

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA KRAMA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 02 MALANGJIWAN COLOMADU TAHUN AJARAN 2016/2017

Ninda Beny Asfuri, S.Pd, M.Pd

nindaarjuna@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan yang akan dicapai adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa krama menggunakan metode *role playing* peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan terdiri dari 38 peserta didik. Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa krama. Sedangkan variabel dalam penelitian tindakan ini adalah metode *role playing*. Bentuk penelitian ini adalah tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data variabel untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa krama melalui observasi, wawancara, tes awal, tes akhir dan jurnal. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi tehnik, diskusi dengan teman sejawat dan member check. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif dan analisis kritis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa krama pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu. Hal ini dapat dilihat terlihat kegiatan pembelajaran dengan meningkatnya keterampilan berbicara bahasa jawa krama pada peserta didik.

Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes keterampilan berbicara bahasa jawa krama yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik yang pembelajarannya sebelum menggunakan metode *role playing* nilainya ≤ 62 adalah 59. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan metode *role playing* pada siklus I nilainya ≤ 62 adalah 60,3, pada pelaksanaan tindakan siklus II nilainya ≥ 62 adalah 73,4. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tindakan pada siklus I dan siklus II, dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, Bahasa Jawa, *Role Playing*

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa di negara Indonesia ini meskipun mempunyai pendukung yang amat besar namun perkembangannya semakin bergeser dan berubah, walaupun tingkat perubahannya masih berlangsung lambat. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang termasuk rumpun bahasa Austronesia (Poedjosoedarmo,dkk 1979 : 1).

Sikap kurang positif terhadap bahasa Jawa yang melanda keluarga muda terutama dari golongan modern sudah sering di jumpai. Banyak keluarga muda yang tidak paham dan tidak mau menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi. Mereka cenderung menggunakan bahasa nasional dan asing demi mengejar tuntutan kemajuan teknologi (Imam Sutardjo 2006 : 108).

Mengingat pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri maka pengertian bahasa menurut Gorys Keraf (2004:1), bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Pelaksanaan kurikulum 2004 (KBK) mata pelajaran bahasa Jawa berbeda dengan pelaksanaan Kurikulum 1994. Dalam kurikulum 2004 (KBK), guru merupakan fasilitator dan motivator bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru harus pandai memilih metode pembelajaran yang tepat dan dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Jawa kurikulum 2004 lebih menekankan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Peserta didik tidak lagi hanya menghafalkan teori-teori yang diberikan oleh guru melalui ceramah, tetapi peserta didik dituntut untuk bisa menerapkan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Jadi, dari pembelajaran bahasa Jawa di sekolah, diharapkan peserta didik mencapai kompetensi-kompetensi tertentu dan mampu memanfaatkannya dalam kehidupan mereka. Yang paling utama

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

adalah peserta didik mampu berbahasa Jawa dengan baik dan benar sesuai dengan konteksnya.

Keempat keterampilan tersebut memang saling berkaitan, tetapi dalam kehidupan sehari-hari orang lebih sering menggunakan keterampilan berbicara dan mendengarkan atau menyimak daripada membaca dan menulis. Kemampuan berbicara khususnya bahasa Jawa ragam *krama* saat ini mengalami kondisi memprihatinkan (Imam Sutardjo 2006: 109). Hal ini terlihat dari intensitas pemakaiannya yang mulai berkurang.

Bahasa Jawa *krama* lebih jarang digunakan daripada bahasa Jawa *ngoko* karena bahasa Jawa *krama* dianggap lebih sulit. Hal lain yang menyebabkan bahasa Jawa *krama* jarang digunakan adalah anggapan bahwa dengan menggunakan bahasa Jawa *krama* akan membuat jarak atau mengurangi keakraban seseorang dan akan memisah-misahkan orang secara status sosial. Padahal anggapan itu tidaklah benar, bahasa Jawa *krama* digunakan sebagai pengungkapan rasa hormat kepada seseorang yang dihormatinya (Imam Sutardjo 2006: 100). Oleh karena itu, keterampilan berbicara khususnya bahasa Jawa *krama* sangatlah penting untuk ditingkatkan. Melihat kenyataan bahwa bahasa Jawa *krama* sudah jarang digunakan untuk berkomunikasi.

Selama ini pembelajaran bahasa Jawa hanya memfokuskan pada penyampaian materi khususnya membaca. Kemudian peserta didik diminta membaca apa yang sudah dituliskan oleh guru. Permasalahan membaca juga terlihat pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas sekaligus guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa, diperoleh fakta bahwa peserta didik kesulitan dalam berbicara, terutama berbicara bahasa Jawa *krama*. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor sebagai berikut: (1) peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran berbicara bahasa Jawa *krama*, (2) peserta didik kesulitan dalam mengucapkan kalimat bahasa Jawa *krama*, (3) guru cenderung hanya menyampaikan materi atau teori membaca, (4) guru kurang

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

mampu membangkitkan suasana pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mudah merasa bosan, dan (5) guru belum menggunakan metode yang bervariasi.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama*, guru tidak mungkin memberikan teori dengan berceramah kepada peserta didik. Akan tetapi peserta didik harus mengalami sendiri dengan berperan serta menjadi tokoh masyarakat atau dengan kata lain berdialog, menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* untuk membiasakan diri bukan menghafal. Peserta didik sering kali diharapkan untuk tertarik pada topik yang tidak ada kaitannya dengan pengalaman, aspirasi atau keingintahuan mereka (Paul Ginnis 2008: 300). Oleh sebab itu digunakan metode *role playing* yaitu bermain peran, peserta didik memerankan tokoh yang ada dalam percakapan, seolah-olah peserta didik mengalaminya sendiri dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* khususnya bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu karena kelas IV merupakan kelas awal dari pembahasan bahasa Jawa *krama* pada mata pelajaran bahasa Jawa. Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan membuat peserta didik senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik (Prasetyo, 2001:72) Jadi untuk membiasakan agar peserta didik berbicara bahasa krama dengan baik.

Salah satu keunggulan metode *role playing* antara lain, dengan metode ini peserta didik dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Oleh karena itu peserta didik perlu diajak berpartisipasi untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut. Dengan metode ini peserta didik secara langsung menggunakan bahasa Jawa *krama* untuk berkomunikasi, meskipun hanya dalam sebuah peran tertentu. Jika membelajarkan berbicara bahasa Jawa *krama* tidak melalui praktek langsung, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jawa *krama*.

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu setelah mendapat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan untuk mengubah sikap peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu setelah diberi proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing*.

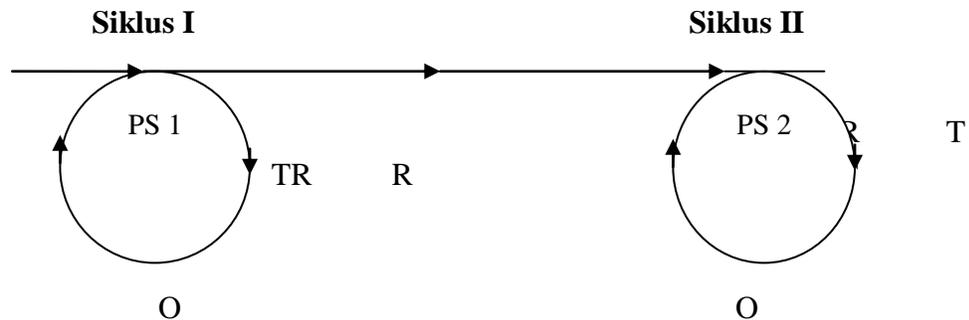
Berdasarkan pertimbangan dan kenyataan di lapangan mengenai rendahnya keterampilan peserta didik dalam berbicara bahasa Jawa *krama* maka dengan penerapan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama*, untuk itulah penelitian berjudul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Role Playing Pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Tahun Ajaran 2016/2017*.

B. PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pembelajaran bahasa Jawa *krama* dengan menggunakan metode *role playing* ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2002:84). Desain yang dikemukakan oleh Kemmis ini merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jika tindakan pada siklus I hasilnya belum memenuhi target yang ditentukan, maka akan dilakukan tindakan siklus II. Jika ternyata hasil pada siklus II belum memenuhi target, maka akan dilakukan tindakan siklus III, begitu seterusnya.

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)



Gambar 1. Desain Model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto 2002:84)

Keterangan:

PS 1: Perencanaan siklus 1

PS 2: Perencanaan siklus 2

T : Tindakan

O: Observasi

R: Refleksi

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan teknik nontes. Tes awal dilakukan sekali pada awal siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa *krama*. Setelah itu pada akhir siklus I dan II diadakan tes akhir. Tes akhir dilakukan dengan menugasi siswa bermain peran menggunakan bahasa Jawa *krama*. Tes ini dilaksanakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jawa *krama* dalam aspek pilihan kata, intonasi, pelafalan *unggah-ungguh* dan kelancaran. Teknik pengumpulan data nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan jurnal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat hasil kinerja guru terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa secara umum peneliti sudah cukup baik melaksanakan pembelajaran pada materi terampil berbicara bahasa Jawa *krama* menggunakan

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

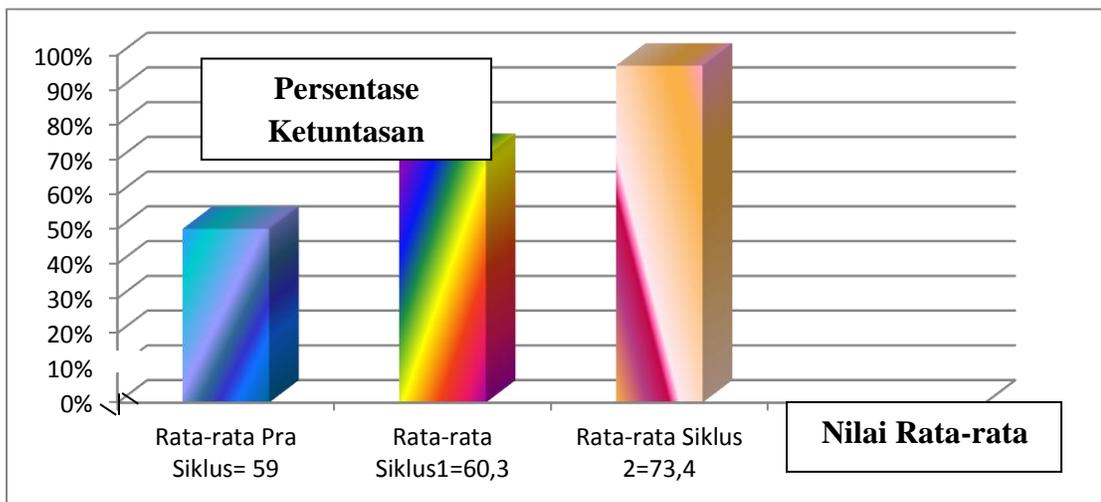
metode *role playing* sehingga, terdapat peningkatan/ perbaikan keterampilan peserta didik dalam berbicara bahasa Jawa *krama*. Berdasarkan hasil observasi keterampilan peserta didik dalam kegiatan `pembelajaran secara umum, yaitu:

Perhitungan rata-rata nilai pembelajaran Bahasa Jawa dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik SD Negeri 02 Malangjiwan. Peningkatan terlihat dari sebelum tindakan dan setelah tindakan yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Dari tabel 1, 2, dan 3, maka dapat dibuat nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tabel di bawah ini:

| Pembelajaran bahasa Jawa | Rata-rata Pra Siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|--------------------------|----------------------|----------|----------|
| Nilai Rata-rata | 59 | 60,3 | 73,4 |
| Persentase Ketuntasan | 50% | 71% | 97% |

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata pra siklus, siklus 1, dan siklus 2



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Pra-Siklus, Siklus I dan II

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Rata-rata |
|------------------|------------------|
| Siklus I | 2.11 |
| Siklus II | 2.69 |

Guru dalam melaksanakan pembelajaran telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Guru sudah menampakan hasil yang bagus dalam pembelajaran dan peserta didik pun lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu peserta didik lebih nyaman dan tidak merasa bosan ataupun jenuh dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Perubahan Sikap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa *Krama* peserta didik dalam Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Rata-rata |
|------------------|------------------|
| Siklus I | 2.0 |
| Siklus II | 3.16 |

Perubahan sikap peserta didik dalam setiap siklus mengalami peningkatan. peserta didik sudah mulai baik dalam bersikap dengan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berarti penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* dan untuk mengubah sikap peserta didik dapat dikatakan berhasil.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa *krama* dengan menggunakan metode

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu.

Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kemampuan keterampilan berbicara peserta didik yang relatif lebih tinggi bila proses pembelajarannya menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik yang pembelajarannya sebelum menggunakan metode *role playing*. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik yang pembelajarannya sebelum menggunakan metode *role playing* nilainya ≤ 62 adalah 59. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan metode *role playing* pada siklus I nilainya ≤ 62 adalah 60,3, pada pelaksanaan tindakan siklus II nilainya ≥ 62 adalah 73,4. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tindakan pada siklus I dan siklus II, dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* dan peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu.

Sikap peserta didik dalam berbicara bahasa Jawa *krama* dengan gurunya sudah mengalami perubahan. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata perubahan sikap peserta didik saat berbicara menggunakan bahasa Jawa *krama* pada siklus I hasil rata-rata 2,0 yaitu peserta didik sudah mengalami perubahan yang cukup, pada observasi siklus II perubahan sikap peserta didik ketika berbicara bahasa Jawa *krama* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 3,16 dengan kriteria baik. Peserta didik sudah mulai nyaman dan terbiasa dengan sikap yang mereka tunjukkan saat berbicara menggunakan bahasa Jawa *krama*.

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017 (Ninda Beny Asfuri)

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek. Edisi Revisi Kelima*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.
- Ginnis, Paul.2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Keraf, Gorys. 2004. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Poedjosoedarmo. 1979. *Morfologi Bahasa Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prasetyo, Anang. 2001. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II.
- Sutardjo, Imam. 2006. *Kawruh Basa Saha Kasusastran Jawi*. Surakarta: Jurusan Sastra Daerah FSSR UNS.