

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI KRAMA INGGIL
PADA SISWA KELAS II A DI MI AL-ITTIHAAD PASIR KIDUL
KECAMATAN PURWOKERTO BARAT KABUPATEN BANYUMAS**

Acc munaqasyah

Abdal Chaqil Harimi
Jumat, 25-9-2020
IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbyiah dan Ilmu Keguruan IAIN
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:
IAIN PURWOKERTO

MEI PAMUNGKAS

NIM. 1617405113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI KRAMA INGGIL
PADA SISWA KELAS II A DI MI AL-ITTIHAAD PASIR KIDUL
KECAMATAN PURWOKERTO BARAT KABUPATEN BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan IAIN
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:
IAIN PURWOKERTO

**MEI PAMUNGKAS
NIM. 1617405113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI KRAMA INGGIL
PADA SISWA KELAS II A DI MI AL-ITTIHAAD PASIR KIDUL
KECAMATAN PURWOKERTO BARAT KABUPATEN BANYUMAS**

Mei Pamungkas
NIM. 1617495113

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
IAIN Purwokerto

ABSTRAK

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan menerapkan metode-metode pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dari suatu pembelajaran tidak lepas dengan metode yang menarik, dalam meentukan metode pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pebelajaran. Oleh karena itu seorang pendidik harus cerdas dalam pemilihan metode pembelajaran. Ada berbagai macam metode-metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk tercapainya tujan pembelajaran. Salah satu metode yang diterapkan yaitu metode *Role Playing*, dalam implementasi metode ini perlu adanya evaluasi metode.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Purwokerto Barat Banyumas.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi, setelah data terkumpul maka dilanjutkan dengan menganalisis data yang dilakukan sebelum dan sesudah di lapangan.

Hasil dari penelitian ini, peneliti mengetahui proses pembelajaran implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada siswa kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Purwokerto Barat Banyumas seperti adanya tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan metode rol playing yaitu tahapan perencanaan dengan membuat RPP, menyiapkan materi serta langkah-langkah metode role playing., kemudian tahapan pelaksanaan pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan, serta tahapan evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran.

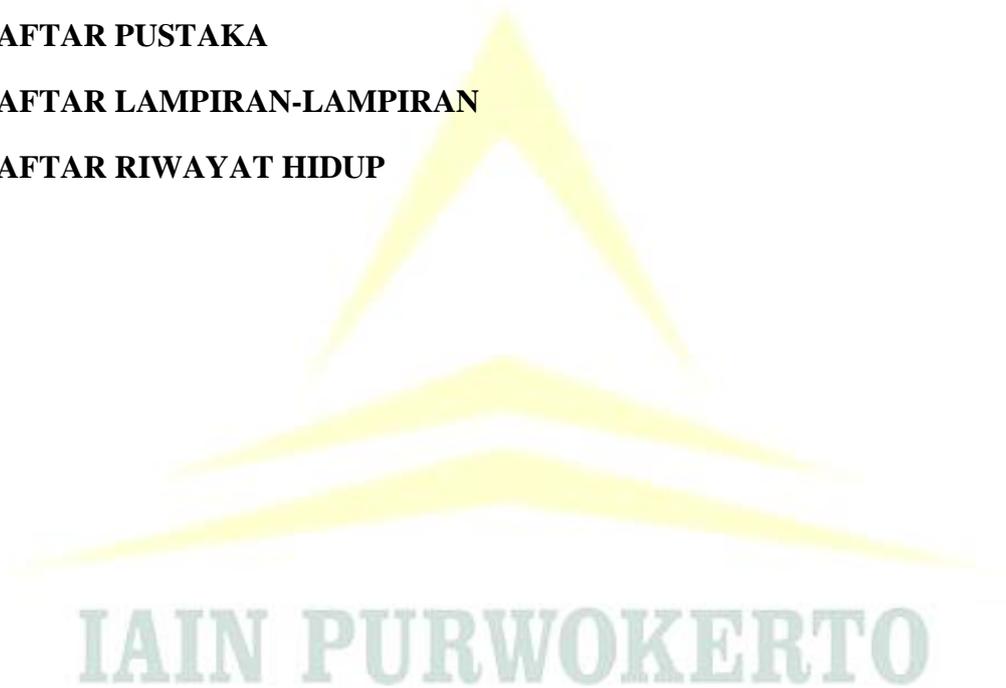
Kata Kunci : Implementasi, Metode *Role Playing*, Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Definisi Operasional..... | 5 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 8 |
| E. Kajian Teori | 9 |
| F. Sistematika Pembahasan..... | 12 |
| BAB II KRITERIA PEMILIHAN METODE DAN IMPLEMENTASI | |
| METODE ROLE PLAYING | 13 |
| A. Kriteria Pemilihan Metode dalam Pembelajaran | 13 |
| B. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> | 14 |
| 1. Pengertian Implementasi Metode <i>Role Playing</i> | 14 |
| 2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> | 17 |
| 3. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> | 18 |

| | |
|---|-----------|
| C. Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil di MI | 20 |
| 1. Pengertian Bahasa Krama Inggil..... | 20 |
| 2. Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil di SD/MI..... | 20 |
| 3. Materi Bahasa Jawa Krama Inggil MI Kelas II | 21 |
| D. Psikologis Perkembangan Anak Dalam Berbahasa Dikelas | 24 |
| 1. Pengertian Perkembangan Bahasa | 24 |
| 2. Perkembangan Bahasa Anak Usia SD/MI | 24 |
| 3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak | 27 |
| 4. Pengertian Perkembangan Moral | 28 |
| 5. Perkembangan Sosial | 29 |
| E. Karakter Anak Dalam Berbahasa di Kelas..... | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Jenis Penelitian | 35 |
| B. Setting Penelitian | 36 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian..... | 36 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| E. Teknik Analisis Data | 39 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 42 |
| A. Gambaran Umum MI Al-Ittihaad Pasir Kidul | 42 |
| 1. Sejarah Berdirinya | 42 |
| 2. Letak Geografis..... | 42 |
| 3. Profil Madrasah..... | 43 |
| 4. Visi, Misi dan Tujuan | 44 |
| 5. Keadaan Kepala Madrasah, Guru, Karyawan, dan Siswa..... | 46 |
| 6. Sarana dan Prasarana..... | 48 |

| | |
|--|-----------|
| B. Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Purwokerto Barat Banyumas | 51 |
| C. Analisis Data | 64 |
| BAB V PENUTUP | 72 |
| A. Kesimpulan | 72 |
| B. Saran..... | 73 |
| C. Kata Penutup | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Foto saat Wawancara
- Lampiran 4 Jadwal Pelajaran
- Lampiran 5 Nilai Hasil Pembelajaran
- Lampiran 6 Foto Keadaan MI
- Lampiran 7 Lembar Cheklist Obersevasi
- Lampiran 8 Blangko Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 9 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 10 Blangko Bimbingan Proposal
- Lampiran 11 Surat Rekomendasi Seminar Proposal
- Lampiran 12 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 13 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 14 Surat Izin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 15 Surat Izin Riset Individual
- Lampiran 16 Surat Keterangan Riset
- Lampiran 17 Surat Keterangan Lulus Kompre
- Lampiran 18 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 19 Surat Rekomendasi Munaqosah
- Lampiran 20 Berita Acara Sidang Munaqosyah
- Lampiran 21 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 22 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 23 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 24 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 25 Sertifikat BTA-PPI
- Lampiran 26 Sertifikat PPL
- Lampiran 27 Sertifikat KKN
- Lampiran 28 Sertifikat Opak
- Lampiran 29 SK
- Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan merupakan proses memperbaiki, menguatkan, dan menyempurnakan perilaku terhadap semua kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Adapun pengertian lain dari pendidikan yaitu suatu usaha manusia untuk melatih kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang telah ditetapkan. Di sebuah perkelompokan manusia ada yang memiliki peradaban sederhana sekalipun telah ada proses pendidikan. Pada dasarnya setiap manusia pada awalnya diciptakan pembangunan peradaban yang selalu dilakukan. Harapan manusia memunculkan adanya cita-cita dalam kehidupan yang bahagia dan sejahtera. Dengan demikian melalui proses pendidikan yang baik dan benar maka manusia dapat mewujudkan cita-cita yang mereka harapkan.¹

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru terlebih dahulu untuk menentukan pendekatan terhadap siswa dan pemilihan metode yang tepat untuk digunakan di kelas. Proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik apabila guru dapat memahami metode yang akan di gunakan, sehingga dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan.²

Metode merupakan salah satu cara untuk membantu proses belajar siswa untuk tercapainya tujuan yang ditetapkan.³ Dengan demikian salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam mengajar adalah keterampilan memilih metode yang tepat. Semakin tepat dalam memilih metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, maka akan semakin efektif dalam pencapaian tujuan. Pemilihan metode ini berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pelajaran yang sesuai dengan faktor

¹ Moh.Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan pendidikan integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta : PT LikS Printing Cemerlang,2019), hlm. 25.

²Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 44.

³Mastur Faizi, *Ragam ...*, hlm. 43.

guru, anak didik, situasi dan kondisi lingkungan belajar, media fasilitasi, sarana prasarana sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam memilih metode yang tepat guru juga harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sesuaikan dengan sifat materi yang akan menjadi objek. Dengan menggunakan metode yang tepat akan lebih menunjang pencapaian tujuan yang lebih bermakna.

Salah satu cara untuk mendapatkan suatu tujuan dalam belajar maka seorang guru harus bisa membawa siswa dalam pembelajaran yang aktif dan menarik serta tidak membosankan. Guru dalam pembelajaran juga dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar, guru harus mampu merangsang peserta didik untuk proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya sekolah-sekolah itu didirikan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar bagi peserta didik. Sementara ini sebagian besar proses belajar mengajar di MI/SD berlangsung di kelas. Guru-guru saat ini masih cenderung lebih suka mengelola kelas, proses pembelajaran di kelas yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu di setiap kelas perlu dilengkapi dengan sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru maupun murid.

Penerapan metode dalam setiap pembelajaran merupakan salah satu hal penting untuk mengembangkan pola pikir peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai dasar untuk setiap peserta didik harus mampu menciptakan perilaku yang baik dan cara berkomunikasi atau berinteraksi dengan baik. Dengan bahasalah, manusia bisa mengungkapkan perasaan, menjalin hubungan dengan orang lain, dan bahasa juga digunakan untuk mempengaruhi orang lain. Bahasa dengan manusia pada gilirannya, menjadi hal yang menyatu karena bahasa adalah media paling representatif dalam mengemas ide untuk disampaikan pada orang lain. Bahasa yang dimaksud tentunya adalah bahasa verbal, baik lisan maupun tulisan.⁴

Penguasaan berbahasa merupakan salah satu kemampuan manusia yang melingkupi budaya dalam bermasyarakat. Melalui bahasa yang dikuasai

⁴ Abdul Wahid dan Heru Kurniawan, *Kemahiran Berbahasa Indonesia* (Purwokerto: Kadela Press, 2015), hlm. 1-2.

tersebut seseorang kemungkinan akan mengenal, mengekspresiasi, dan mengekspresikan diri terhadap kebudayaannya. Oleh karena itu semakin tinggi dalam menguasai bahasa dan memerankan bahasa asing masyarakat Indonesia mempunyai peran penting sebagai warga dunia.⁵

Salah satu bahasa daerah tersebut adalah bahasa Jawa yang berada di daerah Jawa Tengah.⁶ Untuk pembelajaran bahasa Jawa tersebut harus menggunakan metode yang menarik untuk menciptakan tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Di dunia pendidikan kita mengenal berbagai macam metode pembelajaran, begitu juga dalam pembelajaran di madrasah ibtidaiyah Al-Ittihaad. Guru yang kreatif senantiasa akan mencari metode-metode yang baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku dengan cara yang monoton, melainkan memilih variasi lain. *Role Playing* merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan. Belajar pemecahan masalah ini pada dasarnya bertujuan untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.

Oleh karena itu menjadi suatu hal yang penting bagi seorang pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat disetiap materi pembelajaran. Salah satu sekolah yang berusaha menggunakan metode ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ittihaad Pasir Kidul. Hal ini dinyatakan oleh Kepala Madrasah guna untuk mendorong dan memberikan masukan bagi guru agar senantiasa menggunakan metode-metode yang tepat dalam pembelajaran.

Alasan penulis melakukan penelitian di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul ini karena MI sudah baik dan bagus untuk diterapkannya metode-metode yang bervariasi, salah satunya adalah metode *Role Playing*. Di MI Al-Ittihaad khususnya kelas II A ini sudah menggunakan metode *Role Playing* dalam

⁵ Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 129.

⁶ Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah...*, hlm. 137.

pembelajaran Bahasa Jawa materi Krama Inggil, dengan hal ini guna untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran dan memperlancar peserta didik dalam berbicara Bahasa Krama Inggil kepada siapapun mereka berinteraksi dalam masyarakat. Selain itu siswa kelas II A MI/SD merupakan siswa yang berada pada tingkat kelas rendah. Dengan demikian penulis semakin tertarik melakukan penelitian di kelas II A ini karena masih memiliki usia yang cukup dini. Pada dasarnya dalam perkembangan pola pikir dan daya ingat siswa pada tingkat rendah masih mudah untuk diarahkan dan dikembangkan melalui metode, sebagaimana metode yang diterapkan yaitu metode *Role Playing* atau bermain peran, sehingga siswa kelas II A ini pendidik berharap siswa semakin tertarik dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Penerapan metode tidaklah mudah untuk diterapkan disetiap kelas dalam pembelajaran, namun setelah penulis melakukan penelitian melalui wawancara dengan Bu Haryati, S.Pd.I di MI Al-Ittihaad, dengan ketekunan guru kelas II A penulis mendapat informasi bahwa pendidik sudah menciptakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Krama Inggil, dan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan terlihat bagus dalam mengungkapkan kalimat-kalimat bahasa krama inggil.⁷ Oleh karena itu, perlu adanya penanaman bahasa pada usia dini sehingga tidak ada kesalah pahaman dalam berbahasa seperti sekarang ini dapat diketahui bahwa bahasa-bahasa lokal atau bahasa daerah sangat minim diminati oleh pemuda.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas”**. Peneliti melakukan penelitian pada kelas tersebut untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* ini pada siswa kelas II A.

⁷ Wawancara wali kelas II A, Ibu Haryati, S.Pd.I pada hari Rabu 29 April 2020.

B. Definisi Konseptual

Sebagai gambaran dalam memahami pembahasan penelitian dan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil, serta pengertian pada isi yang merupakan cerminan judul, maka perlu ditegaskan secara tertulis dalam pengertian istilah yang terkandung dalam judul seperti uraian berikut ini:

1. Implementasi Metode *Role Playing*

a. Implementasi

Implementasi sebagai salah satu aktivitas pada suatu kegiatan terencana untuk mencapai tujuan.⁸ Implementasi pembelajaran adalah suatu proses peletakan ke dalam praktik suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai tujuan. Pengertian lain Implementasi pembelajaran yaitu menerapkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁹

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi dalam pembelajaran adalah sebagai proses penerapan media, metode atau strategi dalam pembelajaran untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan mengharapkan ada perubahan dalam diri seseorang yang diajarkan.

Dari penjelasan diatas yang dimaksudkan implementasi metode pada SD/MI adalah menjelaskan dan dapat dijadikan suatu penegasan, menggambarkan, dan mempelajari secara terbatas mengenai metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi krama inggil di kelas II SD/MI. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap mengungkap masalah baru, kemudian diadakannya tindak lanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

⁸ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 70.

⁹ Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 2

b. Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah menggunakan metode *Role Playing*, yakni suatu aktivitas pembelajaran yang terencana dan dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan spesifik.¹⁰

Metode *Role Playing* dalam mengimplementasikan di MI adalah sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (Bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.¹¹

Metode ini di rancang untuk berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti memerankan anggota keluarga, sebagai bapa, ibu, anak, kakek dan lain sebagainya untuk memerankan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam memunculkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajarannya bahkan mereka dapat mendalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.¹²

¹⁰ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Akif di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD,2002), hlm. 92.

¹¹ Hamzah B. Uno, *Belajar Pendekatan dengan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 100.

¹² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 29

2. Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil di SD/MI

a. Pembelajaran Bahasa Jawa

Mata Pelajaran Bahasa Jawa adalah termasuk salah satu mulok dalam struktur kurikulum pada tingkat pendidikan baik mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA bahkan sampai pada tingkat Perguruan Tinggi pelajaran Bahasa Jawa ini masih dipelajari. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa pendidik lebih menekankan pada pendekatan komunikatif guna untuk mempermudah peserta didik supaya lebih mudah dan akrab dalam pergaulan. Selain itu pembelajaran ini memiliki materi-materi tersendiri yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah materi Bahasa atau Kawruh Bahasa Jawa, salah satu yang terkandung dalam materi Kawruh Bahasa terdapat tingkatan-tingkatan Bahasa tersendiri tingkatannya yaitu Bahasa Ngoko, Ngoko Alus dan Krama Inggil¹³

Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan berkomunikasi diperkaya oleh fungsi utama sastra dan budaya berupa penanaman budi pekerti, peningkatan rasa kemanusiaan dan kepedulian. Adanya pembelajaran Bahasa Jawa pada tingkat pendidikan ini merupakan bentuk untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi-materi yang berkaitan dengan Bahasa Jawa.¹⁴

b. Bahasa Jawa Krama Inggil

Basa krama inggil yaitu bahasa yang digunakan untuk berbicara atau berinteraksi antara orang muda terhadap orang yang lebih tua. Penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil sangatlah penting untuk kalangan Jawa, karena termasuk salah satu bentuk dari sopan santun atau unggah-ungguh manusia. Menggunakan kalimat-kalimat krama

¹³Endang Rahayu, "Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa" dalam <http://ki-demang.com>, diakses 13 Mei 2016.

¹⁴Aryo Bimo Setiyanto, *Parama Sastra Bahasa Jawa*, (Yogyakarta : Panji Pustaka, 2010). hlm. 42.

inggil untuk yang diajak berbicara dan untuk diri sendiri menggunakan.¹⁵

Pada pembelajaran di SD/MI bahasa jawa krama inggil diajarkan untuk berbahasa dan bertingkah laku yang baik dalam sikap dan unggah-ungguh terhadap orang lain. Demikian dari pernyataan tersebut penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran pada materi krama inggil dengan menggunakan metode Role Playing, karena dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing merupakan salah satu metode untuk melatih anak bertutur kata dan perilaku dengan bahasa jawa krama inggil secara baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil Pada Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses Implementasi metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Inggil kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Purwokerto Barat.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui bagaimana proses mengimplementasikan metode role playing dalam pembelajaran bahasa jawa dengan materi krama inggil pada siswa

¹⁵ Sri Hartatik, *Pepak Basa Jawa*,(Jombang :Lintas Media, 2012), hlm. 54.

kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas.

2. Secara Praktis

a) Bagi Penulis

Memberikan pemahaman lebih lanjut kepada penulis mengenai proses implementasi metode role playing dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil di kelas II SD/MI.

b) Bagi Guru

Memberikan gambaran lebih lanjut mengenai implementasi metode role playing dan proses pelaksanaannya dalam pembelajaran sehingga dapat dicontoh oleh para guru dalam pembelajaran bahasa jawa khususnya materi krama inggil yang akan mereka laksanakan.

c) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru dalam belajar mata pelajaran bahasa jawa dan mengarahkan para siswa untuk menemukan gambaran konkret mengenai bahasa jawa krama inggil.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkapkan tentang teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti adalah implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil kelas II di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul. Berkaitan dengan judul skripsi penulis, dibawah ini adalah beberapa referensi yang dapat mendukung penelitian penulis diantaranya sebagai berikut:

Pertama adalah skripsi dari Ulfah Nur Hidayati (STAIN Purwokerto, 2011) yang berjudul “ *Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GPPUI Pekuncen Bobotsari Purbalingga Tahun*

Pelajaran 2010/2011".¹⁶ Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* ini diterapkan pada kelas VI MI GPPUI lebih bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis yang akan dilakukan adalah pada lokasi penelitian dan jenjang kelas (subyek penelitian) yang diteliti, dimana penelitian ini dalam penggunaan metode *role playing* ini diterapkan pada kelas atas yaitu kelas VI, mata pelajaran yang diterapkan yaitu mata pelajaran SKI sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada kelas rendah yaitu kelas II, mata pelajaran yang diterapkan yaitu mata pelajaran bahasa jawa. Sedangkan untuk persamaannya adalah objek penelitian yaitu sama-sama membahas mengenai metode *role playing* pada tingkat pendidikan jenjang madrasah ibtidaiyah.

Kedua adalah penelitian tentang metode *Role Plying* yang pernah dilakukan oleh Umi Khoirotnun (UIN Sunan Kalijaga, 2012) dengan skripsi yang berjudul "*Efektifitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia praSekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)*".¹⁷ Dari skripsi yang dilakukan oleh saudari Umi Khoirotnun ini menitikberatkan pada efektifitas penggunaan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PAI. Dari penelitian yang dilakukan Umi Khoirotnun menjelaskan bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* dapat menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa bagi usia dini praSekolah. Perbedaan skripsi tersebut dengan penulis yaitu tentang efektifitas metode *Role Playing* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan yang penulis lakukan dalam penelitian yaitu tentang penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama ingil kelas II yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan

¹⁶ Ulfa Nur Hidayati, "*Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GPPUI Pekuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011.*" (Bobotsari : Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAIN Purwokerto, 2011)

¹⁷ Umi Khoirotnun , "*Efektifitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia praSekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman).*" (Pandowoharjo : Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga, 2012)

metode role playing . Adapun persamaan dari skripsi Umi Khoirotnun dengan penulis adalah pada objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas mengenai metode Role Playing pada pembelajaran.

Ketiga adalah penelitian skripsi yang dilakukan oleh saudari Ghisti Ratna Khoerunisa dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (IAIN Purwokerto) dengan judul skripsi “*Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma’arif NU Karangreja 2 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga*”.¹⁸ Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa implementasi metode role playing ini dilakukan pada pembelajaran Tematik pada kelas rendah yaitu kelas II dan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam skripsi ini penelitian yang dilakukan lebih menitikberatkan dari segi penerapan dengan metode *Role Playing* dalam pelajaran Tematik. Adanya penelitian skripsi tersebut dapat mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Tematik pada siswa sebelum dan sesudah adanya penggunaan metode *Role Playing* yang diterapkan di MI Ma’arif NU Karangreja. Perbedaan dari skripsi Ghisti Ratna Khoerunisa yaitu penerapan metode Role Playing pada Pembelajaran Tematik, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penerapan metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Persamaan dari skripsi Ghisti Ratna Khoerunisa dengan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang penerapan metode Role Playig dengan subjek yang sama yaitu kelas II di MI.

Dari berbagai kajian dan penelitian sebagaimana dipaparkan di atas, sangatlah berbeda dengan kajian yang akan penulis lakukan karena penelitian yang akan penulis lakukan adalah lebih menekankan pada proses pembelajaran dengan mengimplementasikan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Jawa materi krama inggil.

¹⁸ Ghisti Ratna Khoerunisa, “*Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma’arif NU Karangreja 2 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga*, (Purbalingga : Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Purwokerto, 2019)

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan petunjuk memudahkan penulisan penelitian dan memudahkan pembaca mengenai pokok pembahasan yang akan ditulis di dalam skripsi ini, maka penulis menyusun skripsi ini secara sistematis sesuai dengan sistematika pembahasan.

BAB I adalah pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi konseptual, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori yang memaparkan tentang teori-teori yang akan menjadi dasar penelitian ini terutama teori tentang Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul yang meliputi tiga sub bab yaitu implementasi metode *role playing* yang membahas tentang pengertian implementasi, pengertian metode *role playing*, kekurangan dan kelebihan metode *role playing*, dan langkah-langkah penggunaan metode *role playing*. Sub bab kedua pembelajaran bahasa jawa pada kelas II A di MI Al-Ittihaad pasir kidul. Sub bab keempat karakteristik perkembangan psikologi siswa dalam pembelajaran bahasa jawa menggunakan metode *role playing*.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, Objek dan Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV berisi tentang hasil penelitian yang meliputi penyajian gambaran umum seperti letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, letak dan lokasi geografis serta wilayah operasional. Bagian kedua meliputi analisis data, berupa analisis data dari Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas II A di MI Al-ittihaad Pasir Kidul.

BAB V adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh penulis secara online tentang implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi Krama Inggil pada siswa kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2019/2020, maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi Krama Inggil di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul yaitu dengan adanya tahapan-tahapan sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Tahapan yang dilakukan seperti adanya perencanaan yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar yang sesuai. Selain itu dalam perencanaan juga mempersiapkan materi pembelajaran, menyusun tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan menyiapkan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran serta menyusun evaluasi.

Tahapan selanjutnya dengan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, guru sudah melaksanakan sesuai prinsip dan perencanaan yang telah dibuat sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan efektif. Implementasi metode *Role playing* dilaksanakan sesuai materi yang diajarkan, dan bertujuan siswa dapat mengetahui kalimat-kalimat krama inggil dengan baik serta dapat mengungkapkan kalimat menggunakan bahasa Krama Inggil dengan tepat.

Tahapan terakhir yaitu setelah pelaksanaan pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi, dalam tahapan ini guru melakukan evaluasi setelah selesai pembelajaran dengan adanya pemberian pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang di ajarkan baik berupa lisan maupun tulisan. Penilaian yang diambil yaitu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan nilai ulangan tengah semester serta ulangan kenaikan kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara online dan kesimpulan tentang Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2019/2020, maka penulis hanya dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Seharusnya dalam proses pembelajaran penerapan metode lebih banyak lagi khususnya pembelajaran bahasa jawa Materi Krama Inggil.
2. Sebaiknya, guru dalam menerapkan metode harus bervariasi agar tidak bosan dan jenuh, maka seorang guru harus pintar dan kreatif dalam pemilihan metode maupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekeliruan baik dalam menyangkup materi maupun dalam penyusunan kata-kata. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran agar dapat menyelesaikan dalam perbaikan skripsi dengan baik dan benar.

Dengan selesainya skripsi ini penulis berharap dapat memberikan kemanfaatan bagi seorang pendidik dalam rangka mencerdaskan anak bangsa dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang lebih dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adanya hal tersebut siswa dapat melakukan hal-hal baik dan dapat memunculkan kepribadian yang berakhlakul karimah serta budi pekerti yang baik.

Akhir kata dengan kerendahan hati penulis mendapatkan keridhoan Allah SWT, skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga dapat tercatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Suwanti, Alfina. 2012. *Modul Bahasa Jawa Untuk SD/MI*. Kartasura : CV.Sindunata.
- Azwar, Saifudin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar;
- Bimo Setiyanto, Aryo. 2010. *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta : Panji Pustaka.
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.
- Endang Rahayu. “Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa”. (dalam <http://ki-demang.com> , diakses 13 Mei 2016)
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Ghisti Ratna Khoerunisa. “Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma’arif NU Karangreja 2 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga, (Purbalingga : Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Purwokerto, 2019)
- Hartatik, Sri. 2012. *Pepak Basa Jawa*. Jombang :Lintas Media.
- Huda, Miftahul.2010. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- <http://santiciku.blogspot.com/2016/12/kriteria-pemilihan-metode-pembelajaran.html?m=1>di akses pada Selasa 27 Desember 2016 pukul 05.51
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khoirotun .“Efektifitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia praSekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman(Pandowoharjo : Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga, 2012)

- Kiki Nimas, dkk. "Analisis Penggunaan Bahasa Krama Inggil dari Orang Tua Terhadap Nilai Kesopanan Anak di Desa Ariyojeding Rejotangan Tulungagung". (Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 2, 2018)
- Kurniawan Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Moh.Roqib. 2019. "Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan pendidikan integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat". Yogyakarta : PT LikS Printing Cemerlang.
- Mulyana. 2008. *Bahasa dan Sastra Daerah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulyana. 2008. *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Saptono. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Salatiga: Erlangga Grup.
- Sugiyono. 2010. *Metode Pendekatan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ulfa Nur Hidayati. "Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GPPUI Pekuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011,. (Bobotsari : Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAIN Purwokerto, 2011)
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Belajar Pendekatan dengan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.
- Wahid, Abdul dan Heru Kurniawan. 2015. *Kemahiran Berbahasa Indonesia*. Purwokerto: Kadela Press.
- Yuliana Rohmah, Elfi. "Perkembangan Psikologis Anak MI/SD: Studi atas Dampak Kepergian Ibu Sebagai TKW ke Luar Negeri". (Jurnal Pendidikan Keagamaan dan Sosial-Budaya Vol.4 No.1, Tahun 2010)

Zaini, Hisyam dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Akif di Perguruan Tinggi*.
Yogyakarta: CTSD.

