

PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* DAN *JIGSAW* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA KRAMA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD KECAMATAN BOYOLALI

Ninda Beny Asfuri¹,Rika Yuni Ambarsari²

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

ABSTRAK

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa khususnya krama dikalangan masyarakat Jawa merupakan suatu sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur.Keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa terutama dalam aspek keterampilan berbicara menggunakan bahasa krama dapat dilihat dari motivasi belajar siswa dan indikator pembelajaran.Selain itu, dapat juga dilihat dari tingkah laku siswa dalam berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain sehari-harisehingga diperlukan inovasi guru dengan menerapkan model-model pembelajaran yang tepat.

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *role playing* dan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap keterampilan berbicara bahasa jawa krama.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah terhadap keterampilan berbicara bahasa jawa krama.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa jawa krama.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok perlakuan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diuji terlebih dahulu keadaan awalnya, sebelum diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa jawa menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *role playing*, sedangkan pada kelompok kontrol dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa jawa menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Pada akhir perlakuan kedua kelompok diukur keterampilan berbicara bahasa jawa krama melalui tes. Hasil pengukuran digunakan sebagai data penelitian dan kemudian diolah serta dianalisis hasilnya untuk menemukan jawaban atas masalah yang diajukan.

Kata Kunci: Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing*, Model pembelajaran *jigsaw*, Motivasi belajar siswa

PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa Jawa berarti juga mempelajari masyarakat dan kebudayaan Jawa. Berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa khususnya krama di kalangan masyarakat Jawa, merupakan suatu sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang sangat penting di Indonesia khususnya dan dunia pada umumnya. Bahasa Jawa memiliki penutur yang cukup banyak jumlahnya. Menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan Jawa agar tidak punah, karena bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah di Indonesia yang ikut mewarnai keragaman budaya bangsa. Tentu saja dalam hal ini kita sebagai orang Jawa yang lahir dan tumbuh di Jawa sudah menjadi kewajiban kita untuk senantiasa melestarikan bahasa Jawa.

Salah satu cara menciptakan suasana kelas yang penuh inspirasi bagi siswa, kreatif, dan antusias yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model *cooperative learning* tipe *role playing*. Model pembelajaran *role playing* yaitu pembelajaran dengan bermain peran, siswa memerankan tokoh yang ada dalam percakapan. Seolah-olah siswa mengalaminya sendiri dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama. Salah satu keunggulan model pembelajaran *role playing* yaitu siswa 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 siswa perlu diajak berpartisipasi untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut. Dengan model pembelajaran ini siswa secara langsung menggunakan bahasa Jawa krama untuk berkomunikasi, meskipun hanya dalam sebuah peran tertentu. Jika membelajarkan berbicara bahasa Jawa krama tidak melalui praktek langsung, siswa akan mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jawa krama. Menurut Ninda (2016-70-71) siswa dapat berbahasa Jawa dengan baik dan benar sesuai dengan

konteksnya apabila siswa mempelajari dengan sungguh-sungguh bahasa jawa disekolahkan serta menerapkan dan mengaitkan dalam kehidupan nyata mereka.

Menurut Hamdani (2011:87) model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Menurut Aan Budi (2016: 80) manfaat model pembelajaran *role playing* yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan. Model pembelajaran ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta model pembelajaran ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Dengan demikian, dalam model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui modep pembelajaran *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok perlakuan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diuji terlebih dahulu keadaan awalnya, sebelum diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa jawa menggunakan model *role playing*, sedangkan pada kelompok kontrol dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa jawa krama menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Pada akhir perlakuan kedua kelompok diukur keterampilan berbicara

bahasa jawa krama melalui tes. Hasil pengukuran digunakan sebagai data penelitian dan kemudian diolah serta dianalisis hasilnya untuk menemukan jawaban atas masalah yang diajukan.

Penelitian ini menggunakan rancangan faktorial 2 x 3, dengan maksud untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat.(Budiyono, 2009).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar		
	Tinggi (b_1)	Sedang (b_2)	Rendah (b_3)
<i>Role Playing</i> (a_1)	a_1b_1	a_1b_2	a_1b_3
<i>Jigsaw</i> (a_2)	a_2b_1	a_2b_2	a_2b_3

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hipotesis Pertama

Perbedaan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* dan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar Ketrampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama .

Dari perhitungan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama pada Tabel diperoleh $F_{hit} = 7,8527 > 3,979 = F_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar Ketrampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama antara model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.

Hasil tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* guru membantu siswa baik secara sosial maupun intelektual. *Roleplaying* adalah strategi pengajaran yang menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun

intelektual (Joyce and Weil, 2000). Pada model pembelajaran *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* akan lebih menyenangkan dan berkesan bagi guru maupun siswa yang memerankannya. Guru tidak lagi atau berceramah, tetapi guru memberikan kebebasan dan kesempatan kepada siswa untuk dapat merasakan bermain peran seperti pada kehidupan nyata bercerita.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* sangat cocok dengan pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa jawa krama siswa khususnya SD karena konsep pembelajarannya menitikberatkan pada bermain peran, siswa lebih banyak praktek sehingga dalam pembelajaran siswa terhindar dari verbalisme dan dengan banyaknya praktek langsung siswa lebih mudah memahami pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* sebenarnya siswa senang dalam kegiatan kelompok asal dan kelompok ahli tetapi siswa masih bingung dalam penerapannya. Berakibat siswa kurang menguasai materi pelajaran dan akhirnya hasil belajar yang di capai kurang maksimal.

2. Hipotesis Kedua

Perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi, motivasi sedang dan motivasi rendah terhadap hasil belajar Ketrampilan berbicara bahasa jawa krama.

Dari hasil perhitungan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{hit} = 14,277 > 3,129 = F_{tabel}$, maka H_{0B} ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama. Hasil analisis yang ditunjukkan dalam

pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Play*ingkelompok motivasi tinggi memperoleh rata-rata 83,37, kelompok motivasi sedang 77,81 sedangkan kelompok motivasi rendah 76,86. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik dalam pencapaian hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama daripada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka membuktikan bahwa motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar yang di capai akan lebih baik karena siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terdorong sehingga berupaya semaksimal mungkin dengan berbagai cara untuk mencapai hasil yang di inginkan sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil yang di capai kurang maksimal. Sejalan dengan beberapa pendapat para ahli sebagai berikut:

Motivasi belajar adalah keadaan internal dan eksternal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku yang penuh energi. Studi tentang motivasi difokuskan pada bagaimana dan mengapa orang memprakarsai tindakan yang diarahkan pada tujuan tertentu, berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memulai kegiatan itu, seberapa intensif mereka terlibat dalam kegiatan itu, dan seberapa persisten mereka dalam usahanya untuk mencapai tujuan dan apa yang mereka pikirkan dan rasakan di sepanjang perjalanannya. (Woolfolk, 2009: 186 ; Mudjiman, 2011: 39 ; Suprijono, 2012 : 163). Motivasi belajar merupakan salah satu karakteristik manusia yang mempengaruhi perilaku siswa dalam pembelajaran di sekolah serta mempengaruhi komponen emosi, motivasi terkait dengan rasa ingin tahu, konsep diri dan nilai-nilai. Cara menerapkan motivasi dengan menggunakan penguatan untuk meningkatkan perilaku dan menghapus penguatan untuk memadamkan perilaku. (Cole dan Chan, 1994: 348; Henson dan Eller, 1999: 371).

3. Hipotesis Ketiga

Interaksi Pengaruh Penggunaan Antara Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ketrampilan berbicara bahasa jawa krama.

Dari hasil perhitungan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{hit} = 1,5451 < 3,129 = F_{tabel}$, maka H_{0AB} diterima sehingga sehingga tidak perlu dilakukan uji pasca anava. Dengan diterimanya H_{0AB} berarti tidak terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama siswa. Dengan kata lain, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* maupun model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* mempunyai hasil belajar yang sama untuk setiap kategori motivasi belajar siswa.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama. Siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah, demikian pula siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* juga menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi selalu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah pada setiap model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki semangat belajar yang kuat, memiliki rasa ingin tahu yang

besar serta kemandirian belajar yang mampu membuat dirinya mencapai hasil belajar yang memuaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama. Pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa jawa krama menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* menghasilkan hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama yang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa krama yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai motivasi belajar sedang dan rendah.
3. Tidak terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ketrampilan berbicara bahasa jawa karma.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2012. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Budiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Kiromim, Baroroh . 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Ninda Beny Asfuri. 2016. Penerapan metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, Volume 3 Nomor 1, Januari 2016.
- Santoso, Aan Budi. (2016). Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, Volume 3 Nomor 2, Juli 2016.
- Schunk, Pintrich dan Meece. 2012. *Motivasi Pendidikan dalam Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Woolfolk, A. 2009. *Educational Psychilogy Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.