

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP KETERAMPILAN BERBAHASA JAWA RESEPTIF  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**CYNTIA WIDHI ANANDAYU**

**NPM: 2186206051**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2025**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP KETERAMPILAN BERBAHASA JAWA RESEPTIF  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh**

CYNTIA WIDHI ANANDAYU

NPM: 2186206051

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2025**

**MOTTO:**

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

**Fa-inna ma‘al-‘usri yusrā. Inna ma‘al-‘usri yusrā.**

**"Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."**

**(QS. Al-Insyirah: 5–6)**

**PERSEMBAHAN:**

**Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, yang walaupun tidak senantiasa hadir fisiknya selama 24/7 namun tetap mendo'akan dan mengusahakan yang terbaik demi kebahagiaan dan pendidikan anaknya**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh ;

Nama : Cyntia Widhi Anandayu


N.P.M : 2186206051

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*  
Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa  
Kelas IV Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Yovita Puspasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0704069501

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh ;


Nama : Cyntia Widhi Anandayu  
NPM : 2186206051  
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*  
Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas  
IV Sekolah Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,


Pada tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : Astried Damayanti, M.Pd.  
NIDN. 0712087605
2. Sekretaris : Lataniya Fie Dzikry, M.Psi.  
NIDN. 0712079501




---



---

Mengesahkan,  
Ketua STKIP PGRI Trenggalek



  
**Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.**  
NUPN : 9907006131

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cyntia Widhi Anandayu

NPM : 2186206051

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Cyntia Widhi Anandayu

NPM. 2186206051

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Mengetahui, karena berkat bimbingan serta pertolongan-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, penyusunan skripsi ini juga menjadi sarana untuk melatih kepekaan serta sikap kritis terhadap berbagai permasalahan pada bidang Pendidikan dasar.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga turut peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda William, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD yang memberikan kesempatan penyusunan skripsi. Sekaligus sebagai pembimbing yang dengan tekun membimbing dan mengarahkan demi terciptanya skripsi ini.
3. Ibu Yovita Puspasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasihat serta arahan demi terciptanya skripsi ini.
4. Bapak Gopar dan Ibu Rusmiati selaku orang tua peneliti yang senantiasa mendukung dan memotivasi dalam proses perkuliahan hingga proses skripsi hingga selesai.

5. Seluruh dosen program studi PGSD yang telah memberikan senua ilmu selama melakukan studi perkuliahan di STKIP PGRI Trenggalek.
6. Bapak Mahendro Joko Waspodo, S.Pd. selaku Kepala SDN 1 Ngulungwetan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
7. Bapak Sutarji, S.Pd. selaku Plt. Kepala SDN 1 Karangturi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakn penelitian di SD tersebut.
8. Segenap warga sekolah SDN 1 Ngulungwetan dan SDN 1 Karangturi yang telah menerima dengan baik kedatangan peneliti dan turut berpartisipasi dalam penyusunan skripsi.
9. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti baik secara moril dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga demi kesempurnaan skripsi ini, penulis memohon kritik dan saran yang membangun dari seluruh pihak sehingga skripsi ini dapat bermanfaat di kemudian hari.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Penulis

## ABSTRAK

**Judul:** Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Oleh: Cyntia Widhi Anandayu, N.P.M.: 2186206051. Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

**Kata kunci:** Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif; Model Pembelajaran *Role Playing*

Keterampilan berbahasa Jawa reseptif adalah kemampuan menerima dan memproses informasi dalam bentuk lisan maupun tulisan dalam konteks bahasa Jawa. Keterampilan ini merupakan fondasi penting dalam mendukung pengembangan keterampilan berbahasa produktif, seperti berbicara dan menulis. Namun, dalam praktik pembelajaran, keterampilan ini sering kali belum berkembang secara optimal. Banyak siswa masih kesulitan memahami isi materi berbahasa Jawa, baik dari tuturan maupun teks tertulis, dan belum mampu mengolah informasi tersebut dengan baik. Akibatnya, pembelajaran Bahasa Jawa belum sepenuhnya membantu siswa membangun kecakapan reseptif yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan komunikasi dan pelestarian budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih variatif untuk menguatkan keterampilan reseptif siswa dalam berbahasa Jawa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pentingnya keterampilan berbahasa reseptif dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar terletak pada kemampuan siswa dalam memahami dan memproses informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan keterampilan reseptif yang baik, siswa akan lebih siap untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan pelestarian budaya lokal melalui pemahaman bahasa daerahnya sendiri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* yang berjenis *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Ngulungwetan dengan subjek penelitian siswa kelas IV, yakni kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model *role playing*, dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda serta lembar observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis adanya perbedaan signifikan keterampilan berbahasa Jawa reseptif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *role playing* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji

*independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV sekolah dasar. Model ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami dan memproses informasi dalam bentuk lisan maupun tulisan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Maka penerapan model *role playing* dalam pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa merupakan sebagai salah satu upaya memperkuat keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	10
1.3 Rumusan Masalah .....	11
1.4 Tujuan Penelitian .....	11
1.5 Kegunaan Penelitian .....	11
1.5.1 Kegunaan Teoritis .....	12
1.5.2 Kegunaan Praktis .....	12

1.6 Penegasan Istilah .....	13
1.6.1 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	13
1.6.2 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
2.1 Kerangka Teori .....	15
2.1.1 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	15
2.1.1.1 Pengertian Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	15
2.1.1.2 Tujuan Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	16
2.1.1.3 Faktor yang Memengaruhi Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	19
2.1.1.4 Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	20
2.1.2 Materi Cerita Rakyat .....	23
2.1.2.1 Pengertian Cerita Rakyat .....	23
2.1.2.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat .....	24
2.1.2.3 Ciri-ciri Cerita Rakyat .....	27
2.1.2.4 Unsur-unsur Cerita Rakyat .....	29
2.1.3 Model Pembelajaran .....	31
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	31
2.1.3.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran .....	32
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	39
2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	39
2.1.4.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	40
2.1.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	41

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	46
2.1.5 Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	51
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan .....	55
2.3 Kerangka Berpikir .....	63
2.4 Hipotesis .....	66
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	67
3.2 Prosedur Penelitian .....	69
3.2.1 Tahap Persiapan .....	71
3.2.2 Tahapan Pelaksanaan .....	71
3.2.3 Tahap Pelaporan .....	72
3.3 Populasi dan Sampel .....	72
3.3.1 Populasi .....	72
3.3.2 Sampel .....	73
3.4 Identifikasi Variabel .....	75
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	77
3.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	77
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	78
3.5.3 Uji Instrumen Penelitian .....	82
3.5.3.1 Uji Validitas .....	83
3.5.3.2 Uji Reliabilitas .....	92
3.5.3.3 Uji Tingkat Kesukaran .....	93

3.5.3.4 Uji Daya Pembeda .....	94
3.6 Metode Analisis Data .....	95
3.6.1 Uji Prasyarat .....	96
3.6.1.1 Uji Normalitas .....	96
3.6.1.2 Uji Homogenitas .....	97
3.6.2 Uji Hipotesis .....	97
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>99</b>
4.1 Deskripsi Data .....	99
4.2 Analisis Data .....	101
4.2.1 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode Konvensional .....	101
4.2.2 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Penerapan Model <i>Role Playing</i> .....	104
4.3 Pengujian Hipotesis .....	106
4.3.1 Uji Prasyarat .....	106
4.3.1.1 Uji Normalitas .....	107
4.3.1.2 Uji Homogenitas .....	108
4.3.2 Uji Beda Rata-rata Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif .....	108
4.4 Interpretasi .....	110
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>116</b>
5.1 Simpulan .....	116
5.2 Saran .....	117
5.2.1 Bagi Siswa .....	117

5.2.2 Bagi Guru .....	117
5.2.3 Bagi Sekolah .....	117
5.2.4 Bagi Peneliti Lain .....	118
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>125</b>

## DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif	23
Tabel 2.2	Penelitian Relevan	55
Tabel 3.1	Populasi Penelitian	73
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	75
Tabel 3.3	Variabel Penelitian	76
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda	79
Tabel 3.5	Skala Likert	81
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Observasi Keterlaksanaan Model <i>Role Playing</i>	81
Tabel 3.7	Interpretasi Koefisien Validitas	84
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas Isi Instrumen <i>Pre Test</i>	85
Tabel 3.9	Hasil Uji Validitas Isi Instrumen <i>Post Test</i>	86
Tabel 3.10	Hasil Uji Instrumen Tes Soal <i>Pre Test</i>	88
Tabel 3.11	Hasil Uji Instrumen Tes Soal <i>Post Test</i>	90
Tabel 3.12	Interpretasi Koefisien Reliabilitas <i>Alpha Cronbach</i>	93
Tabel 3.13	Interpretasi Uji Tingkat Kesukaran	94
Tabel 3.14	Kategori Daya Pembeda	95
Tabel 4.1	Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Nilai <i>Pre Test</i>	100
Tabel 4.2	Hasil Penelitian Kelas Kontrol	101
Tabel 4.3	Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	104
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas Penelitian	107
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas Penelitian	108
Tabel 4.6	Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-Test</i>	109

## DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	65
Gambar 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	68
Gambar 3.2	Bagan Proses Penelitian	70
Gambar 3.3	Rumus Aiken V	84
Gambar 3.4	Rumus Uji <i>Pearson Product Moment</i>	88
Gambar 3.5	Rumus Uji Reliabilitas <i>Alpha Cronbach</i>	93
Gambar 3.6	Rumus Uji Tingkat Kesukaran	94
Gambar 3.7	Rumus Daya Pembeda	95
Gambar 4.1	Grafik Rata-rata Nilai Hasil Penelitian Kelas Kontrol	102
Gambar 4.2	Frekuensi Hasil KKTP Penelitian Kelas Kontrol	103
Gambar 4.3	Grafik Rata-Rata Nilai Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	105
Gambar 4.4	Frekuensi Hasil KKTP Penelitian Kelas Eksperimen	106

## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Lembar Persetujuan Judul	125
Lampiran 2	Modul Ajar Kelas Kontrol	126
Lampiran 3	Modul Ajar Kelas Eksperimen	141
Lampiran 4	Kisi-kisi soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	156
Lampiran 5	Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	157
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal <i>Pre Test</i>	167
Lampiran 7	Kunci Jawaban Soal <i>Post Test</i>	169
Lampiran 8	Rubrik Penilaian	172
Lampiran 9	Tabulasi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	175
Lampiran 10	Tabulasi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	176
Lampiran 11	Tabulasi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	177
Lampiran 12	Tabulasi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	178
Lampiran 13	Hasil Analisis Instrumen <i>Pre Test</i>	179
Lampiran 14	Hasil Analisis Instrumen <i>Post Test</i>	180
Lampiran 15	Output Uji Validitas Instrumen <i>Pre Test</i>	183
Lampiran 16	Output Uji Validitas Instrumen <i>Post Test</i>	184
Lampiran 17	Output Uji Reliabilitas Instrumen <i>Pre Test</i>	185
Lampiran 18	Output Uji Reliabilitas Instrumen <i>Post Test</i>	185
Lampiran 19	Output Uji Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Pre Test</i>	186
Lampiran 20	Output Uji Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Post Test</i>	186
Lampiran 21	Output Uji Daya Beda Instrumen <i>Pre Test</i>	187
Lampiran 22	Output Uji Daya Beda Instrumen <i>Post Test</i>	188
Lampiran 23	Output Uji Normalitas	189
Lampiran 24	Output Uji Homogenitas	189

<b>No</b>	<b>Judul Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 25	Output Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	189
Lampiran 26	Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol	190
Lampiran 27	Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	193
Lampiran 28	Pengembangan Instrumen	198
Lampiran 29	Lembar Validasi Instrumen <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Ahli 1	208
Lampiran 30	Lembar Validasi Instrumen <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Ahli 2	213
Lampiran 31	Lembar Validasi Instrumen <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Ahli 3	218
Lampiran 32	Hasil Penilaian Lembar Jawaban <i>Pre Test</i> Kelas IV A SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Kontrol)	223
Lampiran 33	Hasil Penilaian Lembar Jawaban <i>Post Test</i> Kelas IV A SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Kontrol)	229
Lampiran 34	Hasil Penilaian Lembar Jawaban <i>Pre Test</i> Kelas IV B SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Eksperimen)	235
Lampiran 35	Hasil Penilaian Lembar Jawaban <i>Post Test</i> Kelas IV B SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Eksperimen)	241
Lampiran 36	Hasil Lembar Observasi Kelas IV A SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Kontrol)	247
Lampiran 37	Hasil Lembar Observasi Kelas IV B SDN 1 Ngulungwetan (Kelas Eksperimen)	248
Lampiran 38	Surat Izin Penelitian SDN 1 Ngulungwetan	249
Lampiran 39	Surat Balasan Penelitian SDN 1 Ngulungwetan	250
Lampiran 40	Surat Izin Penelitian SDN 1 Karangturi	251
Lampiran 41	Surat Balasan Penelitian SDN 1 Karangturi	252
Lampiran 42	Buku Bimbingan Skripsi	253
Lampiran 43	Hasil Validasi Rujukan	259
Lampiran 44	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	264
Lampiran 45	Biodata Penulis Skripsi	266

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pendidikan sebaiknya menyesuaikan dengan perkembangan zaman melalui proses pembelajaran yang terus meningkat agar tetap sesuai dengan kondisi di masyarakat. Sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa yang berlangsung sepanjang hayat. Maka dari itu, pendidikan harus terus ditempuh oleh seorang individu. Dalam hal ini, individu yang dimaksud adalah siswa yang berupaya mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran di sekolah yang menganut kurikulum tertentu. Sejak tahun 2022 hingga saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih faktual dengan perkembangan zaman, yang diwujudkan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). P5 ini kemudian yang membentuk Profil Pelajar Pancasila (P3), yang menjadi acuan bagi lulusan pendidikan di Indonesia saat ini. P3 ini mencakup enam dimensi pengembangan, diantaranya: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) Berkebhinekaan global; 3) Bergotong royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar kritis, dan; 6) Kreatif. Khususnya pada dimensi "berkebhinekaan global" yang menekankan kepada kemampuan siswa untuk menghormati keragaman budaya di tingkat lokal, nasional,

dan internasional (Kuroma & Tirtoni, 2024: 4998). Hal ini menjadi penting karena membentuk karakter siswa yang mampu menghargai keragaman budaya mereka sekaligus memperkuat kesadaran identitas individu dalam konteks global.

Identitas ini merujuk pada cara seseorang memandang dirinya sendiri, yang sering kali dipengaruhi oleh budaya dan bahasa yang melekat pada dirinya, terutama dalam skala lokal (Arifin, dkk., 2023: 440). Hal ini menunjukkan bahwa penghayatan terhadap budaya dan bahasa lokal dapat memperkuat kesadaran siswa untuk menghormati keragaman di tingkat yang lebih luas. Seperti yang diungkapkan oleh Purwo dalam Ibda (2017: 194-195), bahasa adalah penopang budaya, yang sebagian besar nilai dan tradisi budaya terwujud melalui bahasa sehingga bahasa daerah juga perlu dilestarikan. Bahasa daerah tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat.

Seperti halnya pada suatu lingkup masyarakat lainnya, tidak berbeda pula dengan masyarakat suku Jawa yang menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerahnya. Penggunaan dan pelestarian bahasa Jawa sangat penting, mengingat bahasa merupakan cerminan dari budaya. Upaya pelestarian ini dapat dilakukan dengan menggalakkan penggunaan bahasa daerah di lingkungan pendidikan, baik formal maupun non-formal, salah satunya dilaksanakan melalui penerapan muatan lokal dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, mata pelajaran Bahasa Jawa menjadi salah satu substansi dalam muatan lokal wajib yang dilaksanakan oleh suatu lembaga sekolah di wilayah Jawa Timur mulai dari tingkat SD hingga sekolah menengah (Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014).

Muatan lokal Bahasa Jawa ini berperan sebagai sarana pembentukan watak dan karakter siswa, dengan harapan hasil pembentukan tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat tempat mereka tinggal. Oleh karena itu, materi pembelajaran dalam Bahasa Jawa seperti tentang *unggah-ungguh*, pranata sosial Jawa, etika, serta pemahaman dan pengenalan ragam budaya tradisi diharapkan dapat membantu siswa menjaga warisan leluhur. Sehingga, urgensi dari penerapan pembelajaran Bahasa Jawa yang komprehensif sekaligus kontekstual sangat diperlukan agar bermanfaat secara nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa (Mahardika & Setyaningrum, 2020:252). Untuk mampu mempelajari materi pembelajaran Bahasa Jawa dengan lebih mendalam, maka diperlukan keterampilan berbahasa Jawa yang harus dikukuhkan terlebih dahulu.

Maka dari itu, keterampilan berbahasa Jawa sangat diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari materi dalam pembelajaran maupun dalam komunikasi siswa sehari-hari. Keterampilan berbahasa pada dasarnya terdiri dari 4 aspek, yaitu: (1) Keterampilan menyimak atau mendengarkan; (2) Keterampilan membaca atau memirsas; (3) Keterampilan berbicara dan mempresentasikan, dan; (4) Keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut kemudian digolongkan menjadi 2 (dua) jenis, yakni keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan berbahasa reseptif mencakup keterampilan menyimak atau dan keterampilan membaca, yang keduanya berfungsi untuk menerima informasi (Tarigan dalam Utami & Supriyanto, 2015: 81-82). Perbedaannya terletak pada sumber informasi, pada keterampilan menyimak siswa menerima informasi dari sumber lisan, sedangkan melalui keterampilan membaca siswa menerima informasi dari sumber

tertulis. Sehingga, secara umum keterampilan berbahasa reseptif adalah kemampuan memahami bahasa yang diucapkan atau disampaikan oleh orang lain. Sehingga konsentrasi, perhatian yang sungguh-sungguh, pemahaman, serta kehati-hatian diperlukan dalam menyimak atau mendengarkan dan membaca atau memirsa. Yang kemudian, keterampilan berbahasa reseptif akan mempengaruhi proses menuju keterampilan berbahasa produktif, hingga akhirnya mempengaruhi juga proses menerima materi Bahasa Jawa. Namun pada proses pembelajaran Bahasa Jawa yang berlangsung, masih juga terdapat kendala atau kesulitan terutama pada upaya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa.

Kesulitan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas, umumnya juga dipengaruhi oleh faktor perkembangan keterampilan berbahasa Jawa siswa yang masih belum maksimal. Menurut Fatmawati & Wiranti (2023: 254), keterampilan berbahasa Jawa menjadi perhatian serius, karena kondisi saat ini di lapangan cukup memprihatinkan sebab banyak siswa yang kurang mampu berkomunikasi maupun memperoleh informasi dalam Bahasa Jawa meskipun merupakan orang Jawa asli. Selain itu, menurut data dari publikasi *Long Form* Sensus Penduduk 2020 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari kepada keluarga dan kerabat atau tetangga semakin berkurang di kalangan generasi muda (BPS Indonesia, 2023: 22). Dari data tersebut menunjukkan bahwa generasi *Alpha*, atau individu yang lahir pada tahun 2013 ke atas, merupakan kelompok yang paling jarang menggunakan bahasa daerah, dengan persentase hanya mencapai 61,7%, menunjukkan perbedaan cukup signifikan dengan persentase penutur bahasa daerah pada generasi sebelumnya, seperti pada

generasi Z (lahir tahun 1997-2012) yang memiliki persentase 69,9%, dan generasi milenial (lahir tahun 1981-1996), serta generasi X (lahir tahun 1965-1980) yang masing-masing memiliki persentase penutur bahasa daerah sebanyak 72,26% dan 75,24%. Sehingga, hal ini semakin memperkuat bahwa penggunaan bahasa daerah termasuk di dalamnya bahasa Jawa semakin jarang digunakan, terutama oleh generasi *Alpha* yang saat ini rata-rata berada pada jenjang Sekolah Dasar.

Sebagaimana berdasarkan pada hasil observasi awal siswa kelas IV dari tiga sekolah, yaitu SDN 1 Besuki, SDN 1 Karangturi, dan SDN 2 Bendoroto, dengan total 45 siswa pada tanggal 14 Januari sampai dengan 16 Januari 2025 melalui tes lisan dan tulisan, ditemukan bahwa sebanyak 23 siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Jawa yang ditetapkan dengan interval ketuntasan skor 70% hingga 85%. Persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 51,1%. Idealnya, keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa diharapkan dapat memenuhi KKTP pada mayoritas siswa, namun dalam hasil observasi awal ini, hanya 22 siswa atau 48,9% yang mampu mencapai atau melampaui standar tersebut. Diperkuat pula dengan pemahaman siswa pada penyajian materi cerita rakyat yang kurang maksimal, seperti contohnya siswa tidak mampu mengingat detail serta unsur intrinsik dari suatu cerita dan menuliskannya dalam kalimat bahasa Jawa yang benar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan berbahasa Jawa reseptif, yang membutuhkan perhatian lebih dalam pembelajaran bahasa Jawa di ketiga sekolah tersebut.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan masing-masing guru kelas IV dari ketiga sekolah tersebut dalam wawancara terstruktur yang dilakukan oleh peneliti, bahwa saat ini pembelajaran Bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar cenderung tidak terlalu diperhatikan oleh mayoritas guru kelas. Selain karena sumber belajar yang terbatas dan kurang relevan dengan kurikulum saat ini sebab masih menggunakan sumber belajar dari kurikulum terdahulu serta jam pelajaran yang terbatas dalam kurun waktu 1 (satu) minggu, penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan bahasa Jawa agar lebih menarik, komprehensif, serta bermanfaat secara kontekstual untuk siswa sangat jarang dilakukan. Ditambah lagi dengan masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam membaca maupun menulis tuturan atau kata dalam Bahasa Jawa melalui kegiatan menyimak dan membaca yang dilakukan pada waktu observasi awal. Maka hal tersebut menjadi salah satu urgensi yang membuat keterampilan berbahasa Jawa siswa reseptif perlu ditingkatkan serta diperhatikan melalui pembelajaran bahasa Jawa yang komprehensif.

Merujuk pada hal ini, perlu suatu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa agar memiliki pondasi yang kuat untuk berkembang. Salah satu yang dapat dilakukan, yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Joyce dan Weil dalam Hakim (2021: 3), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang diterapkan untuk menyusun rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, dan memandu kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, keefektifan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru

mengembangkan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Abidin, 2017: 227). Model pembelajaran yang tepat bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai kemampuan atau keterampilan dengan optimal.

Melalui tinjauan terhadap proses pembelajaran bahasa Jawa agar lebih bermakna dan kontekstual terhadap siswa, salah satunya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Salah satu kelebihan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah siswa dapat berpartisipasi secara langsung dan mengalami berbagai peristiwa secara nyata (Putri, dkk., 2022: 155). Melalui praktik langsung, siswa tidak akan merasa kesulitan atau hanya membayangkan suatu peristiwa yang dituturkan dalam Bahasa Jawa, dalam konteks ini pada materi pembelajaran cerita rakyat. Sehingga pemenuhan keterampilan berbahasa Jawa reseptif yang meliputi keterampilan menyimak dan keterampilan membaca siswa dapat berkembang lebih baik.

Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asfuri pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017,” yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen terbukti meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jawa ragam *krama* pada kelas IV dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebanyak 24,41% daripada saat belum dilaksanakan eksperimen. Selain itu,

penelitian lain yang dilakukan oleh Saputra, dkk., pada tahun 2020 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Role Playing* untuk Meningkatkan *Unggah-Ungguh* Berbahasa Jawa di SD Islam Cokroaminoto.” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan *unggah-ungguh* anak pada bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari dengan hasil peningkatan sebanyak 30,6% daripada saat belum diterapkan model pembelajaran *role playing*. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Manaf tahun 2019, dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Materi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Jawa melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV.” Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar siswa, dengan persentase ketuntasan hasil belajar yang meningkat dari 29% (rendah) pada saat *pre test* menjadi 86% (sangat tinggi) pada saat setelah penerapan eksperimen. Artinya penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ini menguji pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif, yaitu kemampuan siswa dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan maupun tulisan dalam bahasa Jawa. Keterampilan ini sangat penting karena menjadi dasar dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam memahami cerita, instruksi, dan berbagai teks berbahasa Jawa yang disampaikan oleh guru atau tertulis dalam buku pelajaran. Namun, dalam

praktiknya, keterampilan reseptif siswa sering kali belum berkembang secara optimal karena metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji efektivitas model pembelajaran *role playing* yang bersifat partisipatif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa. Keunikan sekaligus kelebihan penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara khusus menyoroti aspek reseptif dalam keterampilan berbahasa Jawa, suatu ranah yang masih jarang dikaji secara mendalam dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Persamaan dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan tersebut terletak pada pembahasan tentang variabel bebas, pada ketiga penelitian sama-sama membahas tentang pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan tuturan bahasa Jawa yang kemudian mempengaruhi variabel terikat pada subjek penelitian masing-masing. Hal ini berlaku juga pada penelitian ini, yang juga turut meneliti tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan perbedaan dari ketiga penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, yaitu terletak pada variabel terikat, subjek, lokasi, serta waktu pelaksanaan penelitian. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* sudah cukup sering diterapkan dan mampu dilaksanakan oleh suatu kelas dalam lembaga sekolah dasar. Selain itu, terdapat unsur kebaruan sebagai perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang lebih spesifik meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa. Keterampilan ini krusial untuk diperhatikan perkembangannya, karena dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa Jawa produktif, yakni keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini mengukur rendahnya keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa berupa keterampilan menyimak dan keterampilan membaca.
- 2) Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025.
- 3) Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang kelas IV A dan kelas IV B SDN 1 Ngulungwetan.
- 4) Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi cerita rakyat jenis mite, legenda, dan dongeng.
- 5) Penelitian ini menggunakan Capaian Pembelajaran (CP), yaitu: (1) Siswa mampu memahami dan memaknai teks narasi (dongeng anak) yang dibacakan atau dari media audio, dan; (2) Siswa mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi (dongeng anak).

- 6) Indikator yang digunakan pada penelitian ini, yaitu: (1) Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita, dan; (2) Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita.
- 7) Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *role playing*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta batasan masalah sebelumnya, maka dapat disusun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Melalui penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya:

### **1.5.1 Kegunaan Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat menyajikan informasi mengenai cara meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui simulasi situasi nyata, sehingga pemahaman mereka terhadap penggunaan Bahasa Jawa dalam berbagai konteks komunikasi menggunakan bahasa Jawa dapat meningkat.

### **1.5.2 Kegunaan Secara Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif, yakni keterampilan menyimak (*nyemak*) dan keterampilan membaca (*pamacaan*) melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, sebagai langkah dasar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa ketahap keterampilan berbahasa Jawa produktif. Sehingga melalui keterampilan berbahasa Jawa yang kompeten proses pembelajaran dan pemerolehan materi oleh siswa dalam muatan lokal Bahasa Jawa dapat lebih optimal.

#### **1.5.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dalam Bahasa Jawa sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gagasan agar menerapkan variasi teknik dalam mengajar utamanya pada mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

### **1.5.2.3 Bagi Sekolah**

Melalui adanya penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* ini sekolah diharapkan mendapatkan sebuah andil dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam memilih atau merancang pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

### **1.5.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian serupa, hasil penelitian ini dapat memicu diskusi dan kolaborasi lebih mendalam tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* bahasa Jawa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa kelas IV Sekolah Dasar

## **1.6 Penegasan Istilah**

Guna menghindari perbedaan penafsiran terkait judul penelitian, perlu diberikan penjelasan dan penegasan mengenai istilah-istilah berikut, yaitu:

### **1.6.1 Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Bahasa Jawa**

Model pembelajaran *role playing* dalam Bahasa Jawa pada penelitian ini, merujuk pada suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bentuk kelompok melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahasa Jawa sebagai media komunikasi. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa melalui simulasi situasi atau skenario yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari pada konteks cerita rakyat. Siswa diharapkan dapat

berperan sebagai tokoh tertentu dan berinteraksi dengan sesama siswa, sehingga mereka dapat mempraktikkan penggunaan bahasa Jawa dalam konteks yang nyata.

### **1.6.2 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Keterampilan berbahasa Jawa reseptif dalam konteks ini mengacu pada kemampuan siswa dalam memahami dan menangkap informasi yang disampaikan melalui bahasa Jawa, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa Jawa reseptif meliputi kemampuan menyimak dan membaca pemahaman dalam bahasa Jawa, dimana siswa diharapkan dapat mengenali, menginterpretasikan, dan memahami pesan, makna, dan ide yang disampaikan dalam bentuk lisan dan tulisan. Adapun indikator-indikator dari keterampilan tersebut dengan dukungan model pembelajaran *role playing*, antara lain: (1) Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita, dan; (2) Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

###### **2.1.1.1 Pengertian Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Keterampilan bahasa Jawa reseptif mengacu pada kemampuan dalam memahami dan memproses bahasa, terutama melalui kegiatan menyimak, dan membaca dalam situasi bahasa Jawa. Menyimak dan membaca adalah keterampilan berbahasa reseptif yang berfungsi untuk menerima informasi. Perbedaannya terletak pada sumber informasi yang diterima, menyimak memperoleh informasi dari sumber lisan, sementara membaca mendapatkan informasi dari sumber tertulis. Dengan kata lain, menyimak berkaitan dengan menerima informasi dari aktivitas berbicara, sedangkan membaca berhubungan dengan penerimaan informasi dari aktivitas menulis (Tarigan, 2021:4). Keterampilan ini merupakan dasar untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif, karena memungkinkan individu untuk memahami informasi lisan dan tulisan (Wahyuni, dkk., 2023:2). Selain itu, definisi keterampilan berbahasa Jawa reseptif adalah sebagai proses kognitif yang melibatkan pengenalan bunyi, pemahaman makna, hingga integrasi informasi dalam konteks bahasa Jawa (Utami & Supriyanto (2015:76-77). Sebagaimana terdapat dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, bahwa definisi keterampilan menyimak yaitu kemampuan siswa menerima, memahami,

dan memaknai informasi yang didengar dengan sikap yang baik. Proses dalam menyimak berkaitan dengan konsentrasi, identifikasi pendapat, interpretasi bahasa, dan metakognisi. Sedangkan keterampilan membaca adalah kemampuan siswa untuk memahami, mengerti, menafsirkan, dan menggunakan teks untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi diri.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa Jawa reseptif adalah sebagai kemampuan memahami dan memproses bahasa Jawa dalam bentuk lisan dan tulisan melalui kegiatan menyimak dan membaca. Keterampilan ini mencakup pengenalan bunyi, pemahaman makna, serta integrasi informasi, yang melibatkan proses kognitif dan metakognisi untuk menghasilkan pemaknaan yang mendalam terhadap pesan melalui kegiatan menyimak dan membaca. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa Jawa reseptif menjadi dasar penting dalam pembelajaran bahasa Jawa yang efektif dan pengembangan menuju tahap keterampilan selanjutnya.

#### **2.1.1.2 Tujuan Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Keterampilan berbahasa reseptif yang terdiri dari keterampilan menyimak dan keterampilan membaca pada konteks bahasa Jawa dan dengan bahasa Indonesia umumnya memiliki tujuan yang sama. Menurut Tarigan (2021: 61-62), keterampilan menyimak memiliki 8 tujuan sebagai berikut: (1) Menyimak untuk belajar; (2) Menyimak untuk menikmati; (3) Menyimak untuk mengevaluasi; (4) Menyimak untuk mengapresiasi; (5) Menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide; (6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi; (7) Menyimak untuk memecahkan masalah dan; (8) Menyimak untuk meyakinkan. Sementara itu, terdapat pendapat

lainnya bahwa terdapat empat fungsi utama menyimak (catur guna simak) adalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi, untuk meningkatkan keefektifan hubungan interpersonal antar pribadi, untuk mengumpulkan data guna membantu pengambilan keputusan, dan untuk memastikan kapasitas untuk memberikan respon yang sesuai (Hunt dalam Tarigan, 2021: 59-60). Selain itu, melalui kegiatan menyimak maka diharapkan tercapainya tujuan-tujuan sebagai berikut: (1) Memperoleh pemahaman mendalam terhadap isi cerita; (2) Menangkap makna yang terkandung dalam cerita; (3) Mengapresiasi nilai-nilai estetika dalam cerita, serta; (4) Menikmati pengalaman mendengarkan cerita (Triyadi, 2015:233).

Dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama keterampilan menyimak, baik dalam konteks bahasa Jawa maupun Indonesia, adalah untuk memperoleh pemahaman, baik terhadap informasi, ide, maupun perasaan orang lain. Tujuan ini dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti belajar, menikmati, mengevaluasi, mengapresiasi, mengomunikasikan, membedakan bunyi, memecahkan masalah, dan meyakinkan. Ketiganya sependapat bahwa menyimak memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk tujuan pribadi maupun sosial.

Sementara itu, tujuan utama dari membaca adalah untuk menemukan dan mendapatkan informasi, memahami isi, serta menangkap makna dari bacaan. Lebih lanjut keterampilan ini dapat dijabarkan menjadi 7 tujuan, antara lain: (1) Membaca untuk memperoleh perincian atau fakta-fakta; (2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama; (3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan suatu cerita; (4) Membaca untuk menyimpulkan atau menginferensikan; (5) Membaca untuk

mengelompokkan atau mengklasifikasikan; (6) Membaca untuk menilai atau mengevaluasi, dan; (7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (Tarigan, 2021: 10-11). Pendapat lainnya menurut Dalman dalam Putri, dkk., (2023:57), tujuan membaca meliputi: (1) Memahami isi bacaan secara mendetail dan menyeluruh; (2) Menangkap ide pokok atau gagasan utama dengan cepat; (3) Memperoleh informasi tertentu; (4) Mengenali makna kata-kata yang sulit; (5) Menilai kebenaran gagasan yang disampaikan oleh penulis, serta; (6) Mendapatkan penjelasan mengenai pendapat seorang ahli atau definisi istilah tertentu. Selanjutnya menurut pendapat Nurgiyantoro dalam Magdalena, dkk. (2021:167), bahwa tujuan dari membaca antara lain: (1) Memahami informasi dari bacaan; (2) Menganalisis teks dalam bacaan; (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis; (4) Membantu memperluas kosakata dan pemahaman bahasa; (5) Membuka wawasan dan memberikan perspektif baru tentang suatu topik atau isu; (6) Mampu membantu memahami cara penulis menyampaikan ide serta; (7) Dapat menjadi sumber hiburan dan relaksasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk memahami informasi yang terkandung dalam suatu teks. Membaca tidak hanya sekedar melihat kata-kata, tetapi juga melibatkan proses pemahaman yang lebih dalam, seperti mengidentifikasi ide pokok, memahami detail, dan mengevaluasi informasi.

### **2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Berbagai faktor dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa Jawa reseptif pada siswa. Faktor-faktor seperti lingkungan belajar yang kondusif, seperti seringnya terpapar bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan merespon bahasa Jawa. Selain itu model pembelajaran yang bervariasi dan menarik, seperti penggunaan media audio-visual dan kegiatan interaktif, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jawa (Setyanto dkk., 2015:129). Sementara itu, Bhakti (2020:32) menyoroti pentingnya faktor internal siswa, seperti minat, bakat, dan sikap terhadap bahasa Jawa. Beliau berpendapat bahwa siswa yang memiliki minat yang tinggi dan sikap positif terhadap bahasa Jawa cenderung lebih mudah menguasai keterampilan berbahasa Jawa reseptif.

Selain pendapat-pendapat sebelumnya, terdapat beberapa faktor yang secara signifikan mempengaruhi keterampilan berbahasa Jawa reseptif pada siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu:

#### 1) Faktor Eksternal

Faktor seperti lingkungan belajar, model pembelajaran, dan penggunaan media yang tepat merupakan faktor eksternal yang sangat penting dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa Jawa reseptif.

#### 2) Faktor Internal

Minat, bakat, dan sikap siswa terhadap bahasa Jawa juga memainkan peran yang sangat penting. Siswa yang memiliki minat dan motivasi yang tinggi cenderung lebih mudah menguasai bahasa Jawa.

### 3) Faktor Interaksi

Interaksi sosial dengan penutur bahasa Jawa yang fasih, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, dapat memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa (Ichsani & Hizbullah, 2024:9-10).

Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbahasa Jawa reseptif tersebut memiliki implikasi yang sangat penting bagi para pendidik. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan perbedaan individu siswa dan memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

#### **2.1.1.4 Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Secara umum, keterampilan berbahasa reseptif adalah kemampuan memahami bahasa yang diucapkan atau disampaikan oleh orang lain. Konsentrasi, perhatian yang sungguh-sungguh, kesengajaan, pemahaman, serta kehati-hatian diperlukan dalam menyimak. Maka dari itu diperlukan juga beberapa indikator yang digunakan sebagai alat ukur. Menurut pemaparan Aghadiati (2017:14-15), bahwa indikator keterampilan menyimak dapat dinilai melalui 2 (dua) aspek, antara lain: (1) Konsentrasi siswa saat menyimak sehingga siswa mampu memusatkan perhatiannya terhadap bahan simakan, (2) dan Daya ingat siswa terhadap bahan simakan. Sementara itu, menurut Nugraheni (2014:7), indikator untuk mengukur keterampilan menyimak dapat diamati dan dinilai melalui beberapa faktor, di

antaranya: (1) Kemampuan menyimak yang terdiri dari mendengarkan, memperhatikan, memahami, dan menanggapi; (2) Kemampuan dalam memahami ide pokok; (3) Kemampuan dalam memahami maksud tersirat dan tersurat; (4) Kemampuan dalam menceritakan kembali; serta (5) Kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

Sementara itu, untuk indikator keterampilan membaca siswa, Silfiah, dkk., (2021:3144) menyatakan bahwa indikator tersebut dapat diukur melalui kemampuan berikut: (1) Ketepatan menyuarakan tulisan, (2) Pelafalan kata, (3) Intonasi, (4) Kelancaran membaca, dan (5) Kelantangan suara. Nugroho (2014:21) menambahkan bahwa indikator membaca meliputi: (1) Kemampuan memahami isi bacaan, (2) Merangkum bacaan, (3) Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, dan (4) Menceritakan kembali isi bacaan.

Berdasarkan kajian dan pendapat para ahli, diatas keterampilan berbahasa Jawa reseptif pada siswa mencakup kemampuan dalam menerima, memahami, dan memaknai informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan mengacu pada pendapat-pendapat tersebut, indikator utama keterampilan berbahasa Jawa reseptif dalam penelitian ini dirumuskan menjadi: (1) Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita, dan (2) Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita. Kedua indikator ini mencerminkan inti dari keterampilan reseptif, yakni kemampuan untuk menangkap serta memaknai isi pesan dalam bahasa Jawa secara utuh dan bermakna, baik melalui aktivitas menyimak maupun membaca.

Sementara itu, jika disinambungkan dengan konteks materi pembelajaran Cerita Rakyat maka indikator-indikator tersebut dapat diolah kembali sedemikian rupa sehingga tetap sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran cerita rakyat tidak hanya sebatas pemahaman terhadap isi cerita, namun juga pengembangan keterampilan berbahasa terutama keterampilan berbahasa reseptif. Oleh karena itu, perlu dirumuskan indikator-indikator yang dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan merespon cerita rakyat, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Jika dihubungkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Berdasarkan Peraturan Dinas Pendidikan Pemerintah Jawa Timur Tahun 2022, capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Daerah (Jawa dan Madura) pada Kurikulum Merdeka jenjang Fase B (kelas III dan IV SD/SLB) pada elemen menyimak dan membaca mencakup di antaranya: (1) Siswa mampu memahami dan memaknai teks narasi (dongeng anak) yang dibacakan atau dari media audio, dan; (2) Siswa mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi (dongeng anak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbahasa jawa reseptif yang terdiri dari aspek keterampilan menyimak dan keterampilan membaca pada kelas IV pada materi “Cerita Rakyat” dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

No	Indikator	Sub Indikator
1	Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita.	a. Siswa mampu mengidentifikasi tema cerita. b. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh dalam cerita. c. Siswa mampu mengidentifikasi karakter tokoh dalam cerita. d. Siswa mampu mengidentifikasi latar dalam cerita. e. Siswa mampu mengidentifikasi kejadian sesuai cerita. f. Siswa mampu menentukan jawaban pertanyaan berdasarkan cerita.
2	Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita.	a. Siswa mampu menafsirkan makna tersurat dalam cerita. b. Siswa mampu menafsirkan makna tersirat dalam cerita. c. Siswa mampu mengidentifikasi pesan moral dalam cerita. d. Siswa mampu menghubungkan pesan moral dalam cerita dengan peristiwa kehidupan sehari-hari.

Sumber: Nugraheni, (2014:7); Nugroho, (2014:21); dengan Olahan Peneliti, (2025)

## 2.1.2 Materi Cerita Rakyat

### 2.1.2.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah kumpulan kisah yang berasal dari masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun, baik secara lisan maupun tertulis. Sehingga cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai naratif lisan yang ditransmisikan secara intergenerasional. Proses transmisi ini seringkali disertai dengan variasi dan adaptasi, namun inti pesan cerita cenderung tetap terjaga (Nursa'ah, 2014: 50). Sebagai bagian dari genre lisan sastra, cerita rakyat merepresentasikan bentuk ekspresi budaya yang bersifat kolektif dan dinamis secara turun-temurun. Cerita

rakyat atau disebut juga *folklore* juga dapat didefinisikan sebagai naratif lisan yang merupakan bagian integral dari warisan budaya suatu tempat (Rahmat, 2019: 84). Kisah-kisah ini umumnya bersifat anonim dan ditransmisikan secara lisan sehingga seringkali mengalami variasi dan adaptasi seiring berjalannya waktu. Selain itu, cerita rakyat juga dapat diartikan sebagai warisan budaya berupa kepercayaan, legenda, dan adat istiadat yang diwariskan secara lisan maupun tertulis, berakar pada kehidupan masyarakat yang biasanya berada di pedesaan, dan berfungsi sebagai bagian penting dari sastra lisan yang mencerminkan budaya dan tradisi suatu bangsa (Rystyana, 2021: 16).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah warisan budaya lisan yang diturunkan dari generasi ke generasi, mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, dan sejarah suatu komunitas masyarakat. Cerita rakyat tidak hanya sekadar kumpulan kisah, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi kolektif yang hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Dengan demikian, cerita rakyat menjadi cerminan identitas dan kekayaan budaya suatu bangsa. Melalui cerita rakyat, kita dapat memahami nilai-nilai luhur, sejarah, dan cara pandang masyarakat di masa lalu.

#### **2.1.2.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat**

Cerita rakyat memiliki beberapa jenis yang berbeda-beda. Berbagai jenis cerita rakyat, dengan karakteristik dan fungsinya masing-masing, mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, dan pandangan hidup masyarakat pada masa lalu. Menurut (Nursa'ah, 2014:51), jenis-jenis cerita rakyat dapat dibedakan menjadi beberapa golongan, di antaranya:

### 1) Mite

Mite adalah jenis cerita rakyat yang diyakini oleh masyarakat sebagai kisah yang benar-benar terjadi di masa lampau, cerita ini dianggap memiliki nilai kesucian karena sering kali terkait dengan keyakinan spiritual atau keagamaan masyarakat setempat. Latar ceritanya biasanya berada di dunia lain, seperti alam dewa atau dimensi supernatural serta tokoh-tokoh dalam mite umumnya berupa dewa-dewa atau makhluk ilahi yang memiliki peran penting dalam cerita, contohnya seperti cerita Nyi Roro Kidul.

### 2) Legenda

Legenda adalah cerita rakyat yang juga dianggap sebagai kisah nyata, tetapi waktu kejadiannya tidak terlalu lampau dibandingkan mite. Tokoh utama dalam legenda biasanya adalah manusia biasa, namun mereka sering digambarkan memiliki kekuatan luar biasa atau mendapat bantuan dari makhluk gaib. Cerita legenda lebih sering berlatar di dunia nyata, menjadikannya lebih dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari dan sering digunakan untuk menjelaskan asal-usul suatu tempat, peristiwa, atau tradisi dalam masyarakat tertentu, contohnya Asal-usul Surabaya, Legenda Gunung Bromo, Legenda Dam Bagong, dan sebagainya.

### 3) Dongeng

Dongeng adalah hasil imajinasi kolektif masyarakat yang tidak terikat oleh ruang dan waktu. Cerita-cerita ini seringkali melibatkan tokoh-tokoh khayalan dan kejadian-kejadian yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Contohnya seperti dongeng Lutung Kasarung, Keong Mas, Jaka Tarub, dan sebagainya.

Selain itu, Rahmat (2019: 85) juga menyebutkan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya suatu bangsa yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis lagi. Berdasarkan tema dan isinya, cerita rakyat dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

#### 1) Cerita Asal-Usul

Cerita asal-usul adalah narasi yang menjelaskan tentang asal-muasal suatu tempat, benda, atau peristiwa. Cerita ini seringkali mengandung unsur mitos dan legenda, serta berfungsi untuk menjelaskan fenomena alam atau sejarah suatu daerah.

#### 2) Cerita Jenaka

Cerita jenaka, atau humor, adalah kisah yang bertujuan untuk menghibur pembaca atau pendengar. Cerita ini biasanya mengandung unsur kelucuan, sindiran, atau kejenakaan yang khas dari suatu budaya. Tokoh-tokoh dalam cerita jenaka seringkali memiliki karakter yang unik dan lucu.

#### 3) Cerita Binatang (Fabel)

Fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utama. Hewan-hewan dalam fabel seringkali memiliki sifat-sifat manusia dan bertindak sebagai alegori untuk menyampaikan pesan moral. Melalui cerita binatang, nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, keberanian, dan kebijaksanaan dapat diajarkan secara menarik.

#### 4) Cerita Cinta

Cerita cinta adalah narasi yang mengisahkan tentang kisah asmara antara dua orang atau lebih. Cerita ini seringkali melibatkan konflik, rintangan, dan pengorbanan. Cerita cinta dalam cerita rakyat mencerminkan pandangan masyarakat tentang cinta, pernikahan, dan hubungan antarmanusia.

### 5) Pantun

Pantun adalah salah satu bentuk puisi tradisional Indonesia yang terdiri dari empat baris. Setiap baris terdiri dari sampiran dan isi. Pantun sering digunakan untuk menyampaikan pesan, sindiran, atau ungkapan perasaan. Pantun memiliki struktur yang khas dan diwariskan secara turun-temurun.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat memiliki beragam jenis yang mencerminkan kekayaan budaya dan masyarakat. Keduanya mengklasifikasikan cerita rakyat berdasarkan tema, tokoh, dan fungsi sosialnya. Namun secara umum, cerita rakyat dapat dikategorikan menjadi mite, legenda, dan dongeng dengan genre-genre yang berbeda. Setiap jenis cerita rakyat memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda, namun semuanya memiliki peran penting dalam menjaga kelangsungan tradisi dan identitas suatu masyarakat.

#### **2.1.2.3 Ciri-ciri Cerita Rakyat**

Sebagai salah satu bentuk budaya yang diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi, cerita rakyat memiliki ciri-ciri khas yang terbentuk melalui proses transmisi budaya yang panjang. Cerita rakyat memiliki ciri-ciri khas, yakni transmisi lisan antar generasi, anonimitas pengarang, kaya akan nilai-nilai luhur, sifat tradisional, serta keberagaman versi dan variasi. Selain itu, cerita rakyat juga seringkali menampilkan pola penyampaian yang khas (Karmini, 2020: 23). Menurut Danandjaja dalam Pangestu & Hasanuddin (2023: 561), cerita rakyat memiliki karakteristik yang khas, antara lain: (1) Cerita rakyat ditransmisikan secara lisan dari generasi ke generasi, menjadikannya warisan budaya yang hidup

dan berkembang; (2) Cerita rakyat memiliki bentuk yang relatif tetap dan standar, menunjukkan adanya tradisi lisan yang kuat dalam masyarakat; (3) Meskipun memiliki bentuk dasar yang sama, cerita rakyat seringkali hadir dalam berbagai versi dan variasi, mencerminkan dinamika budaya dan kreativitas masyarakat; (4) Pencipta cerita rakyat umumnya tidak diketahui, sehingga cerita ini menjadi milik bersama masyarakat; (5) Cerita rakyat memiliki struktur dan pola yang khas, seperti adanya pengulangan, formula, atau simbol-simbol tertentu; (6) Cerita rakyat memiliki fungsi sosial yang penting dalam kehidupan masyarakat, misalnya sebagai sarana hiburan, pendidikan, atau penguat nilai-nilai sosial; (7) Logika dalam cerita rakyat seringkali berbeda dengan logika umum karena dipengaruhi oleh kepercayaan dan pandangan dunia masyarakat; (8) Cerita rakyat menjadi milik bersama suatu komunitas dan mencerminkan identitas budaya mereka, dan; (9) Cerita rakyat seringkali bersifat polos dan spontan, tanpa adanya pretensi kesusastraan yang tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudikan dalam Enda & Bano (2021: 214-215), bahwa ciri-ciri cerita rakyat mencakup beberapa karakteristik utama, diantaranya: (1) Penyebarannya dilakukan secara lisan, yaitu melalui komunikasi mulut ke mulut, baik antarwaktu maupun antarruang; (2) Cerita ini berasal dari masyarakat pedesaan atau kelompok yang belum mengenal aksara; (3) Mencerminkan ciri khas budaya masyarakat setempat; (4) Tidak diketahui siapa pengarangnya, sehingga cerita tersebut menjadi milik bersama masyarakat; (5) Memiliki pola yang puitis, teratur, dan berulang; (6) Tidak menitikberatkan pada fakta atau kebenaran, tetapi lebih pada unsur fantasi atau imajinasi yang mungkin

tidak relevan bagi masyarakat modern, meskipun tetap memiliki fungsi penting bagi komunitas asalnya; (7) Cerita rakyat sering hadir dalam berbagai versi; dan (8) Menggunakan gaya bahasa lisan yang mencerminkan dialek lokal, meskipun terkadang disampaikan secara tidak lengkap.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah warisan budaya yang diturunkan secara lisan dengan ciri khas seperti anonimnya pengarang, sehingga menjadi milik bersama masyarakat. Cerita ini mencerminkan identitas budaya lokal dan biasanya berasal dari masyarakat tradisional, terutama pedesaan. Selain itu, cerita rakyat memiliki pola puitis, simbolik, dan menggunakan bahasa lisan yang sering kali bercirikan dialek lokal. Meskipun memiliki bentuk dasar yang sama, cerita rakyat hadir dalam berbagai versi dan variasi, mencerminkan kreativitas serta dinamika budaya masyarakat. Fungsi sosialnya meliputi hiburan, pendidikan, dan pelestarian nilai-nilai luhur, meskipun logikanya sering berbeda dengan pandangan masyarakat modern.

#### **2.1.2.4 Unsur-unsur Cerita Rakyat**

Guna memahami secara mendalam makna dan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat, diperlukan analisis yang cermat terhadap unsur intrinsik dan ekstrinsiknya. Dalam kajian sastra, unsur intrinsik dan ekstrinsik saling melengkapi. Jika unsur intrinsik merupakan elemen internal sebuah karya, seperti plot, tokoh, dan tema, maka unsur ekstrinsik adalah faktor eksternal yang memengaruhi karya tersebut, seperti nilai-nilai sosial, budaya, dan sejarah. Analisis struktural bertujuan untuk mengungkap bagaimana unsur-unsur ini saling berinteraksi dan membentuk makna keseluruhan dalam sebuah karya sastra.

Salah satu unsur pembangun struktur dalam cerita rakyat menurut pendapat Nurgiyantoro dalam Purba, dkk. (2021: 24-25) yakni unsur intrinsik. Unsur intrinsik merupakan bagian yang terdapat di dalam sebuah karya sastra yang meliputi: (1) Tema, sebuah konsep atau gagasan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau penikmat karya sastra; (2) Alur atau plot, inti dari sebuah cerita untuk menjelaskan isi cerita berupa rangkain peristiwa di dalamnya; (3) Latar/*setting*, adalah latar terjadinya suatu peristiwa dalam cerita yang terdiri dari latar waktu, tempat, dan sosial; (4) Tokoh dan penokohan, peran yang memainkan cerita beserta dengan watak atau karakternya; (5) Gaya Bahasa, adalah cara khas dalam mengungkapkan pemikiran melalui bahasa yang mencerminkan jiwa dan kepribadian penulis, serta; (6) Amanat merupakan pesan yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

Sedangkan menurut pendapat Nurgiyantoro dalam Ruslan (2023: 79-80) unsur lainnya yakni berupa unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik mencakup berbagai faktor eksternal yang memengaruhi proses penciptaan sebuah tulisan atau karya sastra. Unsur ini bersifat subjektif bagi penulis dan dapat mencakup aspek seperti agama, budaya, kondisi sosial, serta motivasi yang menjadi pendorong terciptanya suatu karya sastra. Unsur ekstrinsik dapat diklasifikasikan kembali menjadi 3 aspek, yaitu: (1) Latar belakang pengarang, merujuk pada faktor internal yang memengaruhi atau mendorong pengarang dalam menciptakan sebuah karya sastra. Hal ini mencakup pemahaman terhadap riwayat hidup penulis serta sejarah karya-karya yang telah dihasilkan sebelumnya; (2) Latar belakang masyarakat, merujuk pada keadaan masyarakat di sekitar penulis dari perspektif sosiologi dan lingkungan

serta dari sudut pandang antropologi, serta; (3) Nilai-nilai dalam cerita yang terdiri dari nilai agama, nilai moral, nilai budaya, dan nilai sosial. Untuk memahami sebuah karya sastra secara komprehensif, diperlukan analisis yang tidak hanya berfokus pada unsur internal (intrinsik) seperti plot dan karakter, tetapi juga mempertimbangkan pengaruh eksternal (ekstrinsik) seperti konteks sosial dan budaya (Ruslan, 2023:77). Maka dari itu, kedua unsur pembangun cerita secara struktural tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain melainkan saling berkesinambungan.

Kesimpulannya, analisis terhadap unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerita rakyat memungkinkan kita untuk mengungkap kompleksitas makna yang terkandung di dalamnya. Unsur intrinsik memberikan struktur dan isi cerita yang terdiri dari tema, alur atau plot, latar, tokoh dan penokohan, gaya bahasa, dan amanat, sementara unsur ekstrinsik memberikan konteks sosial, budaya, dan historis yang diperlukan untuk menginterpretasi cerita tersebut secara lebih mendalam.

### **2.1.3 Model Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang digunakan sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Model ini mencakup metode pembelajaran serta pilihan perangkat pendukung, seperti buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce & Weil dalam Hakim, 2021:14). Sementara itu, pendapat lainnya terkait model pembelajaran yaitu pola atau

kerangka pelaksanaan pembelajaran yang dirancang dari awal hingga akhir dan disajikan secara unik oleh guru (Helmiati, 2015:19). Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai wadah atau kerangka kerja untuk menerapkan pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa. Selain pendapat sebelumnya, dikemukakan juga bahwa model pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dirancang secara khusus untuk memudahkan siswa dalam menerima dan menjalani kegiatan belajar mengajar, sehingga dengan desain yang efektif, siswa dapat belajar tanpa merasa terpaksa atau terbebani (Ahyar, dkk., 2021: 4). Oleh karena itu, model pembelajaran dibedakan menjadi model individual dan model kelompok. Selain itu, perancangan model pembelajaran juga mempertimbangkan tipe belajar siswa, seperti tipe visual maupun tipe auditori.

Dari pemaparan ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki pengertian yang beragam namun saling melengkapi. Secara umum, model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu rancangan atau pola yang sistematis dalam proses belajar-mengajar. Model ini tidak hanya mencakup metode pembelajaran, tetapi juga melibatkan pemilihan media, pertimbangan terhadap karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan utama dari model pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.3.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Guna mencapai tujuan pembelajaran yang beragam, berbagai model pembelajaran telah dirancang, mulai dari yang berpusat pada guru hingga yang berpusat pada siswa. Pilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat

bergantung pada materi pelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pengklasifikasian keragaman rumpun model pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, menurut Syagala dalam Mirdad (2020:16-17) terdapat empat kategori utama, meliputi:

1) Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi

Model ini berfokus pada bagaimana individu mengolah informasi dari lingkungan sekitar. Proses ini melibatkan kegiatan seperti mengorganisasi data, memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Model ini membekali siswa dengan keterampilan kognitif yang kuat, seperti analisis dan evaluasi.

2) Model Pembelajaran Personal

Model ini menekankan pada pengembangan diri individu secara holistik. Fokus utama model ini adalah membantu siswa memahami diri sendiri, mengembangkan tanggung jawab, dan mencapai potensi maksimal. Model ini mendorong kemandirian dan kreativitas siswa.

3) Model Pembelajaran Sosial

Model pembelajaran sosial menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dan memahami konteks sosial. Inti dari model ini adalah pada proses belajar bersama dalam kelompok, di mana siswa saling bertukar pikiran, berbagi pengalaman, dan membangun pemahaman bersama.

4) Model Pembelajaran Sistem Perilaku

Model pembelajaran sistem perilaku berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Model ini mengasumsikan bahwa pembelajaran terjadi melalui penguatan terhadap perilaku yang diinginkan.

Sedangkan rumpun model-model tersebut dapat dijabarkan kembali menjadi beberapa bagian. Rumpun model pembelajaran pemrosesan informasi pada dasarnya menitikberatkan pada pemberdayaan impuls internal yang berasal dari dalam diri untuk memahami dunia melalui eksplorasi, pengoordinasian data, pengenalan masalah, dan pencarian solusi (Dalimunthe, dkk., 2023:4111). Model pembelajaran pemrosesan informasi juga dapat dibedakan lagi menjadi beberapa macam, antara lain:

1) Penalaran Induktif

Model pembelajaran ini berpendapat bahwa kemampuan berpikir seseorang tidak akan berkembang secara optimal jika proses pembelajaran tidak mempertimbangkan kebutuhan dan potensi bakat berpikirnya. Melalui model penalaran induktif, siswa dibantu untuk secara sistematis mengumpulkan dan memverifikasi informasi secara ilmiah yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya serta memproses informasi terkait konsep dan mempelajari cara menerapkan konsep tersebut.

2) Realisasi konsep

Model kinerja konseptual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dalam kelompok pemrosesan informasi. Model ini dirancang untuk mengelola dan menyusun informasi sehingga siswa dapat mempelajari konsep-konsep penting secara efektif dan efisien. Model ini sangat bermanfaat karena memungkinkan siswa memperoleh pengalaman dalam menggunakan metode ilmiah, khususnya melalui proses pengujian hipotesis.

### 3) Model Mengingat

Model memori ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima dan mengintegrasikan informasi, sehingga mereka dapat menyimpan informasi yang diperoleh dan mengingatnya kembali ketika diperlukan.

### 4) Model Induksi Kata Gambar

Model induktif kata bergambar merupakan metode pengajaran membaca yang memanfaatkan gambar-gambar berisi objek, tindakan, atau peristiwa yang familiar bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk mengambil kata-kata dari kosa kata yang sudah mereka miliki.

### 5) Model Penelitian Ilmiah

Model penelitian ilmiah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui penelitian dengan membandingkan permasalahan tersebut dengan kondisi nyata di lapangan. Model ini juga membantu siswa dalam mengidentifikasi konsep atau metode untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta merancang strategi untuk mengatasinya.

Selanjutnya terkait dengan rumpun model pembelajaran pribadi (personal), yang selain model pembelajaran pemrosesan informasi yang memiliki beberapa klasifikasi di dalamnya, model pembelajaran pengolahan data juga memiliki beberapa tahapan-tahapan yang dapat dijelaskan menurut pendapat Joyce & Weil dalam Mirdad (2020:19-20) diantaranya:

#### 1) Pembelajaran Non-direktif

Pembelajaran non-direktif bertujuan mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan pribadi, termasuk kesadaran diri, pemahaman, serta pembentukan konsep diri.

#### 2) Latihan kesadaran

Latihan kesadaran berfokus pada peningkatan kemampuan interpersonal siswa.

#### 3) Sinetik

Pendekatan sinetik dirancang untuk mengembangkan kreativitas individu serta kemampuan memecahkan masalah secara inovatif.

#### 4) Sistem konseptual

Sistem konseptual bertujuan meningkatkan kompleksitas dasar pribadi yang fleksibel.

Model pembelajaran selanjutnya yakni rumpun model interaksi sosial. Model interaksi sosial menitikberatkan pada hubungan interpersonal dan sosial di antara siswa. Menurut Gestalt dalam Mirdad (2020:20) model ini berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain, berpartisipasi dalam proses demokratis, dan berkontribusi secara produktif dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun klasifikasi dari model pembelajaran interaksi sosial diantaranya:

#### 1) Kerja Kelompok

Kerja kelompok bertujuan mengembangkan keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat melalui peningkatan hubungan interpersonal dan kemampuan menemukan solusi saat pembelajaran.

## 2) Pertemuan Kelas

Pertemuan kelas dirancang untuk membantu siswa memahami diri sendiri dan meningkatkan tanggung jawab terhadap diri sendiri serta kelompok.

## 3) Pemecahan masalah sosial (*social inquiry*)

Pemecahan masalah sosial (*social inquiry*) berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir logis untuk menyelesaikan permasalahan sosial.

## 4) Model Laboratorium

Model laboratorium bertujuan meningkatkan kesadaran pribadi dan fleksibilitas dalam kerja kelompok.

## 5) Bermain Peran (*Role Play*)

Bermain peran (*role play*) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi simulasi.

## 6) Simulasi Sosial

Simulasi sosial dirancang untuk membantu siswa mengalami berbagai realitas sosial dan mengevaluasi reaksi mereka terhadap situasi tersebut.

Sementara itu, berkaitan dengan rumpun model perilaku (*behavioral*) yang berfokus pada perubahan perilaku nyata yang ditunjukkan oleh siswa agar selaras dengan konsep dirinya. Sebagai bagian dari teori stimulus-respon, model ini menekankan bahwa tugas-tugas perlu disusun dalam serangkaian yang terstruktur, berurutan, dan mencakup perilaku tertentu (Mirdad, 2020:22). Menurut pendapat Joyce & Weil dalam Mirdad (2020:23), terdapat beberapa klasifikasi dari rumpun model pembelajaran perilaku tersebut antara lain:

1) Manajemen kontingensi

Model ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari fakta, konsep, dan keterampilan sebagai hasil dari penerapan perlakuan tertentu.

2) Kontrol diri

Model ini bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengendalikan perilaku sosial dan keterampilan interpersonal.

3) Relaksasi

Pendekatan ini dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi dan mencapai tujuan pribadi.

4) Pengurangan ketegangan

Model ini dirancang untuk melatih siswa dalam teknik relaksasi untuk mengatasi kecemasan dalam situasi sosial.

5) Latihan berekspresi

Pendekatan ini membantu siswa menyampaikan perasaan mereka secara langsung dan spontan dalam konteks sosial.

6) Latihan langsung

Bertujuan untuk mengubah pola perilaku dan mengembangkan keterampilan tertentu.

Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan untuk mengakomodasi beragam gaya belajar dan tujuan pendidikan. Secara garis besar, model-model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat rumpun utama, yaitu: (1) Model pembelajaran pemrosesan informasi yang menekankan pada kemampuan kognitif siswa, seperti analisis dan evaluasi, melalui pendekatan seperti penalaran induktif,

realisasi konsep, dan model mengingat; (2) Model pembelajaran personal yang berfokus pada pengembangan diri siswa secara holistik, termasuk kesadaran diri dan tanggung jawab, dengan pendekatan seperti pembelajaran non-direktif dan latihan kesadaran; (3) Model pembelajaran sosial yang menekankan pada interaksi sosial dan kerja sama, seperti kerja kelompok, pertemuan kelas, bermain peran (*role playing*), dan simulasi sosial, serta; (4) Model pembelajaran sistem perilaku yang berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati melalui penguatan positif, dengan pendekatan seperti manajemen kontingensi dan kontrol diri. Ringkasnya, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi pelajaran. Dengan memahami keragaman model pembelajaran ini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran *Role Playing***

##### **2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Model bermain peran (*role playing*) merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa. Dengan berpartisipasi dalam simulasi berbagai situasi sosial, siswa diajak untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan memahami dinamika hubungan antar individu. Seperti yang diungkapkan oleh Samuelsson dalam Saminem (2015:15), model ini tidak hanya merangsang perkembangan kognitif, fisik, dan emosi, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran tentang pentingnya menghargai perbedaan, bekerja sama dalam kelompok, dan mengelola emosi secara efektif. Sedangkan menurut

Saputri (2022:7276), salah satu manfaat signifikan dari model *role playing* adalah pengembangan kemampuan sosial-emosional siswa. Melalui proses diskusi, perencanaan peran, dan pelaksanaan simulasi, siswa dilatih untuk aktif berpartisipasi, menghargai pendapat orang lain, serta mengelola konflik secara konstruktif. Ditambah berdasarkan pendapat Scott G. Eberle, bahwa permainan peran merupakan sebuah simulasi selektif dari realitas. Elemen-elemen seperti humor, keterampilan, imajinasi, kompetisi, dan perayaan yang terkandung dalam permainan peran mencerminkan kompleksitas kehidupan sosial (Sari, 2020:70).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, model bermain peran (*role playing*) merupakan pendekatan pembelajaran yang berakar pada dimensi sosial yang melibatkan peserta didik untuk memerankan tokoh dalam suatu cerita atau peristiwa sehingga mampu memfasilitasi pengembangan aspek sosial emosional siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berempati, dan berkomunikasi secara efektif.

#### **2.1.4.2 Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

*Role playing* menawarkan sejumlah manfaat bagi siswa, di antaranya meningkatkan keterampilan berbahasa, kemampuan mengatur diri, kecerdasan, dan terutama, keterampilan sosial. Melalui interaksi dengan teman sebaya dalam berbagai peran, siswa dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain (Kristin, 2018:173). Selama proses *role playing*, siswa diajak untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya dalam berbagai tahap, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar menghargai pendapat orang lain, berbagi tanggung jawab, dan bekerja sama untuk

mencapai tujuan bersama. Dengan berpartisipasi dalam *role playing*, siswa belajar untuk menghargai pendapat teman, berbagi tanggung jawab, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Sari, 2020:64). *Role playing* bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran sosial-emosional siswa. Dengan berperan sebagai karakter yang berbeda, siswa dapat belajar untuk memahami perspektif orang lain, mengelola konflik, dan mengembangkan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial yang dinamis (Yulianto, dkk., 2020:104).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan alat yang ampuh untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Melalui interaksi sosial yang simulasi, siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dalam konteks sosial. *Role playing* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai peran dan situasi sosial, model ini membantu siswa menjadi individu yang lebih mandiri, percaya diri, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial yang dinamis.

#### **2.1.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Melalui kegiatan *role playing* di kelas, siswa diajak untuk secara aktif terlibat dalam sebuah simulasi yang realistis. Dengan memerankan berbagai karakter dan menghadapi situasi yang kompleks, siswa dapat belajar secara langsung mengenai berbagai konsep dan keterampilan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami situasi, menganalisis

masalah, dan mencari solusi yang tepat (Saputri, 2022:7279). Melalui pengalaman langsung ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara efektif.

Model *role playing* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) Pengantar materi, (2) Penentuan karakter dan kelompok, (3) Persiapan observasi, (4) Penataan ruang permainan, (5) Pelaksanaan simulasi, (6) Diskusi dan evaluasi awal, (7) Pengulangan simulasi, (8) Diskusi dan evaluasi yang lebih mendalam, serta (9) Refleksi dan penarikan kesimpulan (Saminem, 2015:19). Dalam model *role playing*, siswa secara aktif terlibat dalam setiap tahap pembelajaran. Mulai dari memahami materi, menentukan peran, berinteraksi dalam simulasi, hingga merefleksikan pengalaman mereka. Proses ini melibatkan serangkaian kegiatan, seperti diskusi, evaluasi, dan pengulangan simulasi (Kristin, 2018:175). Selain itu, sintaks model pembelajaran *role playing* juga dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Persiapan atau pemanasan

Guru memperkenalkan siswa pada permasalahan yang relevan dan penting untuk dipelajari serta dipahami. Permasalahan ini bisa berasal dari imajinasi siswa atau dirancang oleh guru. Contohnya, guru dapat menyediakan sebuah cerita untuk dibacakan di kelas, berhenti pada bagian yang menampilkan dilema atau konflik, lalu mengajukan pertanyaan yang memancing pemikiran siswa tentang masalah tersebut.

## 2) Pemilihan pemain (partisipan)

Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan karakter dari setiap peran dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Jika diperlukan, guru dapat menunjuk siswa tertentu, terutama bagi yang pasif atau memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Alternatifnya, siswa juga dapat menawarkan diri untuk memerankan karakter tertentu.

## 3) Penataan panggung (ruang kelas)

Guru berdiskusi dengan siswa mengenai lokasi dan cara peran akan dimainkan, termasuk kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung permainan peran tersebut.

## 4) Penunjukan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat yang aktif. Meskipun berperan sebagai pengamat, mereka tetap harus terlibat dalam proses permainan peran.

## 5) Pelaksanaan permainan peran

Permainan peran dilakukan secara spontan. Pada tahap awal, beberapa siswa mungkin masih bingung atau tidak memainkan peran sesuai dengan karakter yang ditentukan. Jika permainan terlalu jauh menyimpang, guru dapat menghentikannya untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

## 6) Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan peran, guru dan siswa mendiskusikan jalannya permainan serta mengevaluasi peran yang telah dilakukan. Dalam proses ini, dapat muncul saran perbaikan, termasuk kemungkinan perubahan peran atau alur cerita.

7) Pengulangan permainan peran

Permainan peran diulang dengan harapan siswa dapat memainkan perannya lebih baik sesuai dengan skenario yang direncanakan.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi kedua diarahkan pada realitas. Beberapa peran mungkin terlalu berlebihan atau tidak realistis, seperti siswa yang memainkan peran pembeli dan menawarkan harga yang tidak masuk akal. Hal ini menjadi bahan diskusi untuk mengaitkannya dengan kenyataan.

9) Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

Siswa diminta untuk berbagi pengalaman terkait tema permainan peran, yang kemudian diikuti dengan diskusi untuk menarik kesimpulan. Misalnya, siswa menceritakan pengalaman pribadi, seperti dimarahi oleh ayah, dan guru membahas cara yang tepat untuk menghadapi situasi tersebut. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar dari pengalaman kehidupan nyata (Naldi, dkk., 2024:137-138).

Sementara itu, menurut pendapat Faturrohman dalam Rahmawati & Puspasari, (2020:232) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam model *role playing* meliputi:

- 1) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut dua hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa, masing-masing terdiri dari lima orang.
- 4) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan ini.
- 5) Siswa yang telah ditunjuk memerankan skenario yang telah dipersiapkan.

- 6) Setiap siswa duduk bersama kelompoknya dan mengamati penampilan skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah pementasan selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas skenario yang telah diamati.
- 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan mereka.
- 9) Guru memberikan kesimpulan umum dari keseluruhan kegiatan.
- 10) Guru melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran.
- 11) Kegiatan diakhiri dengan penutup.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan tahapan-tahapan model pembelajaran *role playing* antara lain:

- 1) Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok sesuai dengan jumlah cerita rakyat yang akan dipelajari beserta pemeran di dalamnya.
- 2) Guru melibatkan siswa dalam penyusunan skenario dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 3) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya memahami skenario yang telah disiapkan.
- 4) Guru bersama siswa menata ruangan kelas sedemikian rupa sebagai panggung.
- 5) Guru mengenalkan permasalahan/fokus pada tiap cerita yang ditampilkan guna memancing pemikiran siswa.
- 6) Guru menunjuk siswa bersama kelompoknya yang tidak bermain peran bertugas sebagai pengamat (*observer*).
- 7) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya bermain peran sesuai pada skenario.

- 8) Guru menginstruksikan yang bertugas sebagai pengamat mencatat hal-hal penting saat proses bermain peran.
- 9) Guru bersama siswa berdiskusi dan saling mengevaluasi kelompok yang bermain peran.
- 10) Guru menginstruksikan kelompok selanjutnya untuk bermain peran, dan proses selanjutnya sama seperti sebelumnya.
- 11) Guru membimbing siswa untuk menceritakan pengalaman dan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Melalui langkah-langkah yang terstruktur, mulai dari persiapan hingga evaluasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *role playing*, seperti model pembelajaran lainnya, memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan secara komprehensif. Model pembelajaran *role playing* menawarkan sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif dan menarik. Kelebihan model pembelajaran *role playing* menurut Tarigan dalam Naldi, dkk., (2024:137), antara lain:

- 1) Siswa mengembangkan kemampuan untuk melatih, memahami, dan mengingat isi materi yang akan dipentaskan dalam bentuk drama.
- 2) Siswa terasah untuk menjadi lebih berinisiatif dan kreatif.

- 3) Potensi seni yang dimiliki siswa dapat dikembangkan, membuka peluang lahirnya seni drama di lingkungan sekolah.
- 4) Kolaborasi antar pemain dapat ditingkatkan dan dikelola secara optimal.
- 5) Siswa terbiasa untuk menerima serta berbagi tanggung jawab dengan sesama.
- 6) Kemampuan bahasa lisan siswa dapat dilatih menjadi lebih baik sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

Selain pendapat sebelumnya, model pembelajaran *role playing* memiliki sejumlah kelebihan lain, di antaranya:

- 1) Mampu menciptakan kesan pembelajaran yang mendalam dan bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga sulit dilupakan oleh siswa.
- 3) Menghadirkan suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan penuh antusiasme.
- 4) Mendorong semangat serta optimisme siswa sekaligus memperkuat rasa kebersamaan di antara mereka.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara langsung memerankan sesuatu yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga memperkaya pemahaman mereka (Jas, dkk., 2020:150).

Selain pendapat-pendapat sebelumnya, pendapat lain dari Nurhasanah, dkk., (2023:614) berkaitan dengan kelebihan-kelebihan model pembelajaran *role playing* di antaranya:

- 1) Seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama.

- 3) Mereka juga belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- 4) Siswa diberikan kebebasan untuk mengambil keputusan dan mengekspresikan diri secara penuh.
- 5) Permainan peran dapat dilakukan dengan mudah dan fleksibel dalam berbagai situasi serta waktu yang berbeda.
- 6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman belajar siswa melalui observasi selama permainan berlangsung.
- 7) Model ini meninggalkan kesan yang mendalam dan bertahan lama dalam ingatan siswa, selain memberikan pengalaman yang menyenangkan.
- 8) Aktivitas ini sangat menarik bagi siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan penuh semangat.

Model pembelajaran *role playing* memiliki banyak kelebihan berdasarkan pendapat-pendapat sebelumnya, di antaranya menciptakan kesan pembelajaran yang mendalam dan tahan lama, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membuat suasana kelas lebih dinamis dan antusias. Model ini melatih siswa untuk memahami, mengingat, dan memerankan materi, sekaligus meningkatkan inisiatif, kreativitas, kerja sama, dan kemampuan bahasa lisan mereka. Siswa juga diberi kebebasan untuk mengambil keputusan dan mengekspresikan diri, sementara guru dapat mengevaluasi pembelajaran melalui observasi. Dengan fleksibilitasnya, *role playing* memungkinkan siswa terlibat aktif dan memperkuat rasa kebersamaan di kelas.

Sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, perlu dipertimbangkan juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Menurut pendapat Nurhasanah, dkk. (2023:614) Model *role playing* memiliki beberapa kelemahan, yaitu: (1) Sebagian besar siswa yang tidak terlibat langsung dalam permainan peran cenderung kurang aktif selama pelaksanaannya; (2) Membutuhkan ruang bermain yang cukup luas agar pemain dapat bergerak dengan bebas dan nyaman selama kegiatan berlangsung; (3) Dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas lain, terutama jika permainan peran menghasilkan suara yang cukup bising. Sedangkan pendapat dari Tarigan dalam Naldi, dkk. (2024:138), model pembelajaran *role playing* juga memiliki beberapa kekurangan lain di antaranya:

- 1) Anak-anak yang tidak terlibat langsung dalam permainan drama cenderung kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup banyak, baik untuk persiapan dalam memahami materi pelajaran maupun untuk pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan ruang yang cukup luas, sehingga jika ruang terbatas, aktivitas menjadi kurang leluasa.
- 4) Suara pemain dan reaksi penonton, seperti tepuk tangan, sering kali mengganggu kelas lain di sekitar.

Selain kekurangan-kekurangan tersebut, kekurangan lainnya dari model pembelajaran *role playing*, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk pelaksanaan.
- 2) Mengalami kesulitan dalam penugasan peran tertentu kepada siswa apabila mereka tidak mendapatkan latihan yang memadai.
- 3) Sulit untuk diterapkan jika kondisi kelas tidak mendukung atau suasananya kurang kondusif.
- 4) Memerlukan persiapan yang sangat matang, yang dapat menyita banyak waktu dan energi.
- 5) Tidak semua materi pembelajaran cocok untuk disampaikan melalui strategi ini (Rahmawati & Puspasari, 2020:232).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan sebelum penerapannya. Siswa yang tidak terlibat langsung dalam permainan peran cenderung menjadi pasif dan kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif. Model ini juga membutuhkan waktu yang cukup banyak, baik untuk persiapan maupun pelaksanaannya, serta memerlukan ruang yang luas agar siswa dapat bergerak bebas. Selain itu, suara pemain dan reaksi penonton dapat mengganggu kelas lain di sekitarnya. Kesulitan dalam penugasan peran, suasana kelas yang tidak kondusif, serta kebutuhan akan persiapan yang matang menjadi tantangan lain yang dapat menghambat keberhasilan model ini. Terakhir, tidak semua materi pelajaran cocok untuk disampaikan melalui strategi ini, sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

### **2.1.5 Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif**

Model pembelajaran *role playing* adalah model yang melibatkan siswa secara aktif dalam berperan sesuai dengan skenario yang ditetapkan, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif secara lebih efektif. Penerapan model ini terbukti menjadi pendekatan yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Jawa melalui pengalaman langsung (Pramesta, dkk., 2022:98). Melalui *role playing*, siswa dapat berlatih mendengarkan dan merespons percakapan dalam bahasa Jawa, yang pada akhirnya dapat memperkuat keterampilan berbahasa reseptif mereka. Keberhasilan penerapan *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa reseptif sangat bergantung pada penggunaan skenario yang sesuai dengan konteks materi yang dipelajari, serta keterlibatan siswa dalam peran yang mereka mainkan.

Model *role playing* diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendorong keterampilan komunikasi siswa. Salah satu manfaat utama dari model ini adalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan mereka lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelas, dan memudahkan pemahaman materi yang diajarkan (Sari, 2020:72). Dalam konteks keterampilan bahasa Jawa reseptif, model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan dan merespons dengan bahasa yang tepat, seiring dengan situasi yang mereka perankan. Selain itu, model ini dapat menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih hidup dan dinamis, mendorong semangat serta optimisme siswa, serta memperkuat rasa kebersamaan di antara mereka (Naldi, dkk., 2024:138).

Namun demikian, meskipun *role playing* memiliki banyak kelebihan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangannya adalah kebutuhan untuk persiapan yang matang, baik dalam memilih skenario yang tepat maupun dalam menyiapkan siswa untuk menjalankan peran mereka dengan baik. Tanpa persiapan yang memadai, siswa bisa jadi kesulitan dalam memerankan peran mereka atau tidak dapat sepenuhnya berkontribusi dalam pembelajaran. Selain itu, jika ruang kelas tidak mendukung atau suasana kelas kurang kondusif, penerapan *role playing* mungkin tidak berjalan dengan efektif. Sebagai solusi, guru harus bijaksana dalam memilih materi yang tepat dan mengevaluasi keterlibatan serta respons siswa selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini sangat penting untuk menilai sejauh mana *role playing* dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif mereka dan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki untuk hasil yang lebih optimal (Nurhasanah, dkk., 2023:614).

Secara singkat langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *role playing* yang akan diimplementasikan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok sesuai dengan jumlah cerita rakyat yang akan dipelajari beserta pemeran di dalamnya.
- 2) Guru melibatkan siswa dalam penyusunan skenario dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

- 3) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya memahami skenario yang telah disiapkan.
- 4) Guru bersama siswa menata ruangan kelas sedemikian rupa sebagai panggung.
- 5) Guru mengenalkan permasalahan/fokus pada tiap cerita yang ditampilkan guna memancing pemikiran siswa.
- 6) Guru menunjuk siswa bersama kelompoknya yang tidak bermain peran bertugas sebagai pengamat (observer).
- 7) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya bermain peran sesuai pada skenario.
- 8) Guru menginstruksikan yang bertugas sebagai pengamat mencatat hal-hal penting saat proses bermain peran.
- 9) Guru bersama siswa berdiskusi dan saling mengevaluasi kelompok yang bermain peran.
- 10) Guru menginstruksikan kelompok selanjutnya untuk bermain peran, dan proses selanjutnya sama seperti sebelumnya.
- 11) Guru membimbing siswa untuk menceritakan pengalaman dan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran.

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* ini, guru akan merancang skenario yang diintegrasikan dengan materi cerita rakyat jenis legenda dan dongeng. Cerita rakyat ini akan disajikan dalam bentuk dialog yang melibatkan siswa kelas IV. Melalui dialog ini, siswa akan diajak untuk berinteraksi dan mempraktikkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif mereka, sekaligus untuk

memenuhi indikator yang sudah disesuaikan dengan materi dan CP. Untuk mengukur efektivitas model ini, guru akan memberikan *pre test* dan *post test* sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran *role playing* untuk melihat seberapa besar pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif. Sebelum implementasi, guru akan melakukan evaluasi awal terhadap skenario yang telah disusun untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran (Mustafa, 2018:629). Selain itu, guru juga akan mengamati keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung dan memberikan umpan balik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa siswa dan dapat bermanfaat lebih lanjut pada materi selanjutnya atau pada tingkat keterampilan berbahasa lanjutan.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu dilakukan untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan dengan studi lainnya sebagai referensi guna memastikan adanya orisinalitas dan kebaruan dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian terdahulu yang relevan juga diperlukan. Penelitian tersebut akan dijadikan acuan untuk mendukung kajian yang sedang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Penelitian Relevan**

<b>Nama Pengarang</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil/Kesimpulan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Ninda Beny Asfuri	2016	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model <i>role playing</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa krama.	Menggunakan variabel $x$ yang sama, yakni model pembelajaran <i>role playing</i> . Selain itu, mata pelajaran yang digunakan pun sama yaitu Bahasa Jawa.	Dalam variabel $y$ , penelitian tersebut berfokus terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama.

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			<p>Sebelum menggunakan model <i>role playing</i>, nilai rata-rata siswa adalah 59. Yang kemudian meningkat signifikan menjadi 73,4, melampaui kriteria ketuntasan minimal (<math>\geq 62</math>). Dengan demikian, model <i>role playing</i> terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama.</p>		
Mochamad Abdi Manaf	2019	<p>Peningkatan Motivasi Belajar Materi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Jawa melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas IV</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>role playing</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa materi cerita rakyat di kelas IV-B MIN 2 Sidoarjo. Hal ini terbukti dari meningkatnya aktivitas guru dan siswa serta motivasi belajar siswa secara</p>	<p>Variabel <math>x</math> yang digunakan sama, yaitu model pembelajaran <i>role playing</i>. Selain itu, materi yang digunakan sebagai acuan proses pembelajaran sama, yakni materi cerita rakyat.</p>	<p>Perbedaan terdapat pada variabel <math>y</math> yang digunakan, penelitian tersebut meneliti pengaruhnya terhadap motivasi belajar.</p>

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			<p>signifikan. Aktivitas guru yang sebelumnya mendapatkan skor 75 (cukup) meningkat menjadi 90 (sangat baik), sedangkan aktivitas siswa meningkat dari skor 68,75 (cukup) menjadi 89,5 (baik).</p> <p>Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Persentase siswa dengan motivasi belajar kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 39,29% pada tahap awal, dan mencapai 85,71% pada tahap akhir. Ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat, dari 29% (rendah) pada tahap awal, menjadi 54% (cukup) pada tahap kedua, dan 86% (sangat tinggi) pada akhir penelitian. Dengan demikian, model <i>role playing</i> terbukti efektif</p>		

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa.		
Nur Prataman Jofi Saputra, Niken Larasati, dan Eurlly Meilani Setiawati	2020	<i>A Review: Implementasi Model Pembelajaran Active Learning Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Unggah-Ungguh Berbahasa Jawa di SD Islam Cokroaminoto</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>role playing</i> efektif dalam meningkatkan unggah-ungguh berbahasa Jawa pada siswa. Model ini membantu siswa memahami dan menerapkan tata krama dalam berbahasa Jawa dengan hasil peningkatan sebanyak 30,6% daripada saat belum diterapkan model pembelajaran <i>role playing</i> , termasuk penggunaan tingkatan bahasa yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model pembelajaran ini direkomendasikan bagi guru	Persamaan terdapat pada variabel $x$ , yang pada penelitian ini juga meneliti tentang model pembelajaran <i>role playing</i> , penelitian tersebut juga meneliti pada mata pelajaran yang sama yaitu mata pelajaran Bahasa Jawa.	Perbedaan pada variabel $y$ yang diteliti, penelitian tersebut meneliti tentang peningkatan unggah-ungguh berbahasa Jawa.

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			<p>untuk mengajarkan unggah-ungguh berbahasa Jawa, mengingat efektivitasnya dalam membentuk perilaku berbahasa yang lebih santun dan menghormati nilai budaya lokal.</p>		
<p>Maria Antika Hoar</p>	<p>2022</p>	<p>Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) di Kelompok B PAUD Baen Husar Kabupaten Belu</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini 5–6 tahun di PAUD Baen Husar, Kabupaten Belu. Peningkatan ini tercermin dari perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak. Pada siklus I pertemuan pertama, persentase anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik (BSB) berdasarkan empat</p>	<p>Persamaan terletak pada variabel <math>x</math> dan variabel <math>y</math> yang sama-sama meneliti tentang penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> yang berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa reseptif.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada rentang usia objek penelitian yang berada pada jenjang usia anak usia dini, selain itu subjek pelajaran dan materi yang digunakan juga tidak termasuk menjadi fokus utama penelitian.</p>

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			<p>indikator mencapai 30%, dan tetap pada angka yang sama di pertemuan kedua. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan pertama, persentase tersebut masih berada di angka 30%, namun meningkat secara signifikan menjadi 80% pada pertemuan kedua.</p>		
<p>Hilda Arta Dwi Antika, Nina Sofiana, dan Dwiana Asih Wiranti</p>	<p>2023</p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Dengan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata <i>pre test</i> dan <i>post test</i> siswa setelah diterapkannya model pembelajaran <i>role playing</i> dengan bantuan media wayang kertas. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,47 pada <i>pre test</i> menjadi 80,29 pada <i>post test</i>. Selanjutnya, hasil uji-t menghasilkan nilai <math>t_{hitung}</math> lebih besar daripada <math>t_{tabel}</math> (<math>10,799 &gt; 2,120</math>), maka</p>	<p>Persamaan pada variabel <math>x</math> yang diteliti, yakni sama-sama meneliti tentang penerapan model pembelajaran <i>role playing</i>.</p>	<p>Perbedaan terletak pada variabel <math>y</math> yang diteliti, penelitian ini meneliti tentang keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.</p>

Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil/Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
			<p>H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media wayang kertas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa dengan peningkatan kontribusi sebesar 94,3%.</p>		

Berdasarkan tabel di atas, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Persamaannya terletak pada variabel  $x$ , yaitu penggunaan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel  $y$ , di mana penelitian ini berfokus pada keterampilan berbahasa Jawa reseptif (menyimak dan membaca), sedangkan penelitian terdahulu lebih sering meneliti tentang peningkatan motivasi belajar atau salah satu keterampilan berbahasa Jawa saja, seperti berbicara atau menulis. Penelitian ini juga berbeda dalam konteks kelas dan materi yang diteliti. Keterbaruan pada penelitian ini adalah pengujian keterampilan berbahasa Jawa yang lebih spesifik, yaitu keterampilan reseptif yang mencakup aspek menyimak dan membaca sekaligus. Model pembelajaran *role playing* dalam penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam skenario atau situasi nyata

secara aman dan terkontrol, memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan menyimak dan membaca melalui pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan.

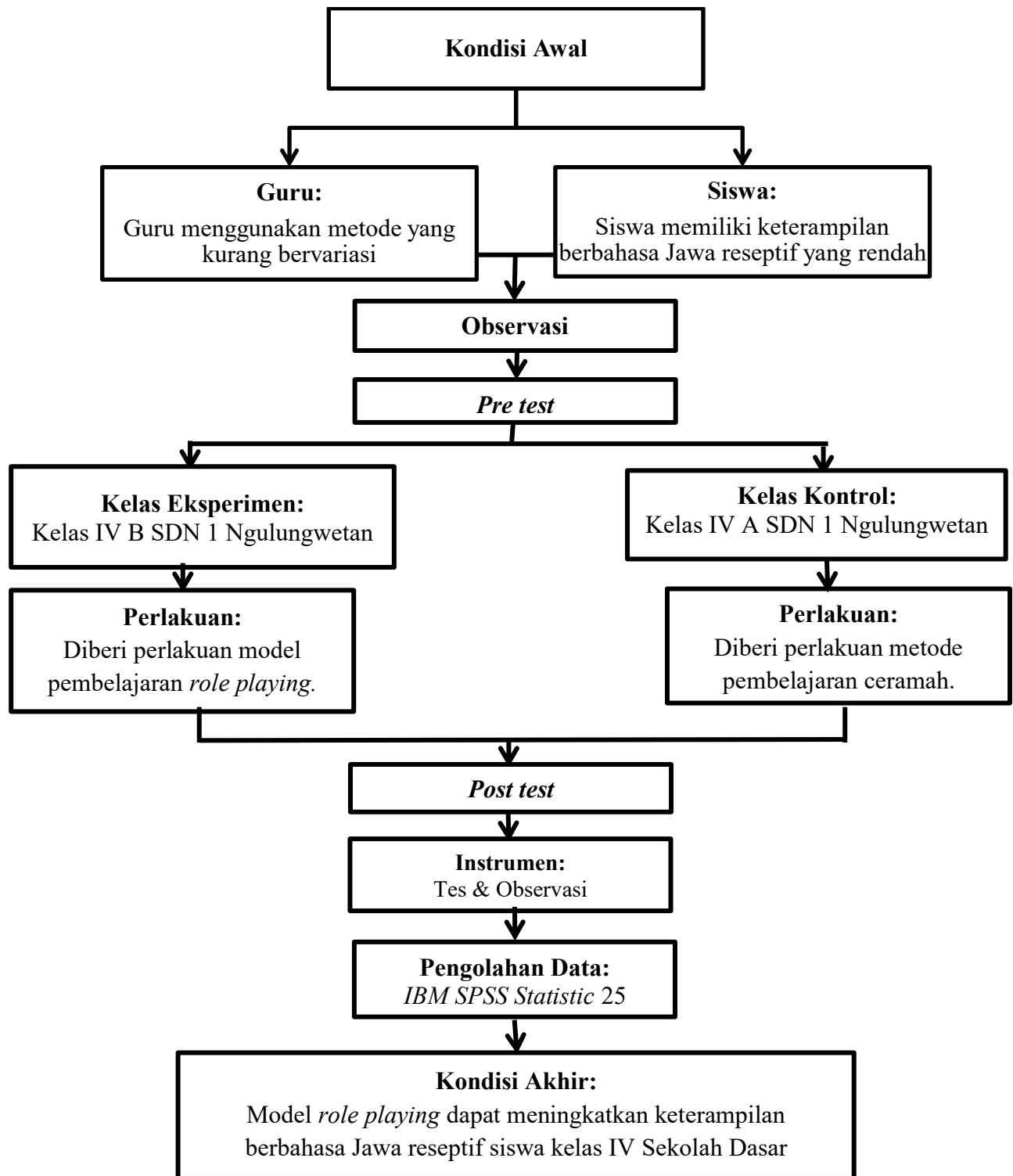
### 2.3 Kerangka Berpikir

Siswa kelas IV A dan kelas IV B di SDN 1 Ngulungwetan menunjukkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif yang belum optimal. Hal ini ditunjukkan melalui hasil wawancara serta observasi langsung yang dilakukan peneliti selama mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SDN 1 Ngulungwetan, di mana mayoritas siswa yang saat ini berada di jenjang kelas IV kurang mampu menerima serta mengolah informasi saat pembelajaran Bahasa Jawa. Faktor seperti jadwal pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa tidak terlalu intensif, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah tersebut cenderung juga menggunakan metode yang kurang variatif, sehingga membuat siswa cepat merasa kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang belum berkembang. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai model untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa reseptif, yang mencakup aspek menyimak dan membaca. Model ini dipilih karena dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa. Manfaat dari model pembelajaran *role playing* untuk keterampilan berbahasa Jawa reseptif adalah memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan menyimak dan membaca melalui peran yang dimainkan. Selain itu, model ini membantu siswa memahami materi secara mendalam karena mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konteks berbahasa, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi

yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pengumpulan data dilakukan melalui *pre test* dan *post test* yang dirancang berdasarkan indikator keterampilan berbahasa Jawa reseptif. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV, dengan harapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif siswa secara signifikan.

Adapun skema kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan yang tertera pada gambar 2.1 berikut ini.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**  
Sumber: Olahan Peneliti (2025)

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian yang disampaikan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban ini masih didasarkan pada teori (Soesilo, 2019:49). Penelitian yang merumuskan hipotesis menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, landasan teoritis, dan data empiris, maka hipotesis alternatif penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_a$  : Ada perbedaan signifikan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* dengan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

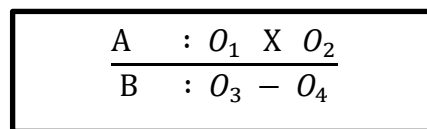
#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang terencana secara sistematis dan terstruktur. Teori filsafat positivisme oleh Auguste Comte yang mengemukakan bahwa realitas sosial, seperti halnya realitas alam, dapat distrukturkan, diamati, dan diukur secara ilmiah contohnya melalui survei, statistik, dan pengamatan lapangan, sehingga ilmu kemasyarakatan harus berlandaskan pendekatan ini untuk mencapai objektivitas dan keilmiahan (Maulana, 2022:32). Metode kuantitatif ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme tersebut yang kemudian digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu yang representatif, menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data, serta analisis data yang dilakukan bersifat kuantitatif atau statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022:8). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, desain *quasi experimental design* yang berjenis *nonequivalent control group design* digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Desain ini melibatkan perbandingan

antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan, namun masing-masing kelompok tidak dipilih secara acak melainkan sudah terklasifikasi pada kelas tertentu. Dengan adanya pengukuran awal (*pre test*) dan akhir (*post test*), penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2022:77-79). Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diterapkan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa dalam materi cerita rakyat. Sebagai pembandingan, kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah.

Adapun desain penelitian ini ditunjukkan sebagaimana skema pada gambar 3.1 sebagai berikut:



**Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design***

Sumber: (Sugiyono, 2022:79)

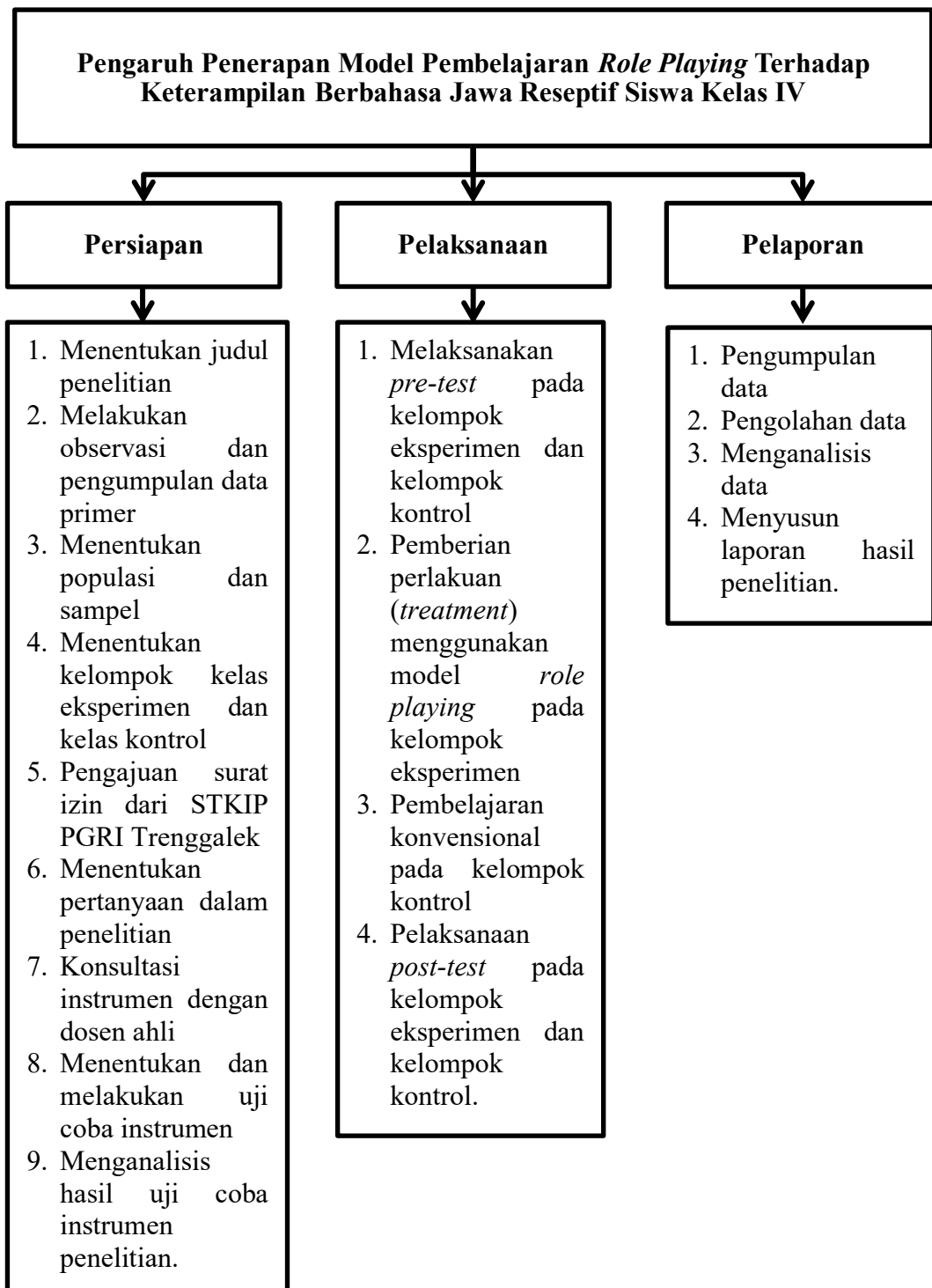
Keterangan:

- A : Kelompok kelas eksperimen
- B : Kelompok kelas kontrol
- $O_1$  : Tes awal keterampilan berbahasa Jawa reseptif sebelum adanya perlakuan (*pre test* kelompok kelas eksperimen).

- $O_2$  : Tes akhir keterampilan berbahasa Jawa reseptif setelah adanya perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi cerita rakyat (*post test* kelompok kelas eksperimen).
- $O_3$  : Tes awal keterampilan berbahasa Jawa reseptif sebelum adanya perlakuan (*pre-test* kelompok kelas kontrol).
- $O_4$  : Tes akhir keterampilan berbahasa Jawa reseptif setelah adanya perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi *cerita rakyat* (*post-test* kelompok kelas kontrol).
- $X$  : Perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *role playing*.

### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Sebagaimana disajikan bagan proses penelitian pada gambar 3.2 berikut.



**Gambar 3.2 Bagan Proses Penelitian**  
Sumber: Olahan Peneliti (2025)

### 3.2.1 Tahap Persiapan

Keberhasilan suatu penelitian tidak terlepas dari kualitas persiapan yang dilakukan. Tahap persiapan yang matang akan meminimalisir kendala saat pelaksanaan penelitian dan meningkatkan akurasi hasil yang diperoleh. Adapun tahap persiapan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

- 1) Menentukan judul penelitian
- 2) Melakukan observasi dan pengumpulan data primer
- 3) Menentukan populasi dan sampel
- 4) Menentukan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 5) Pengajuan surat izin dari STKIP PGRI Trenggalek
- 6) Menentukan pertanyaan dalam penelitian
- 7) Konsultasi instrumen dengan dosen ahli
- 8) Menentukan dan melakukan uji coba instrumen
- 9) Menganalisis hasil uji coba instrumen penelitian.

### 3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan lanjutan dari tahap persiapan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk penyusunan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan di kelas IV A dan kelas IV B di SDN 1 Ngulungwetan. Proses penelitian dimulai dengan kegiatan *pre-test*, diikuti oleh pemberian perlakuan (*treatment*). Kelas IV A yang berfungsi sebagai kelas kontrol, juga mengikuti *pre test*, namun diberikan perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan model *role playing* atau pembelajaran konvensional, sebelum akhirnya melaksanakan *post-test*. Sementara itu, kelas IV B yang bertindak sebagai

kelas eksperimen, diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *role playing*, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *post test*.

### **3.2.3 Tahap Pelaporan**

Tahap pelaporan bertujuan untuk mengkomunikasikan hasil penelitian kepada pembaca dengan jelas, akurat, dan mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan yang berisi data, analisis, dan interpretasi hasil penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaporan, antara lain:

- 1) Peneliti mengumpulkan data penelitian
- 2) Pengolahan dan analisis hasil data penelitian
- 3) Penyusunan laporan penelitian.

## **3.3 Populasi dan Sampel**

### **3.3.1 Populasi**

Konsep populasi menjadi pusat perhatian dalam merumuskan lingkup penelitian. Martono dalam Suriani, dkk. (2023: 26) menjelaskan bahwa populasi mencakup seluruh objek atau subjek dalam suatu area tertentu yang memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan permasalahan penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2022: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang dipilih sebagai sasaran penelitian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang berada dalam suatu wilayah tertentu dan memenuhi kriteria yang relevan, sehingga menjadi sasaran penelitian sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh sekolah jenjang pendidikan dasar SD negeri dan swasta di Kecamatan Munjungan, Kabupaten Trenggalek pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi ditunjukkan sebagaimana pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

No	Jenjang Pendidikan Dasar	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan
1	Sekolah Dasar (SD) Negeri	1.327	1.240
2	Sekolah Dasar (SD) Swasta	97	75
<b>Jumlah</b>		1.424	1.315
<b>Total Keseluruhan</b>		2.739	

Sumber: Kemendikbud, (2025)

### 3.3.2 Sampel

Dalam sebuah penelitian, seringkali tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi. Oleh karena itu, peneliti sering mengambil sebagian dari populasi yang disebut dengan sampel. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih sebagai wakil untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil analisis yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih besar (Sugiyono, 2022: 81). Agar dapat menarik kesimpulan yang valid tentang populasi, sampel yang dipilih harus benar-benar representatif, yaitu memiliki karakteristik yang sama dengan populasi secara proporsional.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel (teknik *sampling*) yaitu *nonprobability sampling*, dengan jenis yang digunakan adalah *purposive sampling*. Jenis *purposive sampling* adalah penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Hamdi, 2014: 45). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbahasa reseptif pada siswa

kelas IV. Maka dari itu, kriteria pemilihan sampel berdasarkan jenis sampling pada penelitian ini, antara lain:

1. Siswa yang berada di kelas IV jenjang pendidikan dasar SD;
2. Siswa kelas IV yang memiliki keterampilan berbahasa Jawa reseptif yang rendah;
3. Sekolah yang menerapkan mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa;
4. Kelas yang memiliki jumlah siswa yang memadai dan seimbang untuk mendukung analisis perbandingan.

Penelitian ini mengambil sampel yaitu siswa kelas IV A dan kelas IV B di SDN 1 Ngulungwetan. Pemilihan kelas IV A dan IV B SDN 1 Ngulungwetan yang memiliki karakteristik serupa dan mewakili kurikulum serta proses pembelajaran yang berjalan di sekolah dasar menjadikan sampel ini cukup representatif untuk konteks yang diteliti.

Pemilihan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol dilakukan berdasarkan pertimbangan nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang relatif seimbang. Selain itu, kelas IV B memiliki dinamika kelas yang cenderung kurang kondusif selama pembelajaran konvensional berlangsung, seperti tingkat keaktifan yang rendah dan kurang fokus dalam menyimak materi ajar. Oleh karena itu, kelas IV B dipilih sebagai kelas eksperimen untuk diterapkan model pembelajaran *role playing* yang bersifat interaktif dan partisipatif. Sementara itu, kelas IV A tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional dan dijadikan sebagai kelas kontrol untuk membandingkan efektivitas model yang diterapkan. Sampel ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut ini.

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian**

Jenis Kelas	Nama Sekolah	Sampel	Teknik	Jenis
Kelas eksperimen	SDN 1	21	<i>Nonprobability sampling</i>	<i>Purposive sampling</i>
Kelas kontrol	Ngulungwetan	23		
<b>Jumlah</b>		44		

Sumber: Olahan Peneliti, (2025)

### 3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel merupakan proses penting dalam penelitian karena berfungsi untuk menentukan faktor-faktor apa saja yang akan diteliti. Variabel dapat diamati dari judul penelitian. Variabel penelitian adalah konsep yang mewakili atau karakteristik dari aspek-aspek yang ingin diukur dan dianalisis dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2022: 39). Variabel dalam penelitian merupakan aspek utama yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yakni:

1. Variabel *independen* adalah variabel bebas. Variabel bebas adalah faktor yang dianggap sebagai penyebab timbulnya variasi pada variabel terikat (*dependen*). Pada penelitian ini, variabel *independennya* yakni model pembelajaran *role playing*.
2. Variabel *dependen* adalah variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang menjadi fokus pengukuran untuk melihat efek dari pengaruh variabel bebas (variabel *independen*). Pada penelitian ini, variabel *dependennya* yakni keterampilan berbahasa Jawa reseptif.

Variabel terikat dan variabel bebas ditunjukkan pada tabel 3.3 berikut.

**Tabel 3.3 Variabel Penelitian**

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jenis Instrumen
1	Variabel Bebas (X) Model <i>Role Playing</i>	Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i>	-	Lembar observasi
2	Variabel Terikat (Y) Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif	Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu mengidentifikasi tema cerita.</li> <li>b. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh dalam cerita.</li> <li>c. Siswa mampu mengidentifikasi karakter tokoh dalam cerita.</li> <li>d. Siswa mampu mengidentifikasi latar dalam cerita.</li> <li>e. Siswa mampu mengidentifikasi kejadian sesuai cerita.</li> <li>f. Siswa mampu menentukan jawaban pertanyaan berdasarkan cerita.</li> </ul>	Tes Pilihan Ganda
		Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu menafsirkan makna tersurat dalam cerita.</li> <li>b. Siswa mampu menafsirkan makna tersirat dalam cerita.</li> <li>c. Siswa mampu mengidentifikasi pesan moral dalam cerita.</li> <li>d. Siswa mampu menghubungkan</li> </ul>	

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jenis Instrumen
			pesan moral dalam cerita dengan peristiwa kehidupan sehari-hari.	

Sumber: Nugraheni, (2014:7); Nugroho, (2014:21) ; dengan Olahan Peneliti (2025)

### 3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini yakni instrumen tes berupa pilihan ganda guna mengukur variabel keterampilan berbahasa Jawa reseptif serta instrumen lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan variabel model pembelajaran *role playing*.

1. Tes merupakan kumpulan pertanyaan, latihan, atau instrumen lain yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, kemampuan, atau potensi yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Dalam konteks pembelajaran, tes berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan (Zainal, 2017:127). Hasil tes ini dapat dimanfaatkan sebagai laporan perkembangan belajar siswa sekaligus sebagai indikator keberhasilan guru dalam proses pembelajaran
2. Observasi atau pengamatan adalah aktivitas yang dilakukan manusia sehari-hari dengan memanfaatkan pancaindra sebagai alat utama. Dengan demikian, observasi dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam memanfaatkan hasil kerja pancaindranya untuk melakukan pengamatan (Zainal, 2017:181).

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Pelaksanaan metode penelitian bergantung pada implementasi instrumen tersebut, yang menghasilkan informasi untuk menjawab masalah penelitian. Instrumen penelitian berfungsi untuk mengumpulkan data dari unit analisis atau sampel yang diteliti. Dengan adanya instrumen, peneliti dapat mengetahui sumber data, jenis data yang dibutuhkan, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian. Selain itu, instrumen juga membantu dalam mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda data dalam penelitian (Zainal, 2017:311). Untuk mendapatkan data yang berkualitas, instrumen seperti tes atau lembar observasi harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas dan reliabilitas (Priadana & Sunarsi, 2021:105). Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar tes dan lembar observasi.

#### 1. Tes tulis

Tes tulis dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda. Tes pilihan ganda merupakan instrumen tes objektif yang dirancang agar responden dapat memilih satu jawaban dari beberapa alternatif yang tersedia (Winarni, 2018:112). Sebagai instrumen pengumpulan data, tes tulis digunakan oleh siswa untuk mengukur indikator variabel terikat, yaitu keterampilan berbahasa Jawa reseptif. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir, yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen keterampilan berbahasa Jawa reseptif. Setelah melalui proses uji coba dan analisis

instrumen, sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Proses analisis uji coba instrumen dijelaskan lebih lanjut pada Bab IV. Kisi-kisi tes tulis pilihan ganda sebagaimana tertera pada tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda**

No	Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif	Sub Indikator	Jenis Instrumen	Nomor Soal
1	Siswa mampu memahami informasi berdasarkan cerita.	Siswa mampu mengidentifikasi tema cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	1, 13
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	1, 8
		Siswa mampu mengidentifikasi tokoh dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	14
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	2, 9
		Siswa mampu mengidentifikasi karakter tokoh dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	7, 15
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	3, 10, 14
		Siswa mampu mengidentifikasi latar dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	2, 8
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	15
		Siswa mampu mengidentifikasi kejadian sesuai cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	16
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	4, 11, 16
		Siswa mampu menentukan jawaban pertanyaan berdasarkan cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan Ganda	3, 9, 17
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	5, 17
2	Siswa mampu memahami makna yang terdapat dalam cerita.	Siswa mampu menafsirkan makna tersurat dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan ganda	4, 10
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	6, 12
		Siswa mampu menafsirkan makna tersirat dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan ganda	11, 18
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	18

No	Indikator Keterampilan Berbahasa Jawa Reseptif	Sub Indikator	Jenis Instrumen	Nomor Soal
		Siswa mampu mengidentifikasi pesan moral dalam cerita.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan ganda	5, 12, 19
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	7, 19
		Siswa mampu menghubungkan pesan moral dalam cerita dengan peristiwa kehidupan sehari-hari.	Soal <i>Pre test</i> Pilihan ganda	6, 20
			Soal <i>Post test</i> Pilihan Ganda	13, 20

Sumber: Nugraheni, (2014:7); (Nugroho, 2014:21); dengan Olahan Peneliti, (2025)

## 2. Lembar observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur indikator variabel bebas, yaitu penerapan model *role playing*. Instrumen ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan aktivitas pembelajaran sesuai sintaks selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut. Lembar observasi ini menggunakan skala *Likert Summated Scale*, yang memudahkan pengukuran dengan menyediakan interval nilai untuk setiap pernyataan positif. Interval nilai yang digunakan berkisar dari 5 hingga 1, di mana nilai yang lebih tinggi mencerminkan respon positif yang lebih kuat, menunjukkan bahwa pernyataan tersebut benar atau sesuai dengan fakta (Zainal, 2017:123). Dalam penyusunan instrumen penelitian, skala Likert dapat disajikan dalam bentuk *checklist* atau pilihan ganda. Rincian pilihan jawaban dan interval nilai yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 3.5 berikut.

**Tabel 3.5 Skala Likert**

Interval	Nilai
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: (Zainal, 2017:124)

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Observasi Keterlaksanaan Model *Role Playing***

Indikator	Aspek	Pernyataan
Proses Pembelajaran	Aktivitas Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>2) Siswa diberikan instruksi untuk berdo'a sebelum pembelajaran.</li> <li>3) Siswa diberikan apersepsi dan dicek kehadirannya.</li> <li>4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai.</li> <li>5) Guru membagi siswa menjadi 2-4 kelompok sesuai dengan jumlah cerita rakyat yang akan dipelajari.</li> <li>6) Guru melibatkan siswa dalam penyusunan skenario dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa.</li> <li>7) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya memahami skenario yang telah disiapkan.</li> <li>8) Guru bersama siswa menata ruangan kelas sedemikian rupa sebagai panggung.</li> <li>9) Guru mengenalkan permasalahan pada tiap cerita yang ditampilkan guna memancing pemikiran siswa.</li> <li>10) Guru menunjuk siswa bersama kelompoknya yang tidak bermain peran bertugas sebagai pengamat (observer).</li> <li>11) Guru menginstruksikan siswa bersama kelompoknya bermain peran sesuai pada skenario.</li> <li>12) Guru menginstruksikan yang bertugas sebagai pengamat mencatat</li> </ol>

Indikator	Aspek	Pernyataan
		<p>hal-hal penting saat proses bermain peran pada LKPD.</p> <p>13) Guru bersama siswa berdiskusi dan saling mengevaluasi kelompok yang bermain peran.</p> <p>14) Guru menginstruksikan kelompok selanjutnya untuk bermain peran, dan proses selanjutnya sama seperti sebelumnya.</p> <p>15) Guru membimbing siswa untuk menceritakan pengalaman dan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran.</p> <p>16) Guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>17) Guru memberikan kesimpulan pembelajaran.</p> <p>18) Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang aktif pada proses pembelajaran.</p> <p>19) Guru menyampaikan tindak lanjut selanjutnya dari proses pembelajaran.</p> <p>20) Guru menginstruksikan untuk berdo'a sebelum menutup pembelajaran.</p>

Sumber: Faturrohman dalam Rahmawati & Puspasari (2020:232) dengan Olahan Peneliti (2025)

### 3.5.3 Uji Instrumen Penelitian

Pengujian kelayakan instrumen melibatkan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Keempat uji ini berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi instrumen sebelum digunakan pada objek penelitian. Uji validitas dan reliabilitas bertujuan memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian mampu menghasilkan data yang valid dan konsisten, selain itu diperlukan pula uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda untuk meningkatkan kualitas instrumen. Oleh karena itu, sebelum melakukan pengumpulan data, uji

instrumen merupakan langkah yang sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki kualitas yang baik.

### **3.5.3.1 Uji Validitas**

Uji validitas adalah proses untuk menilai kelayakan instrumen berdasarkan tingkat kesahihan. Validitas mengacu pada sejauh mana instrumen secara akurat mengukur variabel yang diteliti. Instrumen baik dalam bentuk tes maupun lembar observasi, harus mampu merefleksikan dan mengungkapkan aspek-aspek utama dari variabel yang menjadi fokus pengukuran (Qomusuddin, 2019:41). Uji validitas instrumen penelitian ini terdiri dari uji validitas isi dan uji validitas empiris.

#### **a. Validitas Isi**

Uji validitas dilakukan untuk memastikan keabsahan atau kebenaran suatu instrumen. Validasi isi digunakan dalam proses ini dengan memvalidasi instrumen tes dan lembar observasi melalui validitas muka (*face validity*) dan validitas ordinal (*ordinal validity*). Validitas muka didasarkan pada penilaian subjektif tentang sejauh mana suatu instrumen tampak mampu mengukur apa yang seharusnya diukur berdasarkan kesan awal. Penilaian validitas muka seringkali melibatkan tinjauan oleh ahli atau uji keterbacaan untuk memastikan bahwa setiap item dalam instrumen jelas dan mudah dipahami (Masamah, 2017:108). Uji validitas instrumen pada penelitian ini diperlukan konsultasi dengan 3 dosen ahli. Sementara itu, Validitas dalam data berskala ordinal merujuk pada sejauh mana suatu instrumen atau alat ukur mampu merepresentasikan konsep atau variabel yang menjadi fokus pengukuran secara tepat (Hendryadi, 2017:172). Ini mencakup penilaian apakah

item-item dalam instrumen tersebut relevan dan representatif terhadap tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Instrumen yang memiliki tingkat validitas tinggi dianggap valid, sedangkan instrumen dengan validitas rendah dianggap kurang valid. Tingkat kevalidan isi instrumen dapat dianalisis menggunakan rumus Aiken V (Hendryadi, 2017:173). Rumus yang digunakan pada validasi isi disajikan pada gambar 3.3 berikut.

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

**Gambar 3.3 Rumus Aiken V**  
Sumber: Hendryadi (2017:174)

Keterangan:

- V : indeks validasi V Aiken
- $\sum s$ : skor yang diberikan oleh ahli dikurangi nilai skor terendah pada skala
- n : jumlah ahli (penilai)
- c : jumlah kategori skala penilaian

Hasil dari uji validitas isi kemudian dapat diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisiennya pada tabel 3.7 sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Validitas**

Koefisien	Interpretasi
0,8 – 1,00	Sangat kuat
0,6 – 0,799	Kuat
0,4 – 0,599	Cukup kuat
0,2 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Qomusuddin, (2019:42)

Instrumen tes dalam penelitian ini telah dinilai oleh 3 ahli dengan mempertimbangkan sejumlah aspek, antara lain kesesuaian butir soal yakni kesesuaian dengan indikator, kesesuaian dengan kemampuan berpikir siswa kelas IV, kesesuaian soal dengan materi, penggunaan bahasa yang baik dan benar, serta kesesuaian soal dengan jawaban. Hasil uji validitas isi instrumen oleh Bapak Nanda William, M.Pd., Ibu Yovita Puspasari, S.Pd., M.Pd., serta Bapak Wawan Prasetyo, M.Pd. yang kemudian diolah menggunakan rumus Aiken V pada *Microsoft Excel* sebagaimana pada tabel 3.8 dan tabel 3.9 berikut.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen *Pre test***

Butir Soal	$\sum S$	n (c-1)	Skor V	Keterangan	Interpretasi
1	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
2	9,6	12	0,80	Valid	Sangat kuat
3	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
4	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
5	9,2	12	0,77	Valid	Kuat
6	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
7	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
8	9,8	12	0,82	Valid	Sangat kuat
9	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
10	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
11	9,6	12	0,80	Valid	Sangat kuat
12	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
13	9,6	12	0,80	Valid	Sangat kuat
14	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
15	9,6	12	0,80	Valid	Sangat kuat
16	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
17	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
18	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
19	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
20	9	12	0,75	Valid	Kuat
21	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
22	9,2	12	0,77	Valid	Kuat
23	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
24	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
25	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
26	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat

Butir Soal	$\sum S$	n (c-1)	Skor V	Keterangan	Interpretasi
27	9	12	0,75	Valid	Kuat
28	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
29	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
30	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.8 diketahui bahwa hasil uji validitas isi 30 butir soal *pre test* bentuk pilihan ganda keseluruhan soal sejumlah 30 soal memenuhi kriteria valid dengan 3 soal memiliki interpretasi kuat dan 27 soal memiliki interpretasi sangat kuat. Sehingga instrumen tersebut dapat dilanjutkan kepada tahap uji instrumen selanjutnya.

**Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen *Post test***

Butir Soal	$\sum S$	n (c-1)	Skor V	Keterangan	Interpretasi
1	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
2	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
3	9,8	12	0,82	Valid	Sangat kuat
4	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
5	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
6	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
7	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
8	9,8	12	0,82	Valid	Sangat kuat
9	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
10	9,6	12	0,80	Valid	Sangat kuat
11	10,7	12	0,89	Valid	Sangat kuat
12	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
13	10,6	12	0,88	Valid	Sangat kuat
14	9,8	12	0,82	Valid	Sangat kuat
15	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
16	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
17	9,4	12	0,78	Valid	Kuat
18	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
19	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
20	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
21	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
22	9,4	12	0,78	Valid	Kuat
23	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
24	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat

Butir Soal	$\sum S$	n (c-1)	Skor V	Keterangan	Interpretasi
25	10,4	12	0,87	Valid	Sangat kuat
26	10,2	12	0,85	Valid	Sangat kuat
27	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
28	9	12	0,75	Valid	Kuat
29	10	12	0,83	Valid	Sangat kuat
30	9,8	12	0,82	Valid	Sangat kuat

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.9 diketahui bahwa hasil uji validitas isi 30 butir soal *post test* bentuk pilihan ganda tersebut pula, keseluruhan soal sejumlah 30 soal memenuhi kriteria valid dengan 3 soal memiliki interpretasi kuat dan 27 soal memiliki interpretasi sangat kuat. Sehingga masing-masing instrumen tersebut dapat dilanjutkan kepada tahap uji instrumen selanjutnya.

#### **b. Validitas Empiris**

Uji validasi empiris dilakukan untuk memeriksa validitas instrumen tes melalui uji coba yang melibatkan siswa. Teknik yang digunakan dalam uji ini adalah analisis *Pearson product moment* atau menggunakan perangkat SPSS 25. Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variabel, yaitu variabel model pembelajaran *role playing* sebagai variabel bebas dan keterampilan berbahasa Jawa reseptif sebagai variabel terikat. Tingkat signifikansi kevalidan suatu item ditetapkan sebesar 0,05. Item dianggap valid jika nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , yang menunjukkan korelasi signifikan terhadap skor total (Qomusuddin, 2019:44). Pertanyaan yang tidak menunjukkan korelasi yang signifikan harus dikeluarkan dari instrumen soal. Rumus uji validitas empiris menggunakan uji *Pearson product moment* ditampilkan pada gambar 3.5 berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

**Gambar 3.5 Rumus Uji *Pearson Product Moment***

Sumber: Qomusuddin, (2019:45)

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi variabel X dan Y
- $n$  : jumlah responden
- $X$  : skor variabel (jawaban responden)
- $Y$  : skor total dari variabel untuk responden ke-n

Hasil uji validitas empiris, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, serta uji daya beda instrumen soal tes yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN 1 Karangturi berjumlah 35 siswa dan kelas V SDN 1 Ngulungwetan berjumlah 42 siswa, dengan jumlah soal masing-masing soal *pre test* dan *post test* yang diuji sebanyak 30 butir soal. Data yang digunakan berasal dari hasil tes yang telah dikerjakan siswa pada tahap uji coba instrumen. Hasil uji instrumen soal *pre test* dan *post test* yang sudah ditabulasi kemudian diolah menggunakan bantuan SPSS 25 dengan hasil sebagaimana pada tabel 3.10 dan tabel 3.11 berikut.

**Tabel 3.10 Hasil Uji Instrumen Tes Soal *Pre test***

Butir Soal	Validitas Empiris			Tingkat Kesukaran		Daya Beda	
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	Mean	Interpretasi	Nilai Daya Beda	Interpretasi
1	0,400	0,344	Valid	0,5882	Sedang	0,329	Baik
2	0,312	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
3	0,311	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
4	0,626	0,344	Valid	0,7353	Mudah	0,579	Sangat baik
5	0,201	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
6	0,571	0,344	Valid	0,7353	Mudah	0,520	Sangat baik

Butir Soal	Validitas Empiris			Tingkat Kesukaran		Daya Beda	
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	Mean	Interpretasi	Nilai Daya Beda	Interpretasi
7	0,624	0,344	Valid	0,7059	Sedang	0,575	Sangat baik
8	0,306	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
9	0,508	0,344	Valid	0,7059	Sedang	0,449	Sangat baik
10	0,576	0,344	Valid	0,5882	Sedang	0,518	Sangat baik
11	0,236	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
12	0,351	0,344	Valid	0,5882	Sedang	0,277	Cukup
13	0,678	0,344	Valid	0,7941	Mudah	0,640	Sangat baik
14	0,685	0,344	Valid	0,6176	Sedang	0,639	Sangat baik
15	0,24	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
16	0,468	0,344	Valid	0,5882	Sedang	0,402	Sangat baik
17	0,431	0,344	Valid	0,4706	Sedang	0,361	Baik
18	0,408	0,344	Valid	0,5294	Sedang	0,336	Baik
19	0,441	0,344	Valid	0,4706	Sedang	0,371	Baik
20	0,32	0,344	Tidak Valid	-	-	-	-
21	0,392	0,344	Valid	0,4118	Sedang	0,321	Baik
22	0,378	0,344	Valid	0,6765	Sedang	0,310	Baik
23	0,643	0,344	Valid	0,7647	Mudah	0,599	Sangat baik
24	0,464	0,344	Valid	0,7941	Mudah	0,409	Sangat baik
25	0,654	0,344	Valid	0,4412	Sedang	0,603	Sangat baik
26	0,397	0,344	Valid	0,7353	Mudah	0,333	Baik
27	0,353	0,344	Valid	0,4412	Sedang	0,279	Cukup
28	0,411	0,344	Valid	0,4412	Sedang	0,340	Baik
29	0,373	0,344	Valid	0,4706	Sedang	0,300	Baik
30	0,487	0,344	Valid	0,7059	Sedang	0,427	Sangat baik
Nilai Reliabilitas (23 soal): 0,855							

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Dari tabel 3.10 dapat diamati bahwa dari 30 butir soal *pre test* yang sudah disusun dan diujikan kepada 35 siswa kelas V SDN 1 Karangturi terdapat 7 soal dengan keluaran hasil tidak valid karena nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan nilai  $r_{tabel}$ , yakni butir soal nomor 2, 3, 5, 8, 11, 15, dan 20. Sehingga soal-soal tersebut sebaiknya dihilangkan atau direvisi jika digunakan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan tabel 3.10 dapat diamati pula bahwa terdapat 6 soal *pre test* dengan kategori soal mudah dan 17 soal *pre test* termasuk kategori soal sedang.

Distribusi tingkat kesukaran soal menunjukkan proporsi yang seimbang, dengan mayoritas soal berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas soal *pre test* telah disusun secara proporsional dan sesuai untuk mengukur kemampuan siswa secara optimal, tanpa terlalu mudah maupun terlalu sulit. Selain itu, dapat diamati pula bahwa terdapat 2 soal dengan kategori daya beda cukup, 9 soal dengan kategori daya beda baik, serta 12 soal dengan kategori daya beda sangat baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada 23 soal yang valid terdapat beberapa soal dengan kategori daya beda cukup yang mengharuskan revisi jika diperlukan dalam menyusun instrumen penelitian. Pada hasil uji reliabilitas instrumen dengan nilai 0,855 yang berarti  $> 0,7$  serta memiliki interpretasi yang kuat untuk digunakan sebagai instrumen penelitian, sehingga pertanyaan pada tiap butir soal *pre test* tersebut dinyatakan reliabel dan konsisten sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari hasil uji instrumen kemudian dapat ditentukan bahwa soal yang digunakan sebagai instrument *pre test* sejumlah 20 soal yakni soal nomor 1, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, serta nomor 30.

**Tabel 3.11 Hasil Uji Instrumen Soal *Post test***

Butir Soal	Validitas Empiris			Tingkat Kesukaran		Daya Beda	
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	Mean	Interpretasi	Nilai Daya Beda	Interpretasi
1	0,567	0,304	Valid	0,5714	Sedang	0,508	Sangat baik
2	0,556	0,304	Valid	0,5952	Sedang	0,496	Sangat baik
3	0,414	0,304	Valid	0,7381	Mudah	0,351	Baik
4	0,281	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
5	0,395	0,304	Valid	0,4048	Sedang	0,323	Baik
6	0,530	0,304	Valid	0,5000	Sedang	0,466	Sangat baik
7	0,574	0,304	Valid	0,8095	Mudah	0,528	Sangat baik
8	0,277	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
9	0,499	0,304	Valid	0,4762	Sedang	0,433	Sangat baik

Butir Soal	Validitas Empiris			Tingkat Kesukaran		Daya Beda	
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	Mean	Interpretasi	Nilai Daya Beda	Interpretasi
10	0,098	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
11	0,603	0,304	Valid	0,6429	Sedang	0,548	Sangat baik
12	0,493	0,304	Valid	0,5476	Sedang	0,426	Sangat baik
13	0,604	0,304	Valid	0,7143	Mudah	0,553	Sangat baik
14	0,320	0,304	Valid	0,5714	Sedang	0,243	Cukup
15	0,386	0,304	Valid	0,3333	Sedang	0,316	Baik
16	0,128	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
17	0,591	0,304	Valid	0,4286	Sedang	0,534	Sangat baik
18	0,218	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
19	0,344	0,304	Valid	0,5714	Sedang	0,268	Cukup
20	0,531	0,304	Valid	0,4762	Sedang	0,467	Sangat baik
21	0,459	0,304	Valid	0,4048	Sedang	0,391	Baik
22	0,113	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
23	0,420	0,304	Valid	0,7143	Mudah	0,356	Baik
24	0,423	0,304	Valid	0,7381	Mudah	0,360	Baik
25	0,424	0,304	Valid	0,3810	Sedang	0,354	Baik
26	0,505	0,304	Valid	0,6190	Sedang	0,441	Sangat baik
27	0,253	0,304	Tidak Valid	-	-	-	-
28	0,612	0,304	Valid	0,4762	Sedang	0,556	Sangat baik
29	0,524	0,304	Valid	0,5476	Sedang	0,461	Sangat baik
30	0,381	0,304	Valid	0,5476	Sedang	0,308	Baik
Nilai Reliabilitas (23 soal): 0,839							

Sumber: SPSS 25 dengan Olahan Peneliti (2025)

Dari tabel 3.11 dapat diamati bahwa dari 30 butir soal *post test* yang sudah disusun dan diujikan kepada 42 siswa kelas V SDN 1 Ngulungwetan terdapat 7 soal dengan keluaran hasil tidak valid karena nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan nilai  $r_{tabel}$ , yakni butir soal nomor 4, 8, 10, 16, 18, 22, dan 27. Sehingga soal-soal tersebut sebaiknya dihilangkan atau direvisi jika digunakan sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan tabel 3.11 dapat diamati pula bahwa terdapat 5 soal *post test* dengan kategori soal mudah dan 18 soal *post test* termasuk kategori soal sedang. Distribusi tingkat kesukaran soal menunjukkan proporsi dengan mayoritas soal berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas soal *post*

*test* telah disusun secara proporsional dan sesuai untuk mengukur kemampuan siswa secara optimal, tanpa terlalu mudah maupun terlalu sulit. Selain itu, dapat diamati pula bahwa terdapat 2 soal dengan kategori daya beda cukup, 8 soal dengan kategori daya beda baik, serta 13 soal dengan kategori daya beda sangat baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada 23 soal yang valid terdapat beberapa soal dengan kategori daya beda cukup yang mengharuskan revisi jika diperlukan dalam menyusun instrumen penelitian. Pada hasil uji reliabilitas instrumen dengan nilai 0,839 yang berarti  $> 0,7$  serta memiliki interpretasi yang kuat untuk digunakan sebagai instrumen penelitian, sehingga pertanyaan pada tiap butir soal *post test* tersebut dinyatakan reliabel dan konsisten sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari hasil uji instrumen kemudian dapat ditentukan bahwa soal yang digunakan sebagai instrumen *post test* sejumlah 20 soal yakni soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 20, 23, 24, 25, 26, 28, 29, dan nomor 30.

### **3.5.3.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi instrumen yang digunakan dalam penelitian. Reliabilitas mengacu pada kestabilan atau keajegan instrumen, di mana pengujian yang dilakukan berulang kali memberikan hasil yang konsisten atau tidak jauh berbeda. Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji menggunakan metode *Alpha Cronbach* (Suraya, dkk., 2021: 100). Pemilihan metode ini dilakukan karena mampu menghasilkan estimasi yang lebih akurat dan mendekati nilai sebenarnya. Suatu instrumen dianggap reliabel jika memiliki nilai  $r \geq 0,7$  yang berarti  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Rumus untuk uji reliabilitas disajikan pada gambar 3.5 berikut.

$$\alpha_{Cr} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_t^2} \right)$$

**Gambar 3.5 Rumus Uji Reliabilitas *Alpha Cronbach***

Sumber: Anggraini, dkk. (2022:6493)

Keterangan:

- $\alpha_{Cr}$  : reliabilitas *Alpha Cronbach*
- $k$  : jumlah butir soal dalam instrumen
- $s_j^2$  : varian tiap soal
- $s_t^2$  : varian total

Hasil uji reliabilitas dianalisis dengan mengacu pada klasifikasi koefisien yang terdapat dalam tabel 3.12 sebagai berikut.

**Tabel 3.12 Interpretasi Koefisien Reliabilitas *Alpha Cronbach***

Koefisien	Interpretasi
$\alpha > 0,9$	Sangat kuat
$\alpha > 0,8$	Kuat
$\alpha > 0,7$	Cukup
$0,5 < \alpha < 0,7$	Kurang
$\alpha < 0,5$	Rendah

Sumber: Anggraini, dkk. (2022:6502)

### 3.5.3.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk menghasilkan soal yang berkualitas. Soal yang berkualitas adalah soal yang tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah untuk dikerjakan. Rumus untuk mengukur tingkat kesukaran ditampilkan pada gambar 3.6 berikut.

$$P(x) = \frac{\sum X}{SmN}$$

**Gambar 3.6 Rumus Uji Tingkat Kesukaran**

Sumber: (Qomusuddin, 2019:44)

Keterangan:

- $P(x)$  : skor tingkat kesukaran tiap soal
- $\sum X$  : jumlah skor tiap soal
- $Sm$  : skor maksimal tiap soal
- $N$  : jumlah peserta tes (jumlah siswa)

Hasil dari uji tingkat kesukaran dapat diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi indeksnya pada tabel 3.13 berikut.

**Tabel 3.13 Interpretasi Uji Tingkat Kesukaran**

Interval	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sulit
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Novalia & Syazali (2014:39)

### 3.5.3.4 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan pengujian instrumen yang bertujuan untuk mengukur kemampuan instrumen dalam membedakan tingkat kemampuan siswa. Konsep perhitungan daya pembeda didasarkan pada pemahaman bahwa siswa dari kelompok atas cenderung menjawab soal dengan benar lebih banyak dibandingkan siswa dari kelompok bawah (Kurniawan, 2021:98). Rumus uji daya pembeda ditunjukkan sebagaimana pada gambar 3.7 berikut ini.

$$D = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

**Gambar 3.7 Rumus Daya Pembeda**

Sumber: (Kurniawan, 2021:99)

Keterangan:

- $D$  : daya pembeda soal
- $N_a$  : banyak peserta kelompok atas
- $N_b$  : banyak peserta kelompok bawah
- $B_a$  : banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- $B_b$  : banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

Hasil dari uji daya daya beda dapat diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi indeksnya pada tabel 3.14 berikut.

**Tabel 3.14 Kategori Daya Pembeda**

Indeks	Interpretasi
>0,4	Sangat baik
0,3 – 0,39	Baik
0,2 – 0,29	Cukup (butir soal perlu direvisi)
< 0,19	Kurang (butir soal perlu dihilangkan)

Sumber: (Kurniawan, 2021:99)

### 3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses mengolah data yang telah dikumpulkan. Tahapan analisis data mencakup pengelompokan, tabulasi, penyajian, serta penghitungan untuk menguji hipotesis. Data dipahami sebagai informasi atau fakta yang diperoleh. Analisis data bertujuan untuk memeriksa dan mengolah data menjadi informasi yang memiliki nilai guna (Putra & Anggara, 2022:33). Analisis data kuantitatif melibatkan pengolahan data berbentuk angka dengan menggunakan metode tertentu, yang kemudian diinterpretasikan menjadi sebuah deskripsi.

### **3.6.1 Uji Prasyarat**

Uji prasyarat merupakan langkah penting dalam metode analisis data yang dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi dasar sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Uji ini mencakup berbagai pengujian, seperti uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antar kelompok dan uji normalitas untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal. Tujuan utama dari uji prasyarat adalah untuk menjaga validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan memastikan data memenuhi syarat-syarat tersebut, peneliti dapat melakukan analisis secara lebih akurat dan menghindari kesalahan interpretasi yang disebabkan oleh pelanggaran asumsi (Putra & Anggara, 2022:35). Uji prasyarat juga menjadi dasar untuk menentukan metode analisis yang paling sesuai dengan karakteristik data yang digunakan. Uji prasyarat untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah uji homogenitas dan uji normalitas.

#### **3.6.1.1 Uji Normalitas**

Salah satu tahap dalam uji prasyarat adalah uji normalitas data, yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Dalam penelitian, data yang dikumpulkan dapat berdistribusi normal atau tidak (Hardisman, 2020:85). Data yang berdistribusi normal memiliki karakteristik, seperti terpusat pada nilai rata-rata dan median, serta membentuk pola simetris menyerupai lonceng. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah data yang digunakan dalam penelitian mengikuti distribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25. Metode ini dipilih untuk membandingkan dan menguji kesesuaian distribusi data antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Dalam uji ini, jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal.

### 3.6.1.2 Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, uji prasyarat juga memerlukan uji homogenitas data. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data yang terkumpul memiliki tingkat keseragaman variansi. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah variansi antara dua atau lebih distribusi data adalah sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Dengan demikian, pengujian homogenitas tidak perlu dilakukan, namun sebagai syarat dalam melakukan uji homogenitas ini adalah hasil data harus terdistribusi normal. Homogenitas data mengindikasikan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda (Putra & Anggara, 2022:39). Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *Levene* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Uji *Levene* dipilih karena sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok berbeda, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria uji *Levene* menetapkan bahwa jika nilai signifikansi berdasarkan mean (*based on mean*)  $> 0,05$ , maka data dianggap homogen.

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Setelah data penelitian melewati uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Penelitian ini menguji hipotesis dengan mengukur pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbahasa Jawa reseptif pada siswa kelas IV sekolah dasar. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan aplikasi SPSS 25. Penggunaan uji *independent sampe t-test* dikarenakan data berasal dari 2 kelompok bebas yang tidak berpasangan atau tidak berhubungan

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Siregar, dkk., 2022:7-8). Cara pengambilan keputusan dari uji hipotesis menggunakan pendekatan dua arah (*two-tailed*) sebagai berikut.

- 1) Nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, sehingga menunjukkan perbedaan signifikan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* dengan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
- 2) Nilai signifikan  $\geq 0,05$  maka mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, sehingga menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* dengan keterampilan berbahasa Jawa reseptif siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.