

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan bahasa, hal tersebut terbukti dengan peran bahasa yang membuat satu sama lain berkomunikasi, saling menyampaikan maksud dan bertukar informasi. Bahasa adalah lambang berupa bunyi yang dipakai oleh masyarakat untuk saling berhubungan dan berinteraksi. Sebagai suatu sistem, bahasa itu mempunyai aturan-aturan yang saling bergantung dan mengandung struktur unsur-unsur untuk dianalisis secara terpisah-pisah. Orang berbahasa mengeluarkan bunyi-bunyi berurutan membentuk suatu struktur tertentu.

Bahasa berfungsi sebagai penghubung pribadi dengan pribadi. Bahasa bersifat personal yang berarti berguna untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan kemauan individu. Bahasa digunakan oleh manusia untuk melakukan interaksi dan komunikasi. Melalui bahasa pula setiap manusia dapat menyampaikan gagasan dan pemikirannya kepada orang lain. Jika tidak ada bahasa, maka interaksi dan komunikasi manusia akan terganggu. Manusia tidak dapat menyampaikan ide dan gagasannya serta akan menimbulkan kesalah pahaman.

Ada begitu banyak bahasa di dunia ini yang tercipta akibat adanya keragaman suku dan bangsa. Indonesia merupakan negara kepulauan yang dihuni oleh 250 juta jiwa dengan 17.540 pulau dan memiliki 1128 suku

bangsa, 746 bahasa dan ribuan makanan dan minuman khas¹ yang cukup menjadi bukti bahwa Indonesia merupakan negara yang besar dan memiliki begitu banyak keragaman. Keragaman atau perbedaan bahasa di Indonesia salah satu yang menjadi hal yang menarik bagi siapapun, karena kehidupan bisa menjadi lebih berwarna. Ada banyak bahasa yang biasanya juga menjadi ciri khas dari suatu suku bangsa atau bisa dikatakan sebagai bahasa ibu(kedua) setelah bahasa Indonesia, seperti bahasa Sunda dari suku Sunda, bahasa Madura dari suku Madura, bahasa Batak dari daerah Sumatera, bahasa Sasak, bahasa Jawa dari suku Jawa, dan masih banyak lagi bahasa lainnya.

Jawa Timur merupakan salah satu daerah yang erat akan penggunaan bahasa Jawa, selain Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah. Bahasa Jawa menjadi alat komunikasi di daerah Jawa Timur, salah satunya di kecamatan Trawas kabupaten Mojokerto. Masyarakat di daerah tersebut masih menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Namun, di era *milenial* dan serba instan ini penggunaan bahasa Jawa mulai terkikis dan tergantikan dengan bahasa Indonesia atau bahkan bahasa asing.

Masyarakat di daerah Jawa Timur saat ini mulai kehilangan jati dirinya sebagai orang Jawa, salah satu buktinya yaitu lunturnya atau mulai hilangnya Bahasa Jawa di kalangan masyarakat atau suku Jawa. Kenyataan yang ada sekarang ini, fungsi bahasa daerah mulai tergantikan oleh bahasa Indonesia. Faktor penyebab terkikisnya penggunaan bahasa Jawa diawali dari keluarga yang memiliki peranan penting dalam pendidikan seorang siswa. Namun, saat

¹ Kemendikbud RI, "Bangga Menjadi Indonesia" 9 Desember 2016. di akses dari <https://www.youtube.com/watch?v=86odAzHn6lM> pada tanggal 19 Februari 2021 pukul 09.38

ini minimnya rasa peduli orang tua untuk memberikan pembelajaran Bahasa Jawa terhadap anaknya. Dalam ranah keluarga yang seharusnya menggunakan bahasa Jawa saat ini fungsi itu tergantikan oleh bahasa Indonesia bahkan bahasa Inggris. Saat ini banyak keluarga muda yang berkomunikasi dengan anak-anaknya menggunakan bahasa Indonesia, itu terbukti dengan hasil observasi peneliti dari 40 keluarga muda yang ditemui di kelas 5 MI Dwi Dasa Warsa, hanya ada 45% (18 KK) keluarga yang menggunakan bahasa Jawa dalam berinteraksi dengan anaknya.² Kebanyakan dari mereka lebih memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu bagi anaknya walaupun mereka hidup di lingkungan yang berbahasa daerah tertentu.

Menurut pengalaman pribadi peneliti, pada era tahun 90-an dan awal 2000-an para siswa dari tingkat dasar hingga menengah atas memperoleh suatu contoh atau pembelajaran tentang bahasa Jawa dari kesenian ludruk (wayang orang) dan permainan-permainan tradisional. Kesenian dan permainan tradisional mengandung unsur bahasa Jawa seperti dialog, komedi, maupun lagunya, dari hal itulah para siswa memperoleh wawasan tambahan tentang bahasa Jawa. Namun di era yang serba canggih dan modern ini, kesenian ludruk dan permainan-permainan tradisional mulai tergeser dan hampir punah.³ Kesenian ludruk sudah mulai tergantikan posisinya dengan sinetron ataupun drama dan permainan tradisional sendiri sudah tergeser dengan permainan berbasis *smartphone*, mirisnya lagi banyak golongan

² Observasi terhadap 40 keluarga kelas V, tanggal 13 Desember 2018 di MI Dwi Dasa Warsa

³ Satya Adzarnanda Afrizha, 2019. "Kesenian Ludruk Yang Terancam Hilang Eksistensinya." Diakses dari <https://muda.kompas.id/baca/2019/05/10/kesenian-ludruk-yang-terancam-hilang-eksistensinya>. pada tanggal 18 Juni 2020 pukul 09.18

pemuda atau pelajar yang lebih tertarik dan hafal akan lagu-lagu asing daripada lagu daerahnya sendiri, misalnya lagu yang berbahasa Jawa. Hal tersebut membuat sebagian besar anak jaman sekarang kurang mendapat pembelajaran tentang bahasa Jawa dari kesenian dan permainan tradisional.

Dua tahun terakhir ini bahasa Jawa mulai bangkit kembali melalui bidang musik dengan lahirnya lagu-lagu karya anak bangsa yang menggunakan bahasa Jawa, sehingga kaum millenial hingga lintas generasi mulai mengenal kembali bahasa Jawa. Hal itu yang membuat Sruti Respati seorang pesinden terpicu untuk menghasilkan karya-karya yang bisa dinikmati oleh lintas generasi dan tentunya mengandung pelajaran di dalamnya.⁴ Adanya perkembangan bahasa Jawa dalam permusikan di Indonesia membuat peneliti sebagai seorang calon pendidik ingin memberikan sumbangsih dalam melestarikan bahasa Jawa, yaitu melalui penelitian di bidang pendidikan lebih tepatnya pada pembelajaran bahasa Jawa.

Faktor selanjutnya yaitu, bahasa Jawa yang merupakan pelajaran muatan lokal di sekolah memiliki durasi atau alokasi waktu yang masih sangat sedikit, yaitu satu kali pertemuan dalam satu minggu. Seperti yang ada di MI Dwi Dasa Warsa dengan alokasi waktu selama 2 x 35 menit, MI Addiniyah 2 x 30 menit,⁵ dan beberapa Sekolah Dasar atau Madrasah

⁴ Putu Fajar Arcana, 2019. "Sruti Respati Bangga Karya Anak Bangsa." Diakses dari <https://kompas.id/baca/utama/2019/11/06/sruti-respati-bangga-karya-anak-bangsa/>, pada 28 Mei 2020 pukul 21.56

⁵ Observasi tugas perkuliahan, tanggal 20 Nopember 2017 di MI Addiniyah dan 13 Desember 2018 di MI Dwi Dasa Warsa

Ibtidaiyah lain yang rata-rata memberikan alokasi waktu terhadap pembelajaran bahasa Jawa tidak lebih dari satu kali pertemuan (70 menit).

Alokasi waktu yang pendek ini juga berpengaruh terhadap kurangnya minat siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Para siswa cenderung memilih untuk berbicara sendiri, bergurau dan bermain dengan temannya ketika guru memberikan penjelasan seputar bahasa Jawa. Para siswa juga memiliki kesan bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, terbukti dari wawancara yang pernah dilakukan kepada 10 siswa kelas VA dan 10 siswa kelas VB di MI Dwi Dasa Warsa menunjukkan hanya 5 siswa yang senang pada mata pelajaran bahasa Jawa.⁶ Faktor lain yaitu, proses pembelajaran bahasa Jawa yang masih bersifat *Teacher Center* membuat siswa kurang aktif dan kurang dapat mengambil makna atau isi dari pembelajaran bahasa Jawa, dan hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Rendahnya hasil belajar ini terbukti dari 43 siswa kelas V di MI Dwi Dasa Warsa, hanya 7 siswa (38%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yaitu 70.⁷ Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa masih sangat kurang, sehingga berdampak pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan dari suatu pembelajaran secara umum atau kompetensi dasar adalah target yang harus dikuasai dalam setiap pembahasan oleh siswa.⁸ Jika

⁶ Wawancara dengan Fitri Suntiani, tanggal 14 Februari 2019 di MI Dwi Dasa Warsa

⁷ Wawancara dengan Fitri Suntiani, tanggal 14 Februari 2019 di MI Dwi Dasa Warsa

⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013) hlm. 24

target tersebut tidak tercapai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran belum efektif. Selain adanya target, dalam suatu proses pembelajaran juga harus ada suatu cara yang digunakan oleh guru agar siswa dapat belajar seluas-luasnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif yang disebut dengan metode pembelajaran.⁹ Akan tetapi, penggunaan metode pembelajaran sendiri harus tepat guna, yaitu memfungsikan siswa untuk belajar sendiri dengan *Student Active Learning (STL)*. Salah satu metode yang akan memberi kesan terhadap para siswa adalah metode yang menyenangkan dan bersifat *student center*, kedua karakter tersebut ada di dalam metode bermain peran (*role playing*). Sehingga, apabila metode ini diterapkan di kelas maka akan dapat menimbulkan kesan baik terhadap siswa dan juga akan berdampak pada pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri.

Proses pelaksanaan pembelajaran tidak hanya didukung dengan adanya metode, penjelasan dan pemberian tugas, tapi juga meliputi perhatian, keaktifan, motivasi, minat, kesulitan belajar, waktu belajar dan sebagainya yang merupakan prinsip belajar. Sardiman mengungkapkan bahwa belajar itu akan lebih baik, kalau subjek belajar itu mengalami dan melakukannya, jadi tidak verbalistik, dengan begitu akan bisa memotivasi.¹⁰ Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Yatim Riyanto dalam bukunya, bahwa siswa harus memiliki motivasi yang harus dibangkitkan dan dikembangkan secara terus-

⁹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,2015) hlm. 212

¹⁰ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018). Hlm. 20

menerus.¹¹ Salah satu cara membangkitkan dan mengembangkan motivasi siswa adalah melalui penggunaan metode pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan diatas, metode pembelajaran *role playing*lah yang sesuai untuk diterapkan, karena metode tersebut merupakan metode yang diterapkan dengan cara siswa memainkan sebuah peran, sehingga siswa akan lebih berkesan dan memahami pesan dari pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Rohmalina Wahab bahwa bermain peran dapat mengembangkan pemahaman dan identifikasi terhadap nilai.¹²

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti serta beberapa faktor yang ada akhirnya menjadi pemicu bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VB MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame.”

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Para siswa cenderung memilih untuk berbicara sendiri, bergurau dan bermain dengan temannya ketika guru memberikan penjelasan seputar bahasa Jawa.

¹¹ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*,(Jakarta: Prenada Media Group, 2015) Hlm. 75

¹² Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2015) hlm. 213

2. Para siswa juga memiliki kesan bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Proses pembelajaran bahasa Jawa yang masih bersifat *teacher center* membuat siswa kurang aktif dan kurang dapat mengambil makna atau isi dari pembelajaran bahasa Jawa.
4. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa masih sangat kurang, sehingga berdampak pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Jawa kelas VB di MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Jawa materi Cita Wayang ?

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan dalam masalah yang akan dibahas maka penulis hanya membatasi pembahasan pada penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi Cita Wayang di kelas VB MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Jawa kelas VB di MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Jawa materi Crita Wayang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil kajian penelitian ini, diharapkan menjadi sumbangsih bagi dunia pendidikan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pendidik, siswa sebagai objek pembelajaran, peneliti selaku pengamat dan calon guru yang nantinya akan masuk ke dalam dunia pendidikan, serta masyarakat umum yang peduli dengan pendidikan.

2. Praktis

a. Siswa

Siswa dapat memahami materi dalam pelajaran Bahasa Jawa melalui model pembelajaran *Role Playing* sehingga motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa dapat meningkat.

b. Guru

Dapat dijadikan acuan oleh guru untuk sarana monitoring dan evaluasi pembelajaran yang sudah berlangsung, selain itu dapat dijadikan sebagai upaya dalam memberikan tambahan wawasan, keterampilan, dan pengalaman menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan kepada pihak sekolah sebagai instansi pendidikan agar memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya. Dengan meningkatnya mutu pendidikan sekolah maka masyarakat akan meningkat kepercayaannya terhadap sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan.

G. Penelitian Relevan

Peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan apa yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu:

Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian
Amalia R Thesis 2020	<i>The Use of Role Play Method to Improve Students' Vocabulary at Junior High School</i>	Deskriptif Kualitatif	Temuan peneliti menunjukkan bahwa peningkatan siswa kelas dua SMP Handayani Sungguminasa, meningkat setelah	Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen, dan instrumen yang digunakan berupa soal	Penelitian tentang penerapan <i>Role Play</i> .

			penerapan Metode Role Play. Itu dibuktikan dengan skor rata-rata pre-test adalah 81,44 dan post-test adalah 147,68 dan hasil dari t-test juga menunjukkan bahwa penggunaan metode role play efektif untuk meningkatkan kosa kata siswa.	pre-test dan post-test.	
Handoko Skripsi 2016	Penerapan Metode bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam kelas X di SMA 1 'Aisyiyah Palembang	Desain <i>true Experimental Designs</i>	Ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam kelas X di SMA 1 'Aisyiyah Palembang	Penelitian terfokus pada hasil belajar materi tarikh Islam	Fokus pada penerapan metode role playing
Flapiana Retno Wardani Skripsi 2018	Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Sebagai Upaya Meningkatkan	Jenis penelitian tindakan kelas (<i>classroom action research</i>)	Hasil penelitian penerapan pembelajaran metode role playing pada materi indra penglihatan dan	Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar,	Terfokus pada metode <i>role playing</i> dan jenis penelitian PTK

	Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik		alat optik terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri sebesar 15% pada siklus I dan 100% pada siklus II.		
--	--	--	---	--	--

H. Definisi Operasional

1. Metode Role Playing

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik yang dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau mati.¹³

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.¹⁴

3. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa lebih menekankan pada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mempermudah para siswa agar lebih akrab dalam pergaulan dengan menggunakan bahasa Jawa dan

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) hlm. 237

¹⁴ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011) hlm. 23

melatih siswa untuk lebih senang berbicara menggunakan bahasa Jawa yang benar dan tetap sesuai dengan situasinya.¹⁵



¹⁵ Kementrian Pendidikan Nasional. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.(Kemendiknas, 2010).