

PENGAYAAN BAHASA WOLIO DENGAN METODE *ROLE PLAY* DI KALANGAN USIA SEKOLAH DASAR DALAM LINGKUNGAN BENTENG KERATON BUTON

Hartinawanti¹, Nurhayati², Aswan Imbo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Buton, Indonesia
Email: tina53344@gmail.com, nurhayatihudi@gmail.com, aswanimbo98@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-Oktober-2023

Disetujui: 06-Mei-2024

Kata Kunci:

Bahasa Wolio; Metode *Role Play*

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini berfokus merevitalisasi dan meningkatkan kemampuan penggunaan serta penguasaan Bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan metode *Role Play*. Metode penelitian ini adalah *mix method* yakni kuantitatif dan kualitatif, dimana metode kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen (*one-shot case study*), dan metode kualitatif menggunakan model Miles and Huberman yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan awal penguasaan bahasa Wolio siswa diperoleh nilai rata-rata 66,88 dengan persentase 62,5%. Setelah menerapkan pengayaan bahasa melalui cerita rakyat dengan metode *Role Play* diperoleh nilai rata-rata 81,25 dengan persentase 84,4%. Dapat disimpulkan tingkat kemampuan penguasaan bahasa Wolio siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia 84,4%-62,5%=21,9%. Proses pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat menggunakan metode *Role Play* diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Baadia mendapatkan respon positif dari siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Wolio, tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar serta meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan serta penguasaan bahasa Wolio.

Abstract: This research focuses on revitalizing and improving the ability to use and master the Wolio language through folklore using the *Role Play* method. This research method is a *mix method*, namely quantitative and qualitative, where the quantitative method uses an experimental approach (*one-shot case study*), and the qualitative method uses the Miles and Huberman model, namely *data reduction*, *data display*, and *conclusion drawing/verification*. The results of this study indicate that students' initial ability to master the Wolio language obtained an average score of 66.88 with a percentage of 62.5%. After implementing language enrichment through folklore with the *Role Play* method, an average value of 81.25 was obtained with a percentage of 84.4%. It can be concluded that the level of Wolio language mastery of fifth grade students at SD Negeri 1 Baadia is 84.4% - 62.5% = 21.9%. The process of enriching the Wolio language through folklore using the *Role Play* method implemented in class V of SD Negeri 1 Baadia received a positive response from students, including students becoming more active in learning the Wolio language, creating fun learning that attracted students' interest in learning and improving students' skills in using and mastering the Wolio language.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia memiliki keberagaman budaya yang berbeda-beda dengan ciri khas dan karakteristik masing-masing. Salah satu keberagaman tersebut terlihat dari beragamnya bahasa sebagai alat komunikasi dan pengenalan suatu daerah. Merujuk (Suhardi, 2013) bahasa adalah suatu simbol bunyi yang digunakan oleh masyarakat sosial sebagai alat berkomunikasi, bekerja sama, dan identitas diri. Bahasa yang dikenal sebagai bahasa daerah merupakan salah satu warisan nenek moyang yang harus dipelihara, dilestarikan, agar nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya tetap terjaga di tengah-tengah masyarakat. Menurut (Alwi & Sugono, 2011) mengemukakan bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan sebagai bahasa penghubung intradaerah atau intramasyarakat dan sebagai sarana pendukung sastra serta budaya daerah atau masyarakat etnik di wilayah Republik Indonesia. Sementara (Departemen Pendidikan Nasional, 2014) menjelaskan bahasa wilayah adalah bahasa yang digunakan di sebuah daerah yang merupakan kebanggaan dan identitas wilayah tersebut.

Ada dua kemungkinan yang dapat terjadi ketika dua atau lebih bahasa yang bersanding digunakan masyarakat dalam suatu daerah. Pertama, bahasa tersebut berdampingan memiliki kesetaraan dan eksistensi yang seimbang. Kedua, salah satu bahasa menjadi lebih dominan dan menjadi bahasa mayoritas, sementara bahasa yang lain mengalami sebaliknya, bahkan terancam punah. Bahasa daerah berperan penting dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan sebagai sarana penghubung dan pendukung kebudayaan di daerah atau di dalam masyarakat etnik

tertentu di Indonesia (Langoday, 2023). Salah satu provinsi yang ada di Indonesia yang menggunakan beragam bahasa atau *multilingual* yakni provinsi Sulawesi Tenggara. Merujuk (Wati & Sahlan, 2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa di Sulawesi Tenggara terdapat sembilan bahasa daerah meliputi Bahasa Tolaki, Bahasa Culambacu, Bahasa Moronene, dan Bahasa Kulisusu, Bahasa Muna, Bahasa Wolio, Bahasa Ciacia, Bahasa Lasalimu-Kamaru dan Bahasa Pulo. Salah satu bahasa daerah yang ada yaitu bahasa Wolio. Bahasa Wolio merupakan warisan budaya Buton pada masyarakat kota Baubau. Perkembangan bahasa Wolio saat ini terancam punah dikarenakan penuturnya menurun dari hari ke hari dan ruang lingkup penggunaannya semakin sempit, (Kamaluddin, dkk, 2016). Para generasi muda lebih dominan menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa asing yang terkesan hebat dibanding menggunakan bahasa daerah karena dianggap ketinggalan zaman (Letasado & Muhsam, n.d.). Lebih lanjut, kurangnya kepedulian penutur asli dalam pembiasaan penggunaan bahasa Wolio bagi generasi muda menjadi sebab merosotnya konservasi budaya dari tahun ke tahun.

Saat ini tantangan untuk mempertahankan bahasa daerah semakin besar untuk mencegah laju kepunahan bahasa-bahasa daerah yang ada di Sulawesi Tenggara khususnya bahasa Wolio. Upaya yang dapat dilakukan untuk merevitalisasi bahasa Wolio salah satunya memberikan pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan menggunakan metode *Role Play* di mulai dari jenjang usia Sekolah Dasar. Melihat fenomena tersebut, melalui penelitian yang berjudul “Pengayaan Bahasa Wolio dengan Metode *Role Play* di Kalangan Usia SD dalam Lingkungan Benteng Keraton Buton” diharapkan mampu memberikan gambaran sejauh mana pemahaman anak usia Sekolah Dasar menguasai bahasa Wolio, khususnya yang berada di dalam wilayah Kesultanan Buton. Benteng keraton Buton merupakan bekas ibu kota Kesultanan Buton yang memiliki bentuk arsitek yang cukup unik, yang terbuat dari batu gunung berbentuk lingkaran. Benteng ini memiliki 12 pintu gerbang yang disebut Lawa dan 16 emplasemen meriam yang mereka sebut Baluara, (Rosita et al., 2020).

Merujuk pada pengayaan bahasa Wolio dengan metode *role play*, ditemukan hanya sedikit artikel yang memiliki kemiripan dengan judul tersebut, diantaranya (Nurhayati & Ardin, 2023) dalam penelitiannya menjelaskan eksistensi bahasa wolio di kalangan penutur millennial di Kota Baubau. Kemudian (Ayu et al., 2019) dalam penelitiannya mengembangkan media cerita rakyat digital berupa aplikasi “Hikanusa” yang digunakan untuk mempertahankan Bahasa Daerah. Kebaruan pada penelitian ini terletak pada (1) belum pernah ada penelitian yang menyandingkan pengayaan bahasa Wolio melalui cerita-cerita rakyat dengan menggunakan metode *role play*, (2) penelitian ini akan menghasilkan buku kompilasi cerita-cerita rakyat tiga bahasa (Wolio, Inggris, Indonesia) sebagai salah satu upaya revitalisasi bahasa daerah.

Secara umum pengayaan merupakan kegiatan memperkaya pengetahuan dalam hal ini penguasaan bahasa Wolio. Pengayaan merupakan kegiatan yang diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi yang berarti mereka adalah peserta didik yang tergolong cepat dalam menyelesaikan tugas belajarnya, (Sugihartono, 2012). Sedangkan menurut Prayitno dalam (Izzati, 2015) program pengayaan merupakan suatu bentuk layanan yang diberikan kepada seorang atau beberapa orang siswa yang sangat cepat dalam belajar. Upaya merevitalisasi bahasa merupakan kegiatan yang harus dilakukan secara terus-menerus seperti yang dikemukakan (Bujangga, 2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa upaya-upaya revitalisasi harus didukung secara jujur, ikhlas dan berkesinambungan oleh penutur Bahasa Gayo, pemerintah (pusat dan daerah), perancang bahasa, pakar Bahasa Gayo, pencinta Bahasa Gayo, dan pihak lain yang berkepentingan dalam bentuk dukungan moral dan dana. Bahasa Wolio merupakan satu-satunya bahasa daerah di Kepulauan Buton yang dilengkapi dengan aksara Jawi (Arab-Melayu) sehingga mereka tidak hanya memiliki sastra lisan tetapi juga memiliki sastra tulis yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal, (Mansyur et al., 2022).

Metode *Role Play* merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik dan terlibat aktif terhadap segala aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan (Putri et al., 2022) dalam penelitiannya mengemukakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat menjadi alternatif pada sekolah dasar untuk membantu melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Jawa. Penelitian serupa oleh (Aisyah, 2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan *speaking* siswa. Menurut (Juhji, 2018) metode *role playing* merupakan cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial dengan tujuan agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar membagi tanggung jawab, dan dapat mengambil keputusan secara spontan. Langkah *Role Playing* (Joyce et al., 2011) yaitu: 1) memanasakan suasana kelompok, 2) memilih partisipan, 3) mengatur setting atau tempat kejadian, 4) menyiapkan peneliti, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memerankan kembali, 8) berdiskusi dan mengevaluasi, 9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Penelitian ini berfokus merevitalisasi dan meningkatkan kemampuan penggunaan serta penguasaan Bahasa Wolio serta diperuntukkan para generasi muda khususnya di kalangan anak usia SD dalam lingkungan Benteng Keraton Buton, karena merekalah yang akan melanjutkan konservasi Bahasa Wolio kedepannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggabungkan antara dua metode penelitian yakni kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Creswell, 2016) penelitian kuantitatif adalah metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel dalam penelitian. Penelitian kualitatif menurut (Moleong, 2013) adalah sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Lebih pas dan cocok digunakan untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan penelitian perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan tindakan subjek.

Pada metode kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen (one-shot case study) dimana menguji kemampuan awal penguasaan bahasa Wolio siswa kemudian diberikan perlakuan melalui cerita rakyat menggunakan metode *Role Play* selanjutnya diobservasi hasilnya. Setelah analisis data kuantitatif, selanjutnya dianalisis kualitatif menggunakan model Miles and Huberman yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Penelitian ini akan dilaksanakan di dalam lingkungan Benteng Keraton Buton Kota Baubau khususnya SD Negeri 1 Baadia. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Populasi merupakan jumlah keseluruhan objek penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang berada di sekitar Benteng Keraton Buton yakni SD Negeri 1 Baadia yang berjumlah 205 orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024. Sampel merupakan beberapa objek yang akan diteliti mewakili dari jumlah populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling purposive sehingga diperoleh sampel siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia yang berjumlah 32 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, uji kemampuan awal siswa dalam hal penguasaan bahasa Wolio dan uji kemampuan penguasaan bahasa Wolio setelah diberikan treatment/ perlakuan yakni pengayaan bahasa Wolio melalui cerita-cerita rakyat dengan metode *Role Play*. Teknik analisis data kuantitatif yaitu uji statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk merangkum data, sedangkan Analisis data kualitatif yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penguasaan bahasa Wolio pada anak usia SD khususnya SD Negeri 1 Baadia kelas V menggunakan uji statistik deskriptif dengan SPSS 21. Diketahui tingkat penguasaan bahasa wolio pada siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia mencapai 60%. Hal ini didukung pada hasil tes kemampuan awal penguasaan bahasa wolio siswa terdapat 20 siswa (62,5%) dari 32 siswa mampu berbahasa wolio, dan 12 siswa (37,5%) tidak mampu berbahasa wolio. Nilai rata-rata penguasaan bahasa wolio siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata kemampuan awal penguasaan bahasa wolio siswa

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	32	40	100	66.88	18.741
Valid N (listwise)	32				

Tabel tersebut menunjukkan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 40, nilai maksimum 100, nilai rata-rata 66,88 dan standar deviasi 18,741. Setelah menerapkan treatment/ perlakuan yakni pengayaan bahasa wolio melalui cerita rakyat dengan menggunakan metode *Role Play*, kemampuan penguasaan bahasa wolio siswa diperoleh 27 siswa (84,4%) dari 32 siswa mampu berbahasa wolio, dan 5 siswa (15,6%) tidak mampu berbahasa Wolio. Nilai rata-rata penguasaan bahasa wolio siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata penguasaan bahasa wolio siswa setelah pengayaan bahasa Wolio

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	32	50	100	81.25	18.965
Valid N (listwise)	32				

Tabel tersebut menunjukkan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 50, nilai maksimum 100, nilai rata-rata 81,25 dan standar deviasi 18,965. Data tabel descriptive statistic di atas diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal penguasaan bahasa Wolio sisiwadiperoleh 66,88 dengan persentase 62,5 % dan setelah pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan metode *Role Play* diperoleh 81,25 dengan persentase 84,4%. Dapat disimpulkan tingkat kemampuan penguasaan bahasa wolio siswa kelas V SD 1 Baadia $84,4\% - 62,5\% = 21,9\%$.

Tahapan penelitian ini yakni melakukan observasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk menemukan aktivitas keseharian penggunaan bahasa Wolio dikalangan siswa tingkat sekolah dasar dalam lingkungan Benteng Keraton Buton. Hasil observasi ditemukan bahwa penggunaan bahasa wolio di dalam lingkungan Benteng Keraton Buton khususnya di SD Negeri 1 Baadia telah menerapkan aturan wajib berbahasa Wolio setiap hari rabu dan juga menerapkan mata pelajaran bahasa wolio di kelas IV dan V yakni setiap hari jumat dan kamis. Kebijakan itu sebagai salah satu bentuk upaya sekolah merevitalisasi penggunaan bahasa Wolio. Mendukung kebijakan itu penelitian ini berfokus pada merevitalisasi Bahasa Wolio dan meningkatkan kemampuan penggunaan Bahasa Wolio dengan memberikan pengayaan bahasa Wolio melalui cerita-cerita rakyat menggunakan metode *role play*.

Tahapan selanjutnya yang ditempuh peneliti yakni melakukan tes kemampuan penguasaan bahasa wolio pada siswa kelas IV dan V. Hasil tes ini ditemukan bahwa tingkat penguasaan bahasa wolio pada siswa kelas IV mencapai 30 %, sedangkan pada kelas V mencapai 60 %. Data ini didukung pada hasil tes kemampuan penguasaan bahasa wolio siswa sebelum menerapkan treatment pada tabel 1.1 di atas. Merujuk penelitian ini yakni pengayaan bahasa wolio. Secara umum pengayaan merupakan kegiatan memperkaya pengetahuan dalam hal ini penguasaan bahasa wolio. Sehingga ditetapkan sampel penelitian ini yakni kelas V SD Negeri 1 Baadia. Siswa kelas V sebagai sampel yang dipilih peneliti karena tingkat penguasaan bahasa wolionya lebih tinggi dibanding kelas IV. Selanjutnya tahapan yang dilakukan peneliti yakni pengenalan cerita rakyat berbahasa Wolio kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia. Salah satu cerita rakyat bahasa wolio yang berkembang di masyarakat Buton adalah cerita rakyat yang berjudul “Wandiu-diu”. Dalam kegiatan pengenalan cerita rakyat ini siswa bergantian membacakan teks cerita rakyat berbahasa wolio perparagraf. Kemudian siswa diminta untuk menarasikan maksud dari isi cerita rakyat tersebut dalam bahasa indonesia. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran bahasa Wolio, mereka berlomba-lomba ingin membacakan teks cerita rakyat “Wandiu-diu” yang peneliti siapkan.

Setelah pengenalan cerita rakyat pada siswa SD negeri 1 Baadia, peneliti mulai menerapkan cerita rakyat dengan menggunakan metode *role play*. Metode *Role Play* merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik dan terlibat aktif terhadap segala aktivitas pembelajaran. Tahapan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas 8 siswa atau lebih sesuai tokoh pada cerita rakyat yang akan diperankan. Pada saat kelompok pertama sedang bermain peran, maka kelompok lainnya bertugas sebagai pengamat, demikian sebaliknya. Peneliti memilih peran-peran yang akan dimainkan siswa dan mengatur tempat bermain. Sebelum bermain, siswa diberi kesempatan untuk memahami peranannya dahulu. Bermain Peran, merupakan inti proses kegiatan *role play*. Selama proses bermain peran berlangsung, peneliti melaksanakan observasi aktivitas belajar siswa dan mengisinya pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti dan siswa melaksanakan diskusi untuk mengevaluasi hasil bermain peran yang telah dilaksanakan siswa, sehingga kekurangan dan kelemahan masing-masing kelompok dapat diperbaiki bersama. Peneliti juga perlu menjelaskan simpulan dan nilai-nilai yang terkandung dari materi yang telah dimainkan oleh siswa.

Jika terdapat kekurangan dan kelemahan pada masing-masing kelompok selama bermain peran maka peneliti memberikan tugas untuk memperbaikinya dengan cara melaksanakan bermain peran kembali. Langkah terakhir dalam bermain peran adalah pengungkapan pengalaman siswa setelah bermain peran. Beberapa siswa diminta untuk mengungkapkan pengalaman yang dirasakan setelah bermain peran dan perasaan yang dialami setelah melakukan kegiatan bermain peran dengan cara memainkan peran tertentu bersama teman-temannya. Selain itu juga siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari dari kegiatan bermain peran.

Setelah melakukan pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan metode *Role Play*, hasil observasi dan evaluasi penerapan metode rakyat tersebut peneliti melanjutkan tes kemampuan penguasaan bahasa Wolio pada siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia. Hasil tes tersebut pada tabel 1.2 descriptive statistik diatas diperoleh nilai rata-rata 81,25 dengan persentase 84,4%. Dapat disimpulkan *Role Play* yang diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Baadia mendapatkan respon positif dari siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Wolio, tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar dan menggunakan bahasa Wolio.

Pembahasan:

Hasil nilai rata-rata kemampuan penguasaan bahasa Wolio siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia dapat dilihat pada tabel 1. menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa diperoleh diperoleh nilai rata-rata 66,88 dengan persentase 62,5%. Dari 32 siswa di kelas V SD Negeri 1 Baadia terdapat 20 siswa yang mampu berbahasa Wolio dan 12 siswa lainnya tidak mampu berbahasa Wolio. Siswa yang mampu berbahasa Wolio adalah mereka yang terbiasa menggunakan bahasa Wolio sehari-hari dalam rumah serta terbiasa mendengar orang-orang disekitar tempat tinggalnya berbahasa Wolio. Sedangkan yang tidak mampu berbahasa Wolio dikarenakan tidak adanya penutur bahasa Wolio dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat sekitar tempat tinggalnya serta kurangnya motivasi siswa.

Pada tabel 2. menunjukkan kemampuan penguasaan bahasa Wolio siswa setelah menerapkan pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan metode *Role Play* diperoleh nilai rata-rata 81,25 dengan persentase 84,4%. Dapat disimpulkan tingkat kemampuan penguasaan bahasa wolio siswa kelas V SD 1 Baadia 84,4% - 62,5% = 21,9%. Terdapat selisih sebesar 21,9% merupakan awal peningkatan keterampilan penguasaan serta penggunaan bahasa Wolio pada siswa.

Berdasarkan data tersebut *Role Play* yang diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Baadia mendapatkan respon positif dari siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Wolio, tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar serta meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan bahasa Wolio. Sejalan dengan penelitian (Kurniawati et al., 2016) mengemukakan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama alus siswa kelas IV SDN Gabus I Sragen tahun ajaran 2015/ 2016, selain itu dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan guru menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian lain (Rinaldi, 2020) menuturkan bahwa metode *Role Playing* dapat melatih penggunaan dan penguasaan keterampilan berbahasa Jawa yang baik dan benar karena dalam metode *Role Playing* ini dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam wacana atau skenario sehingga bisa berperan sesuai dengan peran dan imajinasi.

Hal tersebut dapat menerangkan bahwa pemilihan metode sangat berperan dalam keberhasilan dalam proses mentransfer ilmu kepada siswa salah satunya metode *Role Play* yang mampu memberi kesan baru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan berbahasa Wolio. Dalam penelitian ini metode *Role Play* dimana siswa bermain peran dengan teman sekelasnya dan memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat yang telah disiapkan. Melalui cerita rakyat berbahasa Wolio ini dapat melatih siswa agar lebih sering berbicara menggunakan bahasa Wolio. Sejalan penelitian (Elmiati & Fussalam, 2018) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran serta keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal seperti motivasi dan kecemasan dan faktor eksternal seperti bahan ajar.

Bahasa Wolio merupakan bahasa daerah di wilayah kota Baubau, bersamaan dengan berjalannya waktu bahasa daerah ini mengalami kepunahan, ini terjadi pada anak-anak disebabkan karena sudah jarang diperkenalkan (Hendrawan et al., 2022). Pembelajaran bahasa Wolio menjadi pendorong upaya revitalisasi bahasa wolio dalam upaya melestarikan bahasa kesultanan Buton (Muslim & Larios, 2023). Sejalan penelitian (Zulfitriah et al., 2021) menuturkan bahwa mempelajari bahasa daerah langsung merupakan upaya melestarikan dan mengenalkan budaya Indonesia dan dianggap perlu adanya media atau sarana untuk menjaga dan melestarikan budaya tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan tingkat kemampuan penguasaan bahasa wolio siswa kelas V SD 1 Baadia 84,4% - 62,5% = 21,9%. Proses pengayaan bahasa Wolio melalui cerita rakyat dengan menggunakan metode *Role Play* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia mendapatkan respon positif dari siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Wolio, tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar serta meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan serta penguasaan bahasa Wolio.

Guru dapat menerapkan serta mengembangkan metode *Role Play* dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa juga tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Peran stakeholder selain guru diperlukan untuk menumbuhkan kembali sikap peduli akan keberlangsungan suatu budaya di daerah tertentu dalam rangka merevitalisasi kebudayaan dalam hal ini bahasa Wolio.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Speaking Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11 No. 1, 9–16.
- Alwi, H., & Sugono, D. (2011). *Politik Bahasa*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Ayu, Rr. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, 1 No. 2, 65–72.
- Bujangga, H. (2022). Revitalisasi Bahasa Gayo dan Penuturnya. *Proceedings of International Conference on Islamic Studies "Islam & Sustainable Development," 1 No. 1, 326–337.*
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Meode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat (Cetakan kesatu)*. Pustaka Pelajar.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Gramedia Pustaka Utama.
- Elmiati, & Fussalam, Y. E. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Metode Bermain Peran (Role Play) di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun. *Journal Of Language Education Development, 1 No. 1*, 49–60. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pbi/article/view/31/34>
- Hendrawan, N., Hamid, H., & Dani, A. G. (2022). Game Edukatif Pengenalan Bahasa Wolio Berbasis Android. *Jurnal Fokus Elektroda: Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika Dan Kendali, 7, No. 4*, 231–236.
- Izzati, N. (2015). Pengaruh Penerapan Program Remedial dan Pengayaan Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EduMa, 4 No. 1*, 54–68.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching, Model-model Pengajaran*. Pustaka Belajar.
- Juhji. (2018). *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI*. CV. Media madani.
- Kamaluddin, dkk. (2016). *Bahasa Wolio Riwayatmu*. Universitas Haluoleo Press.
- Kurniawati, D., Lestari, L., & Samidi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Alus. *Didaktika Dwija Indria, 4 No. 8*, 12–18. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/8837/6671>
- Langoday, F. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD INPRES OEPOI. 1*.
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (n.d.). *The Influence of the Implementation of Affection-Based Learning With the Help of Poster Media to Improve Bahasa Indonesia Learning Outcome on Students of Grade V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. 479, 5*.
- Mansyur, F. A., Arsad, Nazar, A., Hikmah, I., & Zilani. (2022). Model of Wolio Language Maintenance Strategies in Society 5.0. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 5(2)*, 284–292.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim, & Larios, Z. (2023). Pembelajaran Bahasa Wolio dalam Upaya Melestarikan Bahasa Kesultanan Buton di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Wawasan Sarjana, 2, No. 3*, 158–165.
- Nurhayati, & Ardin, H. (2023). Eksistensi Bahasa Wolio di Kalangan Penutur Millenial di Kota Baubau. *Sang Pencerah Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton, 9 No. 2*, 477–491. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i2.2753>
- Putri, N. A., Pradana, L. N., & Chasanatun, F. (2022). Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3*, 154–160.
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Unggah Bahasa Jawa Dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 6, No. 2*, 1–8.
- Rosita, Asfida, Annur, M. A., & Azis. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Benteng Keraton Buton dan Implikasinya pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika, 6 No. 2*, 86–90.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Suhardi. (2013). *Pengantar Linguistik Umum*. Ar-Ruzz Media.
- Wati, F., & Sahlan, H. (2017). Pemertahanan Bahasa Wolio Sebagai Warisan Budaya Buton. *Jurnal Bastra, 1 No 4*, 1–22.
- Zulfitriah, M., Satra, R., & Ilmawan, L. B. (2021). Penerapan Algoritma Binary Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Wolio (Buton). *BUSITI: Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam, 2, No. 4*, 265–274.