

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BERBICARA
BAHASA JAWA KRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) PADA SISWA KELAS VII H
SMP NEGERI 1 DUKUHWARU SEMESTER 2
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sushandayani

SMP Negeri 1 Dukuhwaru

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa masih belum tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebagaimana analisis nilai tes hasil belajar pada kondisi awal diketahui besarnya siswa yang tuntas belajar baru mencapai 8 siswa atau 25%, padahal kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan adalah 85%. Tujuan penelitian adalah meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mapel Bahasa Jawa dengan menggunakan metode Bermain Peran (Role Playing) pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 65, 6% dan pada siklus II mencapai 89%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada kondisi awal persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 25%, pada siklus I sebesar 62, 5% dan pada siklus II mencapai 94%. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode Bermain Peran (Role Playing) dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar Bahasa Jawa Materi Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020" dapat diterima.

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran (Role Playing), Berbicara Bahasa Jawa Krama.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok) yang diajarkan mulai dari tingkatan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini dilakukan sebagai bentuk perwujudan pelestarian bahasa daerah sebagai aset kebudayaan Bangsa dan Negara yang kini mulai terkikis atau terpengaruh oleh kebudayaan asing.

Mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar berkomunikasi. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa yang benar sesuai dengan kaidah dan unggah-ungguh yang ada, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Jawa diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, daya pikir, dan daya nalar siswa.

Pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, meliputi kemampuan berbicara, menulis, membaca dan menyimak. Peningkatan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan berbagai macam metode.

Keterampilan berbicara tidak bisa dipisahkan dengan kemampuan berbahasa yang lain seperti menyimak, membaca dan menulis.

Pembelajaran berbicara bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan unggah-ungguh yang benar. Namun, pada kenyataannya keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa dengan baik sangat kurang. Citra bahasa Jawa yang selama ini kurang mendapat perhatian siswa sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dalam berbicara bahasa Jawa. Hal itu karena kelemahan mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah terletak pada kedudukan bahasa Jawa dalam mata pelajaran di sekolah hanya sebagai mata pelajaran muatan lokal meskipun muatan lokal wajib.

Selain itu, penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari siswa masih menggunakan bahasa Jawa yang bercampur dengan bahasa Indonesia sehingga kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Jawa. Hal ini menyebabkan hasil belajar bahasa Jawa menjadi rendah dan berpengaruh pada nilai yang diperoleh siswa. Nilai yang diperoleh siswa belum memenuhi kriteria yang ditentukan oleh sekolah karena kesulitan menggunakan bahasa Jawa yang benar. Nilai Kriteria Ketuntasan yang ditetapkan SMP Negeri 1 Dukuhwaru adalah 70, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar bahasa Jawa pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru adalah 59, itu berarti nilai belum memenuhi standar yang ditetapkan oleh sekolah. Masih banyak siswa yang belum dapat berbicara bahasa Jawa dengan baik.

Hasil pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam krama terbilang masih rendah. Siswa belum mampu mengungkapkan gagasan dan pikirannya secara lisan dengan unggah-ungguh yang baik dan benar. Hal ini disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal siswa.

Guru juga turut serta sebagai penentu keberhasilan siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam krama. Sebagaimana tertera dalam kurikulum 2013 dengan Standar Kompetensi Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan dan perasaan melalui berbicara, bertelepon dan berdialog dalam berbagai ragam bahasa Jawa dengan unggah-ungguh yang sesuai. Dan Kompetensi Dasar berdialog (melakukan percakapan). Telah dilakukan usaha guru dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Dalam hal ini guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan tersebut, yaitu materi tanya jawab (wawancara). Kemudian guru langsung memberikan penugasan kepada siswa untuk melakukan wawancara dengan petugas perpustakaan ataupun petugas kantin. Dalam wawancara siswa dikelompokkan menjadi 4-5 orang. Setelah wawancara selesai, hasil wawancara kemudian dikumpulkan kepada guru.

Pembelajaran dengan metode ini terbilang sudah baik, akan tetapi masih ada kekurangannya. Diantaranya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran tidak maksimal, banyak diantara mereka hanya ngobrol ataupun bercanda dengan teman lain dan yang aktif bertanya hanya satu - dua siswa saja yang pintar dan berani. Sedangkan siswa yang kurang pintar dalam berbicara hanya diam karena merasa tidak bisa berbahasa Jawa krama dan malu untuk bertanya. Selain itu perbendaharaan kosakata siswa kurang karena dalam melakukan wawancara kosakata yang digunakan sangat sederhana yaitu

sebatas pertanyaan yang diuraikan saja dan biasanya siswa dalam membuat pertanyaan relatif pendek.

Mengamati kemampuan berbicara bahasa Jawa ragam krama siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru semester genap tahun pelajaran 2019/2020 yang masih rendah. Dari hasil belajar 8 siswa atau (25%) yang nilainya mencapai KKM dan sisanya sebanyak 24 siswa atau (75%) masih di bawah KKM. Dalam hal ini takut untuk berbicara dengan menggunakan ragam krama, kesulitan dalam menentukan kosakata krama, maupun penerapan kosakata krama dalam berkomunikasi dengan orang lain yang kadang-kadang kosakata krama digunakan untuk mengunggulkan dirinya sendiri, maka peneliti mencoba mengangkat kemampuan berbicara Jawa ragam *krama* dengan menggunakan metode *bermain peran (Role Playing)*. Metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi (situasi tiruan).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah peningkatan Aktivitas berbicara bahasa Jawa ragam krama melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru semester genap tahun pelajaran 2019/2020? (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar berbicara bahasa Jawa ragam krama dengan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru semester genap tahun pelajaran 2019/2020?

Sesuai dengan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Meningkatkan Aktivitas berbicara bahasa Jawa ragam krama dengan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru semester genap tahun pelajaran 2019/2020. (2) Meningkatkan hasil belajar berbicara bahasa Jawa krama pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru semester genap tahun pelajaran 2019/2020 setelah mengikuti pembelajaran melalui metode bermain peran (*Role Playing*).

KAJIAN PUSTAKA

Aktivitas

Dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Aktivitas adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1996:9) disebutkan aktif adalah giat (bekerja, berusaha). Aktivitas diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Keaktifan berbicara sangat perlu diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran. (Sardiman 2010:98) memaknai proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktifitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan berbicara adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009:22), Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Catharina Tri Anni (2006: 5), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dan perubahan tingkah laku yang menetap dari pengetahuan, sikap dan ketrampilan peserta didik secara nyata, setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan (ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris) yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar untuk memperoleh pengalaman. Ranah hasil belajar meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan Psikomotorik (ketrampilan)

Ragam Bahasa Jawa

Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia merupakan bahasa yang beragam karena di dalamnya terdapat tingkatan-tingkatan bahasa atau disebut juga sebagai *unggah-ungguh basa*. Sebagai pemakainya harus memperhatikan kaidah tata bahasa dan kesopansantunan dalam berbicara.

Macam-macam ragam bahasa jawa yaitu (1) Ragam Bahasa Jawa *Krama*:

Bahasa Jawa *krama* merupakan ragam bahasa yang santun digunakan dalam berkomunikasi. Dapat dikatakan santun karena pada dasarnya ragam *krama* digunakan dengan tujuan untuk menghormati orang lain atau lawan bicara dalam berkomunikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan kosakata yang digunakan dalam bahasa *krama* yang menggunakan kosakata *krama*. Secara rinci Sasangka (2004:104) menjelaskan bahwa *ragam krama* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *krama*, atau yang menjadi unsur inti di dalam *ragam krama* adalah leksikon *krama* bukan leksikon lainnya. Afiks yang muncul dalam ragam ini semuanya berbentuk *krama* (misalnya, afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*). (2) Ragam *Krama Lugu*: adalah ragam pemakaian bahasa Jawa yang seluruhnya dibentuk dengan menggunakan kosakata *krama*, demikian juga imbuhan. *Krama lugu* digunakan oleh peserta tutur yang belum atau tidak akrab, misalnya baru kenal. (Hardyanto dan Utami 2001:50)

Dewasa ini ragam *krama lugu* hanya digunakan bagi pembicara (diri sendiri) atau untuk cerita monolog. Jika berkaitan dengan orang lain akan diubah menjadi *krama alus* karena pembicara Jawa selalu menghormati orang lain. (3) Ragam *Krama Alus* adalah ragam pemakai bahasa Jawa yang dasarnya *krama lugu*, namun juga menggunakan kosakata *krama inggil*. *Krama alus* digunakan oleh peserta tutur yang hubungannya kurang akrab dan ada usaha untuk saling menghormati.

Metode Bermain Peran (Role Playing)

Pada dasarnya metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, metode simulasi, metode permainan, dll. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan materi yang disampaikan dapat menjadi kendala yang berarti dalam proses belajar mengajar. Diperlukan sebuah metode yang tepat dan sesuai agar pembelajaran dapat bervariasi, tidak membosankan sehingga hasil yang diperoleh pun maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *bermain peran (Role Playing)*.

Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat didefinisikan berdasarkan kata pembentuknya yaitu metode dan berperan. Menurut Suyatno (2004:15) metode merupakan prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran

Shaffel dan Shaffel (dalam Waluyo 2003:189) menyebutkan adanya 9 (sembilan) langkah dalam *role playing*, yaitu (1) memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran (*casting*); (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap peran; (5) pemeranan (pentas di depan kelas); (6) diskusi dan evaluasi I (spontanitas); (7) pemeranan (pentas) ulang; (8) diskusi dan evaluasi II, pemecahan masalah; dan (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Pembelajaran Bahasa Jawa Ragam *Krama* dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*).

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam pembelajaran aspek berbicara ragam *krama*. Dengan *bermain peran* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berbicara dan berdialog disertai gerakan-gerakan tertentu yang mendukung atau memperjelas pembicaraan tersebut. Dengan *bermain peran* juga dapat melatih keberanian siswa dalam berbicara. Karena disini siswa memerankan peran yang sesuai dengan topik yang akan diangkat dari masalah-masalah yang ada dalam lingkungan sehari-hari. Sehingga diharapkan siswa dapat menghayati peran yang dimainkannya.

Secara terinci langkah-langkah yang ditempuh oleh guru dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama* dengan metode bermain peran (*Role Playing*) adalah sebagai berikut. (1) Guru memperkenalkan masalah-masalah yang terjadi di dalam kehidupan bermasyarakat. (2) Guru menentukan pemain dalam bermain peran (*Role Playing*), dengan cara membagi siswa menjadi 8 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 – 5 orang. (3) Guru menentukan permasalahan apa saja yang perlu diperankan oleh siswa dalam kegiatan berbicara, dan membagi permasalahan tersebut kepada masing-masing kelompok yang telah terbentuk. (4) Pembagian dan pendeskripsian peran (5) Siswa membuat naskah yang berupa dialog atau percakapan dengan ragam bahasa *krama* dengan batasan waktu maksimal 10 menit. (6) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju ke depan untuk mengambil nomor undian atau nomor urut tampil. (7) Siswa diberi kesempatan untuk belajar memahami naskah terlebih dahulu sebelum maju memerankan naskahnya dengan diberi batasan waktu maksimal 5 menit. (8) Permainan dimulai dengan nomor undi 1, 2, 3, 4 sebagai tim penampil dan nomor undi 5, 6, 7, 8 sebagai tim pengamat. (9) Kelompok lain memperhatikan dengan seksama (10) Setelah penampilan selesai, tim pengamat memberikan tanggapan dan mengkritisi penampilan dari tim penampil. (11) Ketika semua kelompok sudah maju untuk tampil guru dan siswa mengadakan diskusi.

Kerangka Berpikir

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam pengertian ini berbicara merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang aktif-produktif (Djiwandono 1996:68).

Kaitannya dengan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama*, masih banyak siswa kelas VII H di SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 yang belum mampu untuk berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Hal ini terbukti pada *ungguh-ungguh* siswa yang masih kurang dan terlihat banyak kesalahan yang dilakukan siswa ketika berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Selain itu dapat dibuktikan dengan perolehan nilai siswa yang relatif rendah dalam pembelajaran berbicara khususnya berbicara Jawa ragam *krama*.

Pada siklus ke I dan II guru menerapkan model pembelajaran Bermain Peran/Role Playing. Dengan penerapan metode baru yaitu metode bermain peran (*Role Playing*) diharapkan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Karena dengan bermain peran pembelajaran akan bersifat lebih sedikit santai dan tidak tegang, selain itu dengan bermain peran dapat melatih keberanian siswa untuk mengesplor kemampuan siswa baik dalam berbicara maupun berperan sesuai dengan kaidah atau *unggah-ungguh* yang ada.

METODE PENELITIAN

Objek Tindakan

Objek tindakan dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 yang masih rendah. dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing)

Setiting Penelitian, Subjek dan Waktu penelitian

Penelitian Berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Berbicara bahasa Jawa Krama dengan menggunakan metode Bermain Peran (Role Playing) pada siswa kelas VII Semester genap SMP Negeri 1 Dukuhwaru Tahun Pelajaran 2019/2020, diadakan dikelas VIIH SMP Negeri 1 Dukuhwaru Jalan Raya Slawi - Jatibarang, Desa Gumayun Kecamatan Dukuhwaru.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian sebagai guru Bahasa Jawa dan siswa-siswi kelas VII H Semester genap SMP Negeri 1 Dukuhwaru Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 32 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020, pada bulan Januari sampai Juni 2020.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk memperoleh data keaktifan siswa. Dengan observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan, presentasi dan aktivitas dalam bertanya serta berpendapat selama proses pembelajaran berkaitan dengan penggunaan media berdialog sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIIH SMP Negeri 1 Dukuhwaru.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan media berdialog. Alat

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktifitas siswa. Lembar pengamatan aktifitas siswa diambil dari proses pembelajaran yang meliputi aktifitas siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran.

Tes

Pada penelitian ini tes dilakukan pada akhir setiap siklus baik pada siklus I dan siklus II materi teks ulasan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Soal tes yang akan diujikan pada siswa berbentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Adapun norma penilaiannya adalah setiap 20 butir soal dijawab dengan betul semua maka skor 5 dengan nilai 100. Artinya setiap nomor soal berbobot nilai 5.

Dokumentasi

Dokumentasi dapat membantu dalam mengumpulkan data penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data disekolah dan identitas siswa anatar lain nama siswa dan nomor induk siswa dengan melihat dokumen yang ada disekolah. Metode dokumentasi ini berupa foto yang nantinya menjadi sumber dokumen bagi peneliti, tujuannya dalam peneliti dapat dilihat juga aktifitas siswa dengan menggunakan sumber gambar yakni foto.

Analisis Data

Analisis Kualitatif

Lembar observasi Aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui Aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut ditafsirkan dengan rentang kualitatif sebagai berikut: Aktivitas Sangat Aktif: bila $81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$, Aktivitas Aktif: bila $61\% < \% \text{ skor} \leq 80\%$ Aktivitas Cukup: bila $41\% < \% \text{ skor} \leq 60\%$ Aktivitas rendah: bila $0\% < \% \text{ skor} \leq 20\%$ Tidak Aktif, Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi terhadap 5 indikator aktivitas belajar.

Aktivitas siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi siswa yang telah di siapkan. Pemberian skor dilakukan dengan menggunakan skor 1 dan 0. Skor 1 diberikan jika siswa selalu aktif dalam pembelajaran. Sedangkan skor 0 diberikan jika peserta siswa tidak melakukan aktivitas sesuai dengan indikator pengamatannya.

Analisis Kuantitatif

Teknik kuantitatif ini digunakan dalam analisis data kuantitatif. Data diperoleh dari hasil tes belajar siswa pada siklus I maupun siklus II. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, jenis yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk tes pilihan ganda. Hasil tes dianalisis dengan menentukan nilai terendah, tertinggi dan nilai rata-rata.

Sumber Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari subyek penelitian, tidak melalui perantara, sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa materi materi unggah-ungguh bahasa jawa krama.

Data sekunder adalah penelitian yang diperoleh secara tidak langsung. Data sekunder merupakan data yang diperoleh sebagai pendukung untuk kelengkapan data penelitian, data yang diambil bersumber selain dari subyek penelitian yaitu berupa data yang berasal dari pengamatan oleh peneliti maupun teman sejawat.

Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila siswa yang aktif dalam belajar sebesar 70% pada siklus I dan 80% pada siklus II dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa krama.
2. Hasil Belajar dinyatakan berhasil, apabila siswa mendapatkan nilai minimal sama dengan KKM sebesar dan klasikal mencapai 80 dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa krama.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang merupakan perbaikan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang di jumpai dikelas. Penelitian tindakan kelas ini meliputi dua siklus perbaikan. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dalam satu siklus ada 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit sesuai scenario pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jawa *krama*, dilakukan sebuah tes awal atau prasiklus. Dalam penelitian ini hasil prasiklus diperoleh dari pembelajaran yang telah dilakukan guru, yaitu pada kegiatan dialog berpasangan dengan judul "Sregep Sinau". Dalam kegiatan ini siswa disuruh maju untuk melakukan kegiatan dialog atau percakapan antara seorang ibu dan anak. Hasil aktivitas siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama* sebelum dilakukan tindakan aktivitas siswa pada pembelajaran masih sangat rendah. Dari 32 siswa kelas VII H, hanya 8 siswa (25%) memperhatikan penjelasan guru, 18 siswa atau (56, 3%) siswa aktif latihan berbicara, 5 siswa (15, 6%), kerja sama kelompok, 7 siswa (21, 9%) semangat menjawab pertanyaan, 11 siswa atau (34, 4%) menanggapi pendapat teman. Rata-rata aktivitas siswa 30, 6%, hal ini menunjukkan rendahnya aktivitas siswa. Aktivitas pembelajaran yang rendah tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar Bahasa Jawa kondisi nilai rata-rata 59 nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 50. Siswa yang telah tuntas KKM 8 siswa atau 25%, Sedang 24 siswa atau 75% belum tuntas KKM. Padahal siswa dapat dinyatakan tuntas secara klasikal apabila jumlah siswa yang mencapai KKM sudah $\geq 85\%$.

Deskripsi Siklus I

Setelah merefleksi kegiatan pra siklus, dilakukan perbaikan dibantu oleh observer dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi kembali. Deskripsi data pelaksanaan tindakan kelas siklus I, membahas tentang gambaran aktivitas siswa dan

hasil belajar siswa pada siklus I, ada peningkatan aktivitas belajar siswa dari kegiatan pembelajaran pra siklus yaitu dari 30, 6% menjadi 65, 6%. Selain itu, pada siklus I jumlah siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau (62, 5%) sedangkan 12 siswa atau (37, 35%) lainnya masih belum mencapai KKM sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Aktivitas pembelajaran siklus I diperoleh data bahwa dari jumlah 32 siswa kelas VII H hanya 13 siswa atau (41%) memperhatikan penjelasan guru, 30 siswa atau (93, 8%) aktif latihan bicara, 20 siswa atau (6, 25%) kerja sama kelompok, 17 siswa atau (53, 1%) semangat menjawab pertanyaan, 25 siswa atau (78, 1%) menanggapi pendapat teman. Rata-rata keaktifan siswa 65, 6%, hal ini menunjukkan cukup aktifnya siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Dari data hasil belajar diketahui bahwa rata-rata nilai 69. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 90 dengan nilai terendahnya adalah 55. Jumlah siswa tuntas belajar sebesar 20 dari 32 siswa atau 62, 5%, sedangkan siswa belum tuntas dengan jumlah 12 atau 37, 5%. Karena belum memenuhi indikator keberhasilan dilanjutkan perbaikan pembelajaran siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Setelah dilakukan tes formatif diakhir pembelajaran maka hasilnya adanya peningkatan baik rata-rata nilai maupun ketuntasan aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus II, ada peningkatan aktivitas belajar siswa dari kegiatan pembelajaran siklus I yaitu dari rata – rata 65, 6% menjadi 89%. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 30 siswa atau (94%) sedangkan 2 siswa atau (6%).

Pada siklus II, ada peningkatan aktivitas belajar siswa diperoleh data bahwa dari jumlah 32 siswa kelas VII H, mengalami peningkatan 30 siswa atau (94%) yang memperhatikan penjelasan guru, 32 siswa atau (100%) aktif latihan berbicara, 22 siswa atau (69%) kerjasama kelompok, 27 siswa atau (84%) siswa semangat menjawab pertanyaan, 32 siswa atau (100%) menanggapi teman. Rata-rata aktivitas belajar siswa 89%, hal ini menunjukkan aktifnya siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian siklus II untuk hasil belajar siswa kelas VII H diketahui bahwa rata-rata 82. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 100 dengan nilai terendahnya adalah 65. Jumlah siswa tuntas belajar sebesar 30 siswa atau (94%) dari 32 siswa, sedangkan siswa belum tuntas dengan jumlah 2 siswa atau (6%).

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II ini ternyata hasil belajar Bahasa Jawa materi berbicara bahasa jawa krama kelas VII H telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas peningkatan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran antar siklus sebagai berikut: (1) Mempehatikan Penjelasan guru pada pra siklus 8 siswa, pada siklus I 13 siswa dan siklus II 30 siswa, (2) Aktif latihan bicara pada pra siklus 18 siswa, pada siklus I 30 siswa dan siklus II 32. (3) Kerja sama kelompok pada pra siklus 5 siswa, pada siklus I 20 siswa dan siklus II 32. (4) Semangat

menjawab pertanyaan pada pra siklus 7 siswa, pada siklus I 17 siswa dan siklus II 27. (5) Menanggapi pendapat teman pada pra siklus 11 siswa, pada siklus I 25 siswa dan siklus II 32 siswa.

Menurut Hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa secara klasikal siswa yang tuntas belajar pada siklus I adalah 20 siswa atau 62, 5%, dan pada siklus II sebanyak 30 siswa atau 94%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas belajar pada setiap siklus penelitian tindakan ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Jika siklus I dibandingkan dengan siklus II maka terdapat peningkatan sebesar 31, 5%.

Sebaliknya secara klasikal siswa yang belum tuntas belajar mengalami penurunan. Pada siklus I adalah 12 siswa atau 37, 5% dan pada siklus II adalah 2 siswa atau 6%. Jika dibandingkan antara siklus I dengan siklus II maka terdapat penurunan sebesar 31, 5 %.

PENUTUP

Simpulan

1. Penerapan metode Bermain Peran (Role Playing) dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Jawa materi berbicara bahasa jawa pada siswa kelas VIIH SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester genap Tahun ajaran 2019/2020
2. Penerapan metode Bermain Peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa materi berbicara bahasa jawa krama pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Dukuhwaru Semester genap Tahun ajaran 2019/2020

Saran – saran

Kepada Guru

1. Guru perlu memahami isi kandungan Silabus baik tentang Standar Kompetensi, maupun Kompetensi Dasar, sehingga mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Guru harus mampu menguasai materi pelajaran agar dapat mengolah berbagai model-model pembelajaran.

Kepala Sekolah:

Kepala sekolah sebagai penanggung jawab berlangsungnya pelaksanaan proses pendidikan di sekolah hendaknya:

1. Siap dan berusaha menjadi konsultan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Menyadari bahwa tugas pembelajaran bukan monopoli para guru di sekolah karenanya harus bertanggung jawab ikut peranan dalam upaya meningkatkan keberhasilan belajar dengan suatu keteladanaan.

Kepada Para Siswa

1. Siswa di sekolah hendaknya menyadari bahwa dirinya sebagai faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar.

2. Sebagai individu yang dikenai proses pembelajaran hendaknya menyadari tugas dan kewajibannya serta berusaha melaksanakannya dengan melibatkan diri secara aktif pada saat proses pembelajaran.
3. Sebagai siswa harus menyadari bahwa proses pembelajaran bukan monopoli guru, tetapi peran aktif dari dirinyalah yang ikut menentukan dalam keberhasilan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono, M Soenardi. 1996. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Hardyanto dan Utami. 2001. *Kamus Kecil Bahasa Jawa Ngoko-Krama*. Semarang: Lembaga Pengembangan Sastra dan Budaya.
- Sasangka, Tjatur Wisnu. 2004. *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Sudirman. 2010. *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Waluyo, J. Herman. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya

