

## Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Picture Mask* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang pada Siswa Kelas VA SD Negeri Jemur Tahun Ajaran 2023/2024

Lu'luul Asviyati, Ngatman, Suhartono

Universitas Sebelas Maret  
luluulasviyati@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*The study aimed to: (1) describe the steps of role-playing method using picture masks; (2) improve Javanese speaking skills about puppet story; and (3) describe the obstacles and solutions. It was classroom action research. The subjects were teachers and students of fifth grade at SD Negeri Jemur. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interview, documentation and tests. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that: (1) the steps of role-playing method using picture masks were: (a) selecting the problem or topic, (b) preparing scenarios, (c) forming groups, (d) preparing observers, (e) conducting role playing using picture masks, (f) discussing and evaluating, and (f) drawing conclusion; (2) the passing grades of student speaking skills were 33.33% in the first cycle, 57.14% in the second cycle, and 95.24% in the third cycle; and (3) the most dominant obstacle is that teachers have difficulty managing students, while the solution is for teachers to be more assertive in guiding them so that students can participate in learning well. It concludes that role play method using picture masks improves Javanese speaking skills about puppet story to fifth grade students of SD Negeri Jemur in academic year of 2023/2024.*

**Keywords:** *role playing, picture mask media, Javanese speaking skills*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask*; (2) meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas VA SD Negeri Jemur yang menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* melalui langkah-langkah: (a) memilih masalah atau topik, (b) menyiapkan skenario, (c) membentuk kelompok, (d) menyiapkan pengamat, (e) memainkan peran menggunakan media *picture mask*, (f) diskusi dan evaluasi, dan (g) kesimpulan; (2) ketuntasan keterampilan berbicara pada siklus I = 33,33%, siklus II = 57,14%, dan siklus III = 95,24%; dan (3) kendala yang paling dominan yaitu sulitnya mengondisikan siswa; solusinya yaitu guru lebih tegas dalam membimbing siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dengan media *picture mask* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur.

**Kata kunci:** *role playing, media picture mask, keterampilan berbicara Bahasa Jawa*



## PENDAHULUAN

Hampir setiap hari manusia melakukan komunikasi. Komunikasi adalah cara penyampaian maksud dari pembicara kepada orang lain yang didasarkan pada bahasa baik secara lisan maupun tulisan (Prihartini, 2014). Oleh karena itu, belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi. Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang umumnya digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat Jawa, terutama di daerah-daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang materinya dapat digunakan sebagai sarana untuk menerapkan pendidikan budi pekerti dan melestarikan kearifan lokal. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Jawa siswa sebagai generasi muda sangat diperlukan. Siswa memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan budaya Jawa, termasuk Bahasa Jawa.

Pembelajaran Bahasa Jawa terdiri dari empat aspek meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Fardani, 2015). Aspek-aspek tersebut memiliki hubungan satu sama lain. Pada aspek keterampilan berbicara, siswa dapat mengucapkan apa yang telah didengar kemudian menyampaikan maksud dari apa yang disampaikan. Selain itu, siswa diajarkan untuk berkomunikasi dengan baik, sehingga siswa dapat mengungkapkan diri, berinteraksi dengan orang lain, dan memahami konteks budaya lebih mendalam. Dengan berkembangnya pengetahuan dan kemampuan berpikir, siswa dapat mempelajari keterampilan berbahasa selanjutnya yaitu membaca dan menulis. Semua ide yang dimiliki seseorang dapat diungkapkan melalui aspek keterampilan berbicara. Bagheri & Zenouzagh (2021) menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang utama. Berbicara adalah cara yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Indarwati, 2019). Menurut Ramadi (2013) keterampilan berbicara harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan ini memiliki hubungan langsung dengan seluruh proses belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh penguasaan keterampilan berbicaranya. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menentukan layak atau tidaknya seorang siswa untuk melanjutkan belajar ke jenjang berikutnya. Hasil belajar tersebut memiliki batas minimal yang menjadi patokan seorang siswa mampu melanjutkan belajar ke jenjang berikutnya atau tidak. Jika hasil belajar siswa mampu mencapai atau melampaui batas minimal tersebut, maka siswa itu dikatakan layak untuk melanjutkan ke jenjang materi yang lebih tinggi.

Seiring dengan hal tersebut, keterampilan berbicara menggunakan Bahasa Jawa menjadi masalah yang dialami oleh siswa kelas VA SD Negeri Jemur, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VA pada tanggal 23 September 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu siswa belum bisa membedakan penggunaan *basa ngoko* dan *basa krama*, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan banyak siswa tidak mau bertanya dan ragu untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang beragam, dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab diselingi dengan media video saja. Keadaan ini menyebabkan kurangnya semangat siswa ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Guru menganggap kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa sebagai faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari Sumatif Tengah Semester I (STS I) Bahasa Jawa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata kelas 64,3 dari 21 siswa dengan 47,6% atau sebanyak 10 siswa yang sudah mencapai KKTP dan 52,4%

atau sebanyak 11 siswa yang belum mencapai KKTP. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Jawa adalah 75. Berdasarkan data tersebut perlu adanya upaya peningkatan keterampilan berbicara menggunakan Bahasa Jawa dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga KKTP mata pelajaran Bahasa Jawa dapat tercapai.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan adanya alternatif pemecahan masalah. Salah satunya adalah menerapkan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Penerapan metode dan media dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas berfungsi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga semangat belajar, keaktifan, keterampilan berbicara, dan hasil belajar siswa tentunya akan meningkat.

Salah satu metode yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi cerita wayang yaitu metode *role playing* karena menurut Lestari (2018) kelebihan metode *role playing* yaitu: (1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (2) bisa menjadikan pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Lestari (2018) juga mengungkapkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang fokus pada kemampuan siswa dalam memerankan tokoh hidup atau benda mati dan berinteraksi dengan teman-temannya dalam situasi tertentu. Metode ini mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan permasalahan yang terjadi dalam bermain peran (Silalahi, 2018). Selain itu, siswa juga dituntut untuk belajar membagi tanggung jawabnya melalui pemeranan tokoh yang telah dibagi sebelumnya. Siswa juga diajak untuk memikirkan cara memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi serta bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Oleh karena itu, *role playing* menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Zhong, 2022, hlm. 1). Penggunaan metode pembelajaran ini dapat dilakukan secara maksimal dengan bantuan media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan segala macam alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti buku, televisi, koran, majalah, internet, dan lain-lain. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dan tepat sesuai dengan karakteristik penggunaannya (Indarwati, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penggunaan metode pembelajaran *role playing* yaitu media *picture mask* karena menurut Indarwati (2019) media topeng bergambar merupakan media pembelajaran visual yang bertujuan untuk memudahkan siswa mendalami karakter yang diperankan dalam bermain peran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Menurut Ameilia (2021) media topeng merupakan sebuah media yang diciptakan untuk menarik perhatian pendengar cerita agar dapat lebih fokus dan memahami cerita tersebut.

Metode *role playing* dengan media *picture mask* dapat dilakukan oleh siswa dengan cara bermain peran menggunakan topeng bergambar. Dengan bermain peran menggunakan topeng bergambar siswa diharapkan mampu mempraktikkan cerita Bahasa Jawa yang sedang dipelajari sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi dan bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* sebagai solusi dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indarwati (2019) yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam terhadap Keterampilan Berbicara Siswa” menyebutkan bahwa melalui metode pembelajaran *role playing* dengan media topbergam (topeng bergambar) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Topbergam merupakan singkatan dari topeng bergambar yang dalam penelitian ini menggunakan istilah *picture mask*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan rumusan masalah: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024?; (2) apakah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024; dan (3) bagaimana kendala dan solusi pada penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024; (2) meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang melalui penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas VA SD Negeri Jemur. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai perancang tindakan dan observer sedangkan guru kelas VA SD Negeri Jemur berperan sebagai pelaksana tindakan yang telah dirancang oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan 21 siswa SD Negeri Jemur terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja siswa dalam keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan metode *role playing* dengan media *picture mask*. Sumber data yang digunakan yaitu guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap yang dikemukakan oleh Arikunto, dkk. (2017) yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) tahap observasi, dan (4) refleksi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Proses analisis data terdapat beberapa langkah menurut Miles dan Huberman (sebagaimana dikutip Sugiyono) yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Target persentase keberhasilan penelitian keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa pada indikator capaian penelitian sebesar 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Picture Mask*

Penerapan metode *role playing* dilaksanakan selama tiga siklus melalui tujuh langkah yang telah disimpulkan dan dimodifikasi dari pendapat Sukmawati (2022), Gontina (2019), dan Istarani (sebagaimana dikutip Lestari, 2018), yaitu: (1) memilih masalah atau topik, (2) menyiapkan skenario, (3) membentuk kelompok, (4) menyiapkan pengamat, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, dan (7) kesimpulan. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti menggunakan media *picture mask* untuk mendukung penerapan metode *role playing*. Indarwati (2019) menjelaskan bahwa media *picture mask* atau topeng bergambar merupakan media pembelajaran visual yang bertujuan untuk memudahkan siswa mendalami karakter yang diperankan dalam bermain peran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* adalah: (1) memilih masalah atau topik; (2) menyiapkan skenario; (3) membentuk kelompok; (4) menyiapkan pengamat; (5) memainkan peran menggunakan media *picture mask*; (6) diskusi dan evaluasi; dan (7) kesimpulan. Perbandingan hasil observasi pada siklus I, II, dan III dari penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* terhadap guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 1.

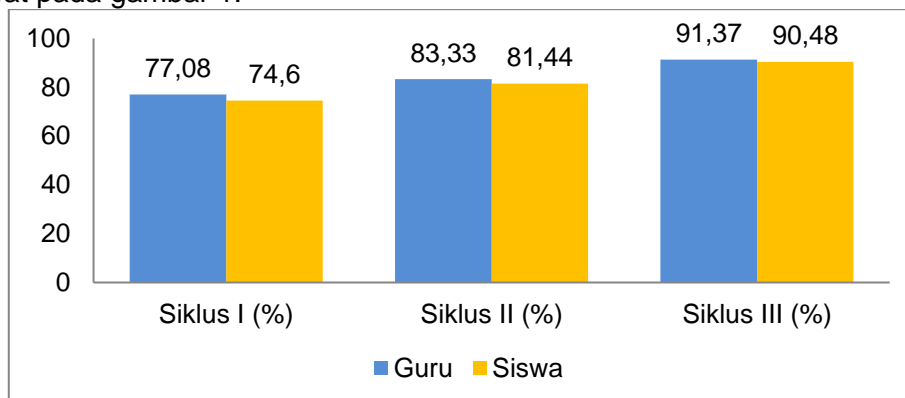
**Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Picture Mask* terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I, II, dan III**

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Memilih masalah atau topik	81,25	75,00	85,41	79,16	91,67	91,67
2	Menyiapkan skenario	70,83	70,83	77,08	79,16	89,58	87,50
3	Membentuk kelompok	87,50	79,16	93,75	91,66	95,83	95,83
4	Menyiapkan pengamat	80,55	80,55	80,55	83,33	86,11	88,89
5	Memainkan peran dengan menggunakan media <i>picture mask</i>	75,00	79,16	81,25	81,25	91,67	91,67
6	Diskusi dan evaluasi	69,44	66,66	77,77	80,55	88,89	94,44
7	Kesimpulan	75,00	70,83	87,50	75,00	95,83	83,33
	Rata-rata	77,08	74,60	83,33	81,44	91,37	90,48
	Kategori	C	C	B	B	A	A

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil observasi pada guru dan siswa dalam penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 77,08% dalam kategori cukup, pada siklus II meningkat sebesar 6,25% sehingga menjadi 83,33% dalam kategori baik, dan pada siklus III meningkat sebesar 8,04% sehingga menjadi 91,37% dalam kategori sangat baik. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap siswa dengan rata-rata pada siklus I sebesar 74,60% dalam kategori cukup, pada siklus II meningkat sebesar 6,84% sehingga menjadi 81,44% dalam kategori baik, dan pada siklus III meningkat sebesar 9,04% sehingga menjadi 90,48%



dalam kategori sangat baik. Adapun diagram perbandingan peningkatan penerapan langkah-langkah metode *role playing* dengan media *picture mask* pada siklus I, II, dan III terdapat pada gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Picture Mask***

Penjabaran langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask*, yaitu: (1) memilih masalah atau topik, kegiatan ini dilaksanakan dengan membaca teks cerita wayang, dilanjutkan dengan penayangan video untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Setelah kegiatan membaca teks cerita wayang dan penayangan video, siswa diberi pertanyaan untuk mengaktifkan pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan serta untuk merangsang pemikiran kritis mereka. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk mengarahkan siswa untuk merefleksikan isi cerita wayang yang telah mereka baca dan tonton, serta untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks situasi yang diberikan. Menurut Istarani (sebagaimana dikutip Lestari, 2018) dengan mempersiapkan dan memilih masalah atau topik dapat mengetahui situasi hubungan sosial yang akan diperagakan dalam kegiatan *role playing*; (2) menyiapkan skenario, guru menyiapkan skenario cerita wayang dengan membuat dialog yang menarik dan bermakna bagi siswa dalam penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperdalam pemahaman siswa mengenai nilai-nilai moral atau pesan yang terkandung dalam cerita wayang. Menurut Anwar, dkk. (2022) menyiapkan skenario dramatis sebelum memainkan peran dapat menciptakan situasi kondisi tertentu sebagai perwujudan analogi dengan kehidupan nyata melalui reka kejadian ulang; (3) membentuk kelompok, siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan jumlah 5-6 siswa. Setelah itu, siswa diberi LKPD berupa skenario teks dialog cerita wayang untuk diperankan. Menurut Gusti & Wahyu (2022) melalui pembentukan kelompok, siswa dapat terlibat aktif bersama dengan kelompoknya dalam penyelesaian suatu masalah; (4) menyiapkan pengamat, guru menyiapkan kelompok pengamat dengan melibatkan siswa dalam menentukan kelompok pengamat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2016) yang menjelaskan bahwa pada tahap menyiapkan pengamat, guru menunjuk siswa sebagai pengamat, tetapi juga harus terlibat aktif dalam permainan peran; (5) memainkan peran menggunakan media *picture mask*, guru membimbing siswa untuk melaksanakan kegiatan *role playing* dengan media *picture mask* bersama kelompoknya sesuai dengan skenario. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2016) bahwa permainan peran dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah kegiatan selesai, guru mempersilakan kelompok pengamat untuk aktif menyampaikan tanggapan berupa komentar/kritik/saran kepada kelompok yang telah memainkan peran; (6) diskusi dan evaluasi, guru mempersilakan kelompok pengamat untuk

berdiskusi dan memberikan komentar/kritik/saran kepada kelompok yang tampil. Menurut Tarigan (2016) pada langkah ini, guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi penampilan kelompok yang memainkan peran; dan (7) kesimpulan, guru menyimpulkan kesimpulan dari kelompok pengamat dan kesimpulan secara keseluruhan dari pelaksanaan kegiatan *role playing* dengan media *picture mask*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sani (2016) yang menyatakan bahwa semua kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru dengan meninjau kembali dengan cara merangkum inti pelajaran dan membuat kesimpulan.

Peningkatan persentase dari siklus I sampai siklus III terhadap guru dan siswa menunjukkan adanya perkembangan aktivitas pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Indarwati (2019) yang menjelaskan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media topbergam (topeng bergambar) akan menambah antusias siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Paudi (2020) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

## 2. Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang

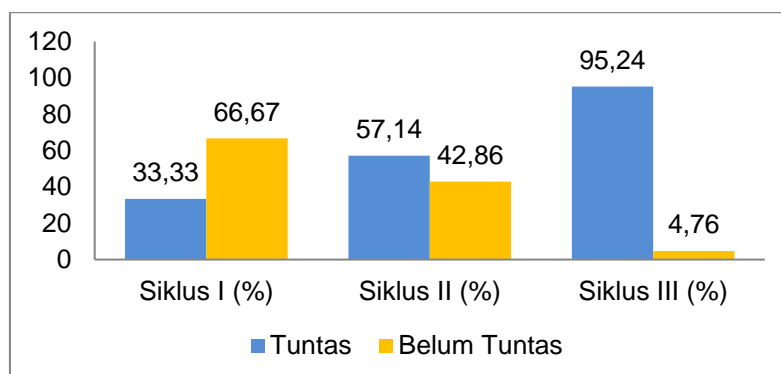
Data hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa merupakan analisis hasil observasi unjuk kerja keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* dengan media *picture mask* yang dilaksanakan pada siklus I, II, dan III. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Perbandingan antarsiklus hasil observasi peningkatan unjuk kerja keterampilan berbicara siswa kelas VA SD Negeri Jemur pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi cerita wayang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Unjuk Kerja Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)
95-100	-	-	-	-	1	4,76
90-94	-	-	-	-	9	42,86
85-89	-	-	2	9,52	1	4,76
80-84	-	-	4	19,02	5	23,81
75-79	7	33,33	6	28,57	4	19,05
70-74	2	9,52	5	23,81	-	-
65-69	4	19,05	2	9,52	1	4,76
60-64	2	9,52	2	9,52	-	-
≤59	6	28,57	-	-	-	-
Jumlah	21	100	21	100	21	100
Nilai Tertinggi	79,17	-	87,5	-	95,83	-
Nilai Terendah	48,61	-	62,5	-	69,44	-
Rata-rata	66,67	-	76,26	-	86,51	-
Siswa Tuntas	7	33,33	12	57,14	20	95,24
Siswa Belum Tuntas	17	66,67	9	42,86	1	4,76

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil unjuk kerja keterampilan Bahasa Jawa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Persentase siswa tuntas pada siklus I yaitu 33,33% dan 66,67% persentase siswa belum tuntas. Pada siklus II, persentase siswa tuntas meningkat menjadi 57,14%, sehingga persentase siswa belum tuntas pada siklus II menjadi 42,86%. Pada siklus III persentase siswa tuntas meningkat menjadi 95,24%, sehingga persentase siswa belum tuntas pada

siklus III menjadi 4,76%. Adapun diagram perbandingan ketuntasan siswa dari hasil observasi unjuk kerja keterampilan berbicara pada setiap siklus dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Siswa**

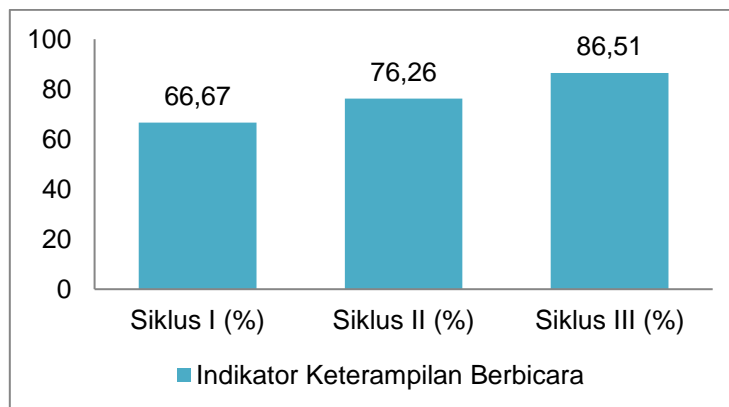
Berdasarkan penjabaran hasil observasi keterampilan berbicara di atas, maka perbandingan antarsiklus hasil rata-rata indikator penilaian keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa dapat diuraikan melalui tabel 3.

**Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Rata-rata Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa**

No	Indikator Keterampilan Berbicara	Siklus (%)		
		I	II	III
1	Kelancaran berbicara	69,44	84,92	95,24
2	Ketepatan diksi/pilihan kata	72,62	82,54	88,49
3	Struktur kalimat	66,67	74,60	79,76
4	Keakuratan isi pembicaraan	66,67	74,60	89,28
5	Komunikatif/kontak mata	63,49	71,03	81,75
6	Ekspresi	61,11	69,84	84,52
	Rata-rata	66,67	76,26	86,51
	Kategori	D	C	B

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada observasi awal, keterampilan berbicara siswa sebesar 55,62% dalam kategori sangat rendah, pada siklus I meningkat sebesar 11,05% sehingga menjadi 66,67% dalam kategori rendah, pada siklus II meningkat sebesar 9,59% sehingga menjadi 76,26% dalam kategori cukup, dan pada siklus III meningkat sebesar 10,25% sehingga menjadi 86,51% dalam kategori baik. Adapun diagram perbandingan keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada gambar 3.





**Gambar 3. Diagram Perbandingan Antarsiklus Hasil Rata-rata Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa**

Berdasarkan data yang telah dipaparkan terdapat ketuntasan keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa. Peningkatan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* dengan media *picture mask* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indarwati (2019) yang berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam terhadap Keterampilan Berbicara Siswa" menyebutkan bahwa melalui metode pembelajaran *role playing* dengan media topbergam dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Topbergam merupakan singkatan dari topeng bergambar yang dalam penelitian ini menggunakan istilah *picture mask*.

### **3. Kendala dan Solusi Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Picture Mask***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kendala yang terjadi dalam penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* yang paling dominan dari siklus I sampai siklus III yaitu sulitnya mengondisikan siswa ketika melaksanakan kegiatan *role playing* dengan media *picture mask* karena siswa masih bermain sendiri, tidak memperhatikan kelompok yang sedang melaksanakan *role playing* dengan media *picture mask*, sering bergurau dengan temannya, mengganggu kelompok lain ketika memainkan peran, dan tidak mengikuti arahan guru. Adanya kendala-kendala tersebut sesuai dengan pendapat Sukmawati (2022) bahwa pelaksanaan *role playing* tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala di atas yaitu guru lebih tegas dalam membimbing siswa dan memberikan motivasi bagi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik. Solusi tersebut sesuai dengan solusi yang dilakukan Harahap (2020) yaitu guru perlu memberi motivasi dan perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif dalam memainkan peran.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang, yaitu: (a) memilih masalah atau topik; (b) menyiapkan skenario; (c) membentuk kelompok; (d) menyiapkan pengamat; (e) memainkan peran menggunakan media *picture mask*; (f) diskusi dan evaluasi; dan (g) kesimpulan; (2) penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa materi cerita wayang pada siswa kelas VA SD Negeri Jemur tahun ajaran 2023/2024.

Peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata keterampilan berbicara pada siklus I = 66,67, siklus II = 76,26, dan siklus III = 86,51. Persentase siswa tuntas pada siklus I yaitu 33,33%, siklus II meningkat menjadi 57,14%, dan siklus III meningkat menjadi 95,24%. Data ini juga didukung oleh persentase hasil rata-rata indikator penilaian keterampilan berbicara Bahasa Jawa yang digunakan yaitu pada siklus I = 66,67%, siklus II = 76,26%, dan siklus III = 86,51%; dan (3) kendala penerapan metode *role playing* dengan media *picture mask* yaitu sulitnya mengkondisikan siswa ketika melaksanakan kegiatan *role playing* dengan media *picture mask* karena siswa masih bermain sendiri, tidak memperhatikan kelompok yang sedang melaksanakan *role playing* dengan media *picture mask*, sering bergurau dengan temannya, mengganggu kelompok lain ketika memainkan peran, dan tidak mengikuti arahan guru. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih tegas dalam membimbing siswa dan memberikan motivasi bagi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ameilia, D. R. (2021). Pengembangan Media Topeng Karakter Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 09(06), 2710-2719. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40900/35394>
- Anwar, D. S, Salsabila, M., Tin, R. Y. W. (2022). Model Role Playing dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9080. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3838%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3838/3212>
- Arikunto, S., Suhardjo., & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi*. Edisi II. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bagheri, M., & Zenouzagh, Z. (2021). Comparative Study of The Effect of Face-to-Face and Computer Mediated Conversation Modalities on Student Engagement: Speaking Skill in Focus. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-020-00103-0>
- Fardani, M. A. (2015). Penerapan Metode Role Playing Bermediakan Wayang Angkreng untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sesuai dengan Unggah-Ungguh Basa Siswa Kelas 3 SDN III Padurenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. 1–8. <https://doi.org/perpustakaan.uns.ac.id/digilib.uns.ac.id>
- Gontina, R. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), 1-113. <http://repository.radenintan.ac.id/7816/1/skripsi%20rima.pdf>
- Gusti & Wahyu, K. (2022). Perbedaan Pemberian Tugas Kelompok dan Pemberian Tugas Individu terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas II di SD Negeri Mejing 2 Gamping Sleman. *Universitas PGRI Yogyakarta*. <http://repository.upy.ac.id/3623/>
- Harahap, L. F. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Materi Zakat Fitrah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9). <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/1072>
- Indarwati, R. (2019). Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. 1-135. <http://repositori.unima.ac.id/89/>
- Lestari, S. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan. *Journal*

- of Materials Processing Technology*, 1(1), 1-133. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0A>
- Paudi, Z. I. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Prihartini, D. (2014). Penerapan Metode Role Playing Menggunakan Media Paper Doll untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara BerBahasa Jawa sesuai Dengan Unggah-unggah (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jomblang, Jepun, Blora Tahun 2013/2014). 1-8. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/38231/>
- Ramadi, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Tanjungpura Tahun 2013*, hlm. 4. Universitas Tanjungpura. <https://www.neliti.com/id/publications/211105/meningkatkan-keterampilan-berbicara-menggunakan-media-gambar-pada-siswa-kelas-v>
- Sani, M. (2016). Kegiatan Menutup Pelajaran. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(3). <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i3.6031>
- Silalahi, W. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Play pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan. *School Education Journal Vol. 8 No. 2 Juni 2018*, 172-181. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/view/9780>
- Sukmawati. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1 Juni 2022 P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328*, 6(1), 762-769. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/issue/view/150>
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102-112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- Zhong, L. (2022). Incorporating Personalized Learning in A Role-Playing Game Environment Via SID Model: A Pilot Study of Impact on Learning Performance and Cognitive Load. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00219-5>