara siswa dengan baik. Sehingga diharapkan alat penilaian tersebut tidak saja, melainkan juga unsur-unsur paralinguistik seperti *patrap* dan konteks budaya Jawa yang melingkupinya.

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Dalam kegiatan berbicara diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan.

Lambang yang berupa tanda-tanda visual seperti yang dibutuhkan dalam kegiatan membaca dan menulis tidak diperlukan. Itulah sebabnya orang yang buta huruf pun dapat melakukan aktivitas berbicara secara baik, misalnya para penutur asli. Penutur yang demikian mungkin tidak menyadari kompetensi kebahasaannya, tidak “mengerti” sistem bahasanya sendiri. Kenyataan itu sama sekali membuktikan bahwa penguasaan bahasa lisan lebih fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berbicara seharusnya mendapat perhatian yang cukup dalam pembelajaran bahasa dan tes kemampuan berbahasa.

Dalam situasi yang normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain, atau karena ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarkannya. Pembicaraan dalam situasi yang demikian, kejelasan penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang diperlukan saja, melainkan amat dibantu oleh unsur-unsur paralinguistik seperti gerakan-gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan sebagainya, suatu hal yang tidak ditemui dalam komunikasi tertulis. Situasi pembicaraan (serius, santai, wajar, tertekan) dalam banyak hal juga akan memengaruhi keadaan dan kelancaran pembicaraan.

Hal lain yang memengaruhi keadaan pembicaraan adalah masalah apa yang menjadi topik pembicaraan dan lawan bicara. Kedua hal tersebut merupakan hal esensial, dan karenanya harus diperhitungkan dalam

kemampuan berbicara siswa dalam suatu bahasa seperti yang dikemukakan oleh Oller (Burhan Nurgiyantoro, 2001: 305) atau paling tidak, tes berbicara hendaknya mampu mencerminkan situasi yang menghadirkan kedua faktor tersebut, dan karenanya pembicaraan mendekati situasi normal, boleh dikatakan telah memenuhi harapan tes pragmatik dan bermakna sebagaimana menurut tuntutan tes otentik. Bentuk tes otentik yakni a) tugas berbicara otentik, dan b) bentuk tugas kompetensi berbicara.

a. Tugas Berbicara Otentik

Tugas berbicara otentik dimaksudkan sebagai tes berbicara yang memenuhi kriteria dan asesmen otentik. Hal ini perlu dikemukakan kembali karena pada kenyataannya praktik pemberian tugas berbicara di sekolah belum tentu berkadar otentik. Misalnya, pembelajaran pelafalan dalam bahasa target yang melatih ketepatan pelafalan siswa, pengucapan kata, tekanan kata, pola dan tekanan kalimat, dan lain-lain. Kegiatan tersebut penting dalam penguasaan bahasa target, dan bahkan menjadi prasyarat kompetensi berbahasa lisan, namun belum berkadar otentik.

Dalam tugas berbicara otentik terdapat dua hal pokok yang tidak boleh dihilangkan, yaitu benar-benar tampil berbicara (kinerja bahasa) dan isi pembicaraan mencerminkan kebutuhan realitas kehidupan (bermakna). Jadi, dalam asesmen otentik siswa tidak sekadar ditugasi untuk berbicara, berbicara dalam arti sekadar praktik memergunakan bahasa secara lisan, melainkan juga menyangkut isi pesan yang dijadikan bahan pembicaraan. Dalam kebutuhan

sehari-hari, misalnya di kantor atau di dunia pekerjaan, orang terlibat pembicaraan pasti karena ada sesuatu yang perlu dibicarakan dan berbicara bukan sekedar praktik berbahasa. Hal inilah yang kemudian diangkat dalam asesmen otentik kompetensi berbahasa lisan: berbicara dalam konteks yang jelas. Konteks menunjuk pada berbagai faktor penentu: siapa yang berbicara, situasi pembicaraan, isi dan tujuan pembicaraan.

Tugas berbicara sebagai bentuk asesmen otentik harus berupa tugas-tugas yang ditemukan dan dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Jadi, tugas berbicara otentik mengambil model aktivitas bentuk-bentuk berbicara sehari-hari sehingga kompetensi yang dikuasai siswa bersifat aplikatif. Orang berbicara karena ingin menyampaikan sesuatu lewat bahasa, maka penggunaan bahasa yang benar adalah yang sesuai dengan konteks penggunaan.

b. Bentuk Tugas Kompetensi Berbicara

Ada banyak bentuk tugas yang dapat diberikan kepada siswa untuk mengukur kompetensi berbicaranya dalam bahasa target. Apapun bentuk tugas yang dipilihnya haruslah yang memungkinkan siswa untuk tidak saja mengekspresikan kemampuan berbahasanya, melainkan juga mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan, atau menyampaikan informasi. Dengan demikian, tes tersebut bersifat fungsional, di samping dapat juga mengungkapkan kemampuan siswa berbicara dalam bahasa yang bersangkutan mendekati pemakaiannya secara normal. Selain itu, pemberian tugas hendaklah juga

dilakukan dengan cara yang menarik menyenangkan agar siswa tidak merasa tertekan dan dapat mengungkapkan kompetensi berbahasanya secara normal dan maksimal. Bentuk tugas kompetensi berbicara diantaranya a) Bicara Berdasarkan Gambar yang meliputi Gambar Objek dan Gambar Cerita, b) Berbicara Berdasarkan Rangsang Suara, dan c) Berbicara Berdasarkan Rangsang Visual dan Suara.

Dalam penelitian ini akan menggunakan bentuk kompetensi berbicara yaitu dengan bercerita. Siswa maju kedepan untuk menceritakan silsilah wayang sesuai dengan tema yang telah disampaikan oleh guru sebelum pembelajaran. Penilaian yang menyangkut kompetensi berbicara secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi kosakata, tata bahasa, tingkat tutur, dan kefasihan.

1) Kosakata

Sri Hastuti (1993:40) kosakata atau perbendaharaan kata atau kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan mengukur kemampuan siswa terhadap kosakata dalam bahasa tertentu baik yang bersifat produktif maupun reseptif. Pembicaraan tes kosakata mempelajari tentang masalah pemilihan kosakata yang akan diteskan dan pemilihan bentuk dan cara pengetesan khususnya menyangkut penyusunan tes yang sesuai dengan tingkatan-tingkatan aspek kognitif tertentu.

Kosakata dalam suatu bahasa hanya sebagian kosakata yang dipergunakan. Kosakata dapat dibedakan menjadi dua yaitu kosakata aktif dan pasif, yang mencerminkan tingkat kesulitan kosakata. Untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa, diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang memadai. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan kita untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks.

2) Tata Bahasa

Struktur bahasa pada umumnya dibedakan ke dalam morfologi dan sintaksis. Struktur sintaksis merupakan hal yang lebih penting daripada morfologi karena sintaksis merupakan struktur bahasa yang tertinggi. Di samping itu, struktur kalimatlah yang secara langsung berkaitan dengan kegiatan berbahasa. Kegramatikalitas kalimat akan sangat menentukan apakah suatu penuturan dapat diterima karena bermakna atau tidak secara cermat menyampaikan maksud tertentu. Karena cakupan sintaksis lebih luas daripada morfologi, di samping pertimbangan kenyataan berbahasa yang lebih banyak terlibat dengan masalah sintaksis, tes struktur sintaksis perlu lebih ditekankan daripada morfologi.

3) Tingkat Tutur

Wedhawati (2006: 10) menyatakan bahwa tingkat tutur adalah variasi bahasa yang perbedaannya ditentukan oleh sikap pembicara kepada mitra bicara atau orang ketiga yang dibicarakan. Perbedaan umur, derajat tingkat

sosial, dan jarak keakraban antara pembicara dan mitra bicara akan menentukan variasi bahasa yang dipilih. Kesalahan dalam pemilihan variasi bahasa sewaktu berbicara akan memunculkan kejanggalan dan dianggap tidak sopan (*ora ngerti tata krama, ora ngerti unggah ungguh*). Berdasarkan tingkat tuturnya, bahasa Jawa dapat dibagi menjadi tiga, yaitu bahasa *Jawa ngoko* (*Ng*), bahasa *Jawa Madya* (*Md*), dan bahasa *Jawa krama* (*Kr*).

Tabel 2. Kosakata Ngoko, Madya dan Krama (Wedhawati 2006: 11)

<i>Ngoko</i>	<i>Madya</i>	<i>Krama</i>	Arti
<i>Adus</i>	<i>Adus</i>	<i>Siram</i>	‘mandi’
<i>Deg, ngadeg</i>	<i>Deg, ngadeg</i>	<i>jumeneng</i>	‘berdiri’
<i>Akon</i>	<i>Aken</i>	<i>Dhawuh</i>	‘suruh’
<i>Aku</i>	<i>Kula</i>	<i>Dalem</i>	‘saya’
<i>Melu</i>	<i>Tumut</i>	<i>Dherek</i>	‘ikut’
<i>Aran, jeneng</i>	<i>Nama</i>	<i>Asma</i>	‘nama’
<i>Arep</i>	<i>Ajeng</i>	<i>Kersa</i>	‘mau, suka, sudi’
<i>Cekel</i>	<i>Cepeng</i>	<i>Asta</i>	‘pegang’
<i>Turu</i>	<i>Tilem</i>	<i>Sare</i>	‘tidur’
<i>Tuku</i>	<i>Tumbas</i>	<i>Mundhut</i>	‘membeli’

Tingkat tutur ngoko adalah variasi bahasa dengan morfem dan kosakata *ngoko*, digunakan untuk komunikasi dengan orang yang sudah akrab atau status sosialnya sederajat. Bahasa ini mencerminkan rasa tidak berjarak atau tidak memiliki rasa segan antara pembicara dan mitra bicara. *Tingkat*

tutur krama adalah variasi bahasa dengan morfem dan kosakata *krama*, digunakan untuk komunikasi dengan orang yang belum akrab benar dan status sosialnya lebih tinggi.

4) Kefasihan

Mempunyai kefasihan yang baik dalam berbahasa yang berterima dengan penutur asli yang berpendidikan. Siswa dapat menggunakan bahasa secara normal dan kebutuhan sehingga dapat berpartisipasi di percakapan dalam lingkup pengalaman dengan kefasihan yang tinggi.

Berdasarkan simpulan diatas penilaian tes kemampuan kebahasaan dibedakan menjadi empat yaitu kosakata, tata bahasa, tingkat tutur dan kefasihan. Pemahaman ini kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa SD sehingga dapat tercapai pembelajaran bahasa Jawa yang menyenangkan sesuai dengan kompetensi bahasa Jawa tersebut.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar lebih mengutamakan pembelajaran yang sederhana, menyenangkan dan mempunyai makna. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran merasa senang, tertarik dan siswa akan dengan sendirinya berminat mengikuti pembelajaran bahasa Jawa. Oleh karena itu dalam penyusunan instrumen performansi keterampilan berbicara bahasa Jawa disusun sederhana tanpa menghilangkan makna dan tujuan dari pembelajaran. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian menurut Wedhawati (2006:10).

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Performansi Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa

No	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Menceritakan silsilah tokoh wayang	Siswa dapat menceritakan silsilah tokoh wayang dengan menggunakan bahasa yang sopan atau sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.	Kosakata	Penguasaan kosakata bahasa Jawa, istilah, dan ungkapan yang tepat, sehingga selalu dapat berbicara dengan menggunakan kosakata yang variatif	4
				Penguasaan kosakata bahasa Jawa, istilah dan ungkapan yang kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif	3
				Penguasaan kosakata bahasa Jawa, istilah, dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai serta kurang variatif	2
				Penguasaan kosakata bahasa Jawa, istilah dan ungkapan yang tidak tepat, tidak sesuai dan sangat terbatas	1
2	Menceritakan silsilah tokoh wayang	Siswa dapat menceritakan silsilah tokoh wayang dengan menggunakan bahasa yang sopan atau sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.	Tata bahasa	Hampir tidak terjadi kesalahan struktur. Tidak pernah melakukan kesalahan dalam tata bahasa	4
				Sekali-kali terdapat kesalahan struktur karena penguasaan terhadap tata bahasa sudah cukup baik.	3
				Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya karena tidak mempunyai kontrol terhadap tata bahasa dengan seksama	2
				Kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman tetapi dapat dimengerti makna dan maksud ujarannya, hal ini dikarenakan siswa terbiasa menggunakan pola bahasa Indonesia	1

3	Menceritakan silsilah tokoh wayang	Siswa dapat menceritakan silsilah tokoh wayang dengan menggunakan bahasa yang sopan atau sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.	Tingkat tutur	Dapat menerapkan tingkat tutur secara tepat, sesuai dengan konteks budaya Jawa. Perilaku yang menyertai ujaran selalu sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i>	4
				Dapat menerapkan tingkat tutur, namun kadang masih kurang sesuai dengan konteks budaya Jawa. Perilaku yang menyertai ujaran sesuai dengan <i>unggah ungguh</i>	3
				Dapat menerapkan tingkat tutur, tetapi tidak sesuai konteks budaya Jawa. Perilaku yang menyertai ujaran kurang sesuai dengan <i>unggah ungguh</i>	2
				Belum dapat menerapkan tingkat tutur secara tepat dan sesuai konteks budaya Jawa. Perilaku yang menyertai ujaran tidak sesuai dengan <i>unggah ungguh</i>	1
4	Menceritakan silsilah tokoh wayang	Siswa dapat menceritakan silsilah tokoh wayang dengan menggunakan bahasa yang sopan atau sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.	Kefasihan	Dapat berbicara dengan bahasa Jawa secara normal karena keahamannya yang sangat tinggi. Dapat berbicara secara lancar dengan kepercayaan diri yang tinggi	4
				Dapat berbicara bahasa Jawa dengan normal karena mempunyai keahaman yang cukup, sehingga jarang terbata-bata. Dapat berbicara dengan cukup percaya diri	3
				Masih sering terbata-bata dalam berbicara karena keahamannya yang kurang, sehingga belum tampak normal dan kurang percaya diri	2
				Belum dapat menggunakan bahasa secara lancar sehingga belum tampak muncul ujaran yang normal. Hal itu karena kesalahan pengucapan masih sering terjadi	1

C. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Salah satu kriteria guru yang baik adalah jika guru itu dapat mengenal dan memahami siswanya. Dengan mengenal dan memahami siswanya, guru dapat memberikan pendidikan dan pembelajaran secara tepat. Dalam praktik pendidikan disekolah seringkali dijumpai guru yang tidak sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan siswa. Penggunaan strategi atau metode dan media yang selalu sama pada semua materi pelajaran, pembelajaran yang secara rutin didominasi oleh keaktifan guru, tuntunan kurikuler yang terlalu tinggi kepada siswa, merupakan contoh ketidaktepatan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar.

Mulyani Sumantri (1999: 12) masa usia sekolah dasar (sekitar 6-12 tahun) ini merupakan tahapan perkembangan penting bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Ia akan selalu dituntut untuk memahami karakteristik siswa.

Karakteristik siswa usia sekolah dasar menurut Bassett, Jacka, dan Logan (Mulyani Sumantri, 1999: 12) yaitu sebagai berikut.

1. mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri sendiri,
2. mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang,
3. mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru,

4. mereka biasanya tergetar perasaanya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan,
5. mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi, dan
6. mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Masa usia sekolah dasar adalah masa dimana anak-anak senang sekali dengan bermain, seperti yang diungkapkan oleh Dadan Juanda bahwa bermain akan memicu kreativitasnya. Sehingga permainan yang sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Permainan dapat dikemas atau dimasukkan ke dalam suatu pembelajaran yang sangat menyenangkan. Diantaranya melalui pembelajaran dengan menggunakan teknik *role playing*. Teknik *role playing*, menyajikan pembelajaran dengan teknik bermain peran. Siswa memerankan tokoh-tokoh tertentu sehingga siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti suatu pembelajaran.

Pelaksanaan *role playing* dalam penelitian ini muncul sebagai perwujudan improvisasi oleh siswa. Tampak di dalam kelompok tiap anggota diberi kebebasan untuk melakukan improvisasi sesuai dengan peran yang dimainkan. Selain kegiatan tersebut siswa diberi kesempatan dengan temannya untuk bertukar peran sehingga siswa dapat merasakan dan mempraktikan peran siswa yang lain.

Improvisasi di luar skenario yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti untuk dimainkan oleh siswa. Sehingga siswa akan berbicara sesuai dengan skenario tersebut. Akan tetapi tidak jarang siswa yang mengucapkan

tidak sesuai dengan skenario hal ini merupakan pengembangan tuturan dari siswa ke siswa yang lain dan akan menumbuhkan keberanian dan keinginan untuk berbicara lebih banyak lagi. Oleh karena itu teknik *role playing* adalah salah satu teknik alternatif yang digunakan oleh guru untuk menumbuhkan keberanian dan keinginan siswa untuk berbicara.

D. Kajian tentang Teknik Role Playing

Wina Sanjaya (2006: 127) mengatakan bahwa teknik pembelajaran yaitu cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplemetasikan teknik pembelajaran. Selanjutnya teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu teknik secara spesifik. Misalkan, penggunaan teknik ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan teknik ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Hamzah B.Uno (2007: 25-26) teknik bermain peran yaitu sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema atau masalah dengan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak. Sependapat dengan Djago Tarigan (1990: 445) bermain peran atau teknik pengajaran bermain peran adalah suatu cara penguasaan

bahan pelajaran melalui kegiatan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik siswa untuk menggunakan ragam-ragam bahasa.

Sejalan dengan pendapat di atas, teknik pembelajaran bermain peran menurut Soeparno (1980: 103) adalah suatu penampilan tingkah laku, sifat dan perangai dari peranan yang sudah ditentukan untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan kejadian atau peristiwa tertentu. Peristiwa atau kejadian tersebut dapat berupa peristiwa masalalu, peristiwa sekarang maupun peristiwa masa yang akan datang.

Suwardi Endraswara (2009: 142) *role playing* learning adalah teknik pembelajaran dengan cara bermain peran. Teknik ini mirip dengan bermain drama secara sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari (bukan imajinatif). Yang paling penting konteks masalah yang diangkat sesuai dengan dunia siswa. Ketika pembelajaran ini berhasil, akan mendasari pembelajaran drama. Hal ini sependapat dengan Joyce Bruce (2011: 328) *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Teknik ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, teknik ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Teknik

ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan demokratis dalam menghadapi masalah.

Djojo Suradisastra,dkk (1993: 93-94) teknik bermain peran (*role playing*) termasuk simulasi atau sosiodrama. Teknik ini sangat menarik banyak perhatian siswa SD. Sebagai suatu pembelajaran, di dalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif (problem solving, pemecahan masalah), dan afektif (sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya) atas dasar tokoh yang mereka perankan. Biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa siswa untuk memerankan peran tertentu yang ditentukan oleh guru sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut, pemeranan dapat dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau sampai seluruh adegan diselesaikan untuk dibahas sampai masalah itu dapat dianggap selesai atau terpecahkan.

Mulyani Sumantri (1999: 65-66) teknik *role playing*, siswa mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah, kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Beberapa individu telah mencobakan dengan bermain peran dan pemecahan masalahnya hampir sama. Bermain peran sebagai teknik mengajar berakar pada dimensi personal dan sosial dari pendidikan. Teknik ini mencoba membantu individu untuk

menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema-dilema dengan bantuan kelompok sosial. Pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial. Terutama permasalahan interpersonal, dalam mengembangkan cara-cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut. Ini merupakan salah satu teknik mengajar karena kelompok sosial merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangan manusia dan karena kesempatan yang unik dari pemain peran ini untuk mengatasi dilema sosial dan interpersonal.

Pada tahap yang sederhana bermain peran ini menghadapi permasalahan melalui kegiatan suatu masalah yang akan ditelaah, ditindak dan didiskusikan. Sebagian siswa adalah pemain peran yang lainnya mengamati. Seseorang meletakkan dirinya pada posisi orang lain yang juga bermain peran. Bila empati, simpati, kemarahan, dan kasih sayang serta apeksi dilakukan dalam berinteraksi, bermain peran dilaksanakan dengan baik akan menjadi bagian dari kehidupan.

Esensi bermain peran adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Pemahaman atas keterlibatan ini menyajikan contoh kehidupan perilaku manusia yang merupakan contoh hidup bagi siswa untuk menjajagi perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah, dan mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Oemar Hamalik (2003: 48) bermain peran (*role playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Strategi ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insan di kalangan siswa di kelas. Dalam bermain peranan, peran nonintervensi dari guru tetap berlaku. Para siswa memainkan watak, perasaan, dan gagasan-gagasan persona lain di suatu situasi yang khusus.

A second type of "acting" prevalent in our daily lives is role playing, about which much has been written in recent years. A popular term in recent years is role model, referring to those people whose lives, or "roles", serve as models or guides for other (Wilson, 1991: 83).

Wilson (Imam Baihaqi, 2011: 43) mengatakan bahwa tipe kedua dari kemampuan berakting secara umum di dalam kehidupan sehari-hari adalah bermain peran (*role playing*) yang telah banyak ditulis dalam beberapa tahun ini. Sebuah istilah yang populer selama bertahun-tahun adalah "Role Model". Mengacu pada orang-orang yang kehidupannya berperan sebagai model-model atau pemandu bagi orang lain. *Role playing* merupakan langkah awal dalam pembelajaran drama. Hidayati (2002: 91) *role playing* adalah merupakan suatu teknik atau cara agar para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan.

Shaftel (Mulyani Sumantri 1999: 67) menyarankan Sembilan langkah *Role Playing* yaitu:

- 1) Fase pertama, membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari,
- 2) Fase kedua, pemilihan peserta. Guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu,
- 3) Fase ketiga, menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus,
- 4) Fase keempat, mempersiapkan pengamat. Adalah sangat penting untuk melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Cara guru melibatkan siswa pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka untuk mengomentari efektivitasnya serta urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan serta cara-cara berfikir individu yang sedang diamati,
- 5) Fase kelima, pelaksanaan kegiatan, para pemeran mengasumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik,
- 6) Fase keenam, berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional,

- 7) Fase ketujuh, melakukan lagi permainan peran. Siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran. Siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang terdahulu. Dengan demikian permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis,
- 8) Fase kedelapan, dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu, dan
- 9) Fase kesembilan, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi. Tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu. Guru harus mencoba diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap situasi masalah serta akibat-akibat dari pendekatan itu. Semakin memadai pembentukan diskusi ini, kesimpulan yang akan dicapai akan semakin mendekati generalisasi.

Role playing adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang di luar ruangan, berperan seolah olah memerankan peran orang lain. *Role Playing* didefinisikan oleh Treffinger (Imam Baihaqi, 2011:20) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such porpose as recreating*

historical scenes of the past, possible events of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time.

Berdasarkan pengertian teknik bermain peran menurut para ahli, dapat disimpulkan yaitu bahwa bermain peran yaitu teknik pembelajaran dimana siswa memainkan peran, seolah-olah dia memainkan peran orang lain dalam situasi tertentu, sehingga siswa menjadi aktif saat mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan siswa terlibat langsung.

Oemar Hamalik (2010: 200) Guru mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran *role playing*. Pada awal latihan, guru memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu. Guru perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan atau praduga yang jelek. Selain itu pada akhir latihan guru perlu melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik yang bersifat merusak (*destruktif*) hendaknya dicegah, dalam hal ini guru bertindak sebagai wasit.

Dalam penggunaan teknik bermain peran terdapat beberapa keuntungan yaitu, pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap

sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/individu.

Oemar Hamalik (2010: 199) menguraikan tentang tujuan pembelajaran bermain peranan, sesuai dengan jenis belajar yakni a) belajar dengan berbuat, b) belajar melalui peniruan, c) belajar melalui balikan, dan d) belajar melalui pengkajian.

- a) belajar dengan berbuat. Siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif,
- b) belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka,
- c) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramasasikan, dan
- d) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Pola organisasi disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga

pola organisasi, yakni a) bermain peranan tunggal, b) bermain peranan jamak, dan c) peranan ulangan.

- a) Bermain peranan tunggal (*single Role-Play*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
- b) Bermain peranan jamak (*Multiple Role Play*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.
- c) Peranan ulangan (*Role Repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

Kisi-kisi instrumen penelitian ini didasarkan pada langkah-langkah teknik pembelajaran *role playing* menurut teori Mulyani Sumantri (1999:67).

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen *Role playing*

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir	No butir
1	Pembangkitan semangat kelompok	7	1A,1B,1C, 1D,1E,1F, 1G
2	Pemilihan peserta	4	2A,2B, 2C, 2D
3	Penentuan arena panggung <i>Role playing</i>	3	3A, 3B, 3C
4	Menyiapkan pengamat	4	4A, 4B,4C,4D
5	Pemantauan peran masing-masing siswa	1	5A
6	Diskusi dan Evaluasi	1	6A

E. Kerangka Pikir

Bahasa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal yang diberikan di sekolah dasar, mempunyai tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus dan disajikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Salah satu tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa dapat menceritakan silsilah tokoh wayang. Sesuai dengan tujuan pembelajaran itu diharapkan siswa dapat menceritakan wayang sesuai dengan *unggah-ungguh* budaya Jawa sehingga siswa dapat berbicara secara komunikatif.

Melalui keterampilan berbicara, siswa dapat berkomunikasi dan dapat menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaanya kepada guru, teman-temannya dan orang lain. Keterampilan berbicara adalah keterampilan berbahasa yang sering digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga proses pembelajarannya lebih mengutamakan praktik

penggunaan bahasa untuk berkomunikasi daripada pembelajaran kaidah-kaidah bahasa. Kurangnya pengalaman berbicara menggunakan bahasa Jawa siswa dialami ketika dalam pembelajaran bahasa Jawa, siswa sering menggunakan bahasa Indonesia dalam berbicara. Masalah yang lain yaitu guru belum mengembangkan teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk praktik berbicara.

Salah satu teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk praktik berbicara bahasa Jawa dan sesuai dengan karakteristik siswa yaitu teknik *role playing*. Jika menggunakan teknik *role playing*, siswa diberikan kesempatan untuk berbicara dengan mengembangkan kreativitas berbicara. Bermain peran merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Teknik *role playing* dapat membantu siswa untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah, dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk bermain peran dalam menghadapi masalah. Selain itu dengan menggunakan teknik *role playing* akan lebih menarik karena pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik *role playing* membutuhkan konsep belajar yang dapat mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Selain itu, siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan

penerapannya dalam kehidupannya sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Teknik *Role Playing* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa di SD N Tegal Panggung.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

1. Teknik *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan teknik ceramah dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jawa di Kelas IV SD Negeri Tegal Panggung.
2. Teknik *role playing* lebih baik diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa di kelas IV SD N Tegal Panggung.
3. Teknik ceramah lebih rendah diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa di kelas IV SD N Tegal Panggung.