

Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas XI di SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang

Oleh: Ashudi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Gusass123@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa jawa pada siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang, (2) Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang, (3) Prestasi belajar pembelajaran keterampilan berbicara dengan unggah-ungguh bahasa jawa melalui metode bermain (*Role Playing*) peran pada siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan; pelaksanaan tindakan; pengamatan; dan refleksi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik nontes. Teknik nontes terdiri dari angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan analisis data penelitian terlihat bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa jawa Hasil pengamatan aktivitas siswa pada tahap prasiklus dan siklus I nilai rata-rata dari 54 menjadi 63,2 terjadi peningkatan sebesar 9,2, dan pada siklus II meningkat menjadi 78, dengan peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 14,8. Sedangkan dari prasiklus ke siklus II terjadi meningkat sebesar 24 dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 54 ke 78. Hasil belajar siswa pada prasiklus memiliki ketuntasan sebesar 53,4%, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 86,7%. Sedangkan pada siklus II terjadi ketuntasan 100%. Dengan begitu antara prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 33,3%. Ketuntasan siklus I ke siklus II yaitu 13,3 %, hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

Kata Kunci: Berbicara, *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa, Bermain Peran

Pendahuluan

Upaya untuk melestarikan budaya dan bahasa dalam dunia pendidikan di Indonesia tidak pernah terhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional. Peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran. Pembelajaran Bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam

berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tujuan agar bahasa dan kebudayaan Jawa sebagai bahasa daerah tetap terjaga kelestariannya. Hasil karya kesusastraan Jawa yang banyak mengandung nilai-nilai budi pekerti. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik. Ada lima keefektifan berbicara yang baik menurut Arsad dan Muktiyaitu pemilihan kata yang tepat, intonasi, pelafalan, pengungkapan dan yang terakhir kelacaran berbicara

Etika komunikasi, norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam kegiatan komunikasi di suatu masyarakat. Begitu pula dalam penggunaan telepon, metode pembelajaran tata krama berbicara di telepon sangat diperlukan. Dalam pengajaran bahasa Jawa pada umumnya siswa hanya menerima bahan pelajaran melalui ceramah, metode mengajar lainnya dirasa kurang menarik bagi siswa. (*Role Playing*). Metode bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Metode bermain peran diharapkan bisa memberikan warna baru pada metode pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Hasil evaluasi awal yang dilakukan pada tanggal 02 april 2014 sebagian siswa memperoleh penilaian yang kurang memuaskan. Pada aspek kemampuan berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa sekitar 80% siswa belum mampu berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa dengan standar ketuntasan belajar 68. Yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam penerapan *unggah-ungguh* bahasa jawa secara tepat dan baik kepada orang yang lebih tua maupun kepada teman sejawat. Hal ini disebabkan karena bahasa yang digunakan siswa dalam berinteraksi sehari-hari baik antar siswa, guru dan kepala sekolah tidak sesuai dengan *unggah-ungguhin* Bahasa Jawa, mereka terbiasa dengan Bahasa Indonesia atau Bahasa Jawa ngoko. Kesulitan penerapan berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini tergolong ke penelitian kuantitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Sedangkan “metode yang dipakai yaitu *esk post facto* yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan kejadian tersebut” (Sugiyono, 2012:7). Penelitian dilakukan di SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang, sedangkan waktu penelitian dilakukan dari bulan April sampai bulan Juli. Subjek dan Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI A SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang yang berjumlah 30 siswa dan guru bahasa Jawa. Sedangkan objek penelitiannya adalah kemampuan keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa melalui metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Instrumen penelitian menggunakan dua instrumen yaitu instrumen tes yang berupa tes lisan dan perbuatan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara baik sebelum atau sesudah implementasi tindakan adalah tes berbicara, instrumen non tes berupa lembar observasi, angket dan dokumentasi foto. Sumber data dan data-data pada penelitian ini adalah Siswa Kelas XI A dan guru bahasa Jawa di SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang, dokumen berupa kurikulum tingkat satuan pendidikan SMA berupa pemahaman materi, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan sistem penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa, hasil tes dan hasil non tes. “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti yang lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203)”. Kemudian dilakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan non tes yang berupa observasi, angket dan dokumentasi foto. Instrumen tes berupa tes lisan dan perbuatan, alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara mencakup 5 keefektifan yang

diutarakan oleh Arsad dan Mukti (1998: 33). Uji coba instrument dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan realibilitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Uji reliabilitas menunjukkan pada tingkat kemantapan atau konsistensi suatu alat ukur. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis kuantitatif.

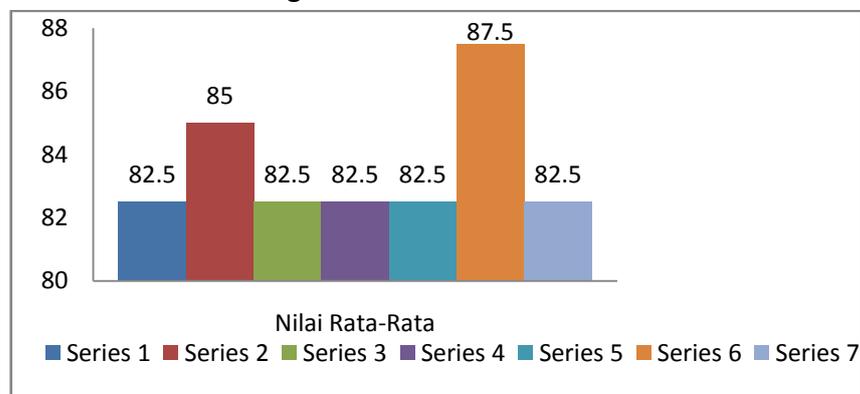
Hasil Penelitian

1. Langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa melalui metode bermain peran (*Role Playing*) terdapat pada tiga pertemuan yaitu pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada Siswa Kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang, setiap siklus dilakukan tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa.
2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang turut berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Secara garis besar menunjukkan aktifitas belajar siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran. Masih banyak siswa yang tidak mau mengikuti pelajaran dengan baik. Perhatian siswa masih belum fokus pada pembelajaran sebagian siswa yang berani menanggapi penjelasan dari peneliti.
 - a. Siklus I

Pada siklus I guru mulai menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran. Pada pembelajaran aktivitas siswa sudah mulai antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru pada siklus ini mengamati aktivitas siswa dengan hasil sebagai berikut.

Diagram 1

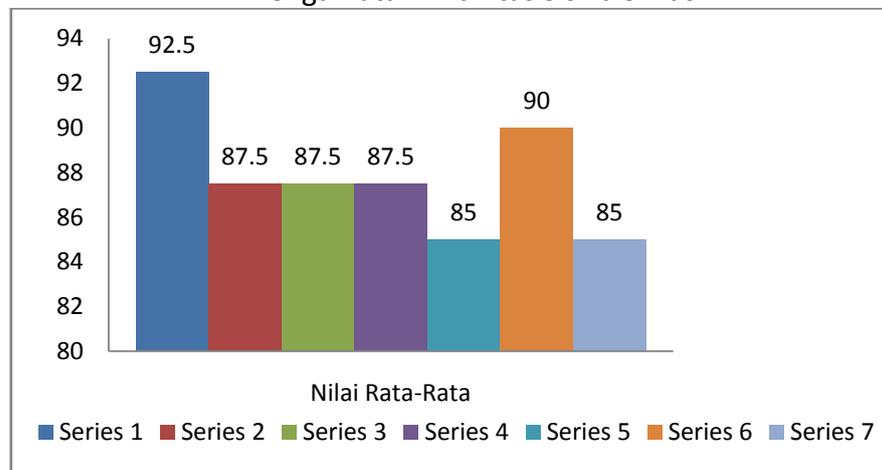
Diagram Batang Hasil Nilai Rata-Rata
Pengamatan Aktivitas Siswa Silkus I



Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa, siswa yang duduk tenang dalam menerima pembelajaran berbicara dengan skor rata-rata pada 3,3 diperoleh nilai 82,5 dengan kriteria cukup. Pada indikator antusiasme saat pembelajaran Bahasa Jawa yang diberikan oleh guru dalam menerima pelajaran berbicara memperoleh skor rata-rata 3,4 diperoleh nilai 85. Keaktifan siswa saat berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa berlangsung memperoleh skor rata-rata 3,3 diperoleh nilai 82,5. Kerjasama siswa saat pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,3 diperoleh nilai 82,5. Kekritisan siswa terhadap materi pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,3 diperoleh nilai 82,5. Perilaku siswa saat praktik berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,5 diperoleh nilai 87,5. Perhatian siswa saat teman yang maju dan bermain peran di depan kelas memperoleh skor rata-rata 3,3 diperoleh nilai 82,5. Dari hasil uraian diatas menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada silkus I.

b. Siklus II

Diagram 2
Diagram Batang Hasil Nilai Rata-Rata
Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II



Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa, siswa yang duduk tenang dalam menerima pembelajaran berbicara dengan skor rata-rata pada 3,7 diperoleh nilai 92,5 dengan kriteria cukup. Pada indikator antusiasme saat pembelajaran Bahasa Jawa yang diberikan oleh guru dalam menerima pelajaran berbicara memperoleh skor rata-rata 3,5 diperoleh nilai 87,5. Keaktifan siswa saat berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa berlangsung memperoleh skor rata-rata 3,5 diperoleh nilai 87,5. Kerjasama siswa saat pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,5 diperoleh nilai 87,5. Kekritisan siswa terhadap materi pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,4 diperoleh nilai 85. Perilaku siswa saat praktik berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa memperoleh skor rata-rata 3,6 diperoleh nilai 90. Perhatian siswa saat teman yang maju dan bermain peran di depan kelas memperoleh skor rata-rata 3,4 diperoleh nilai 85. Dari hasil uraian diatas menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada siklus II.

3. Prestasi Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Berbicara Dengan *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

Pembahasan hasil penelitian ini yang telah diperoleh meliputi hasil pra siklus, siklus I, siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua tahap yaitu, siklus I dan siklus II.

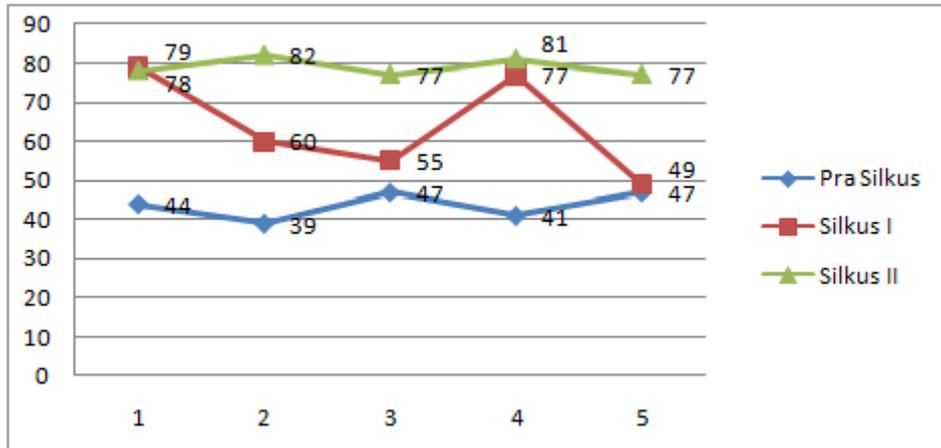
Pembahasan hasil penelitian ini meliputi hasil tes dan nontes. Hasil tes mengacu pada hasil keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh* bahasa jawa yang diperoleh siswa. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek pemilihan kata, intonasi, pelafalan, *unggah-ungguh* dan kelancaran. Untuk hasil nontes diperoleh dari hasil observasi dan angket.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* bahasa jawa melalui metode bermain peran, terlebih dahulu dilakukan kegiatan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal siswa, yaitu bagaimana keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa. Hasil analisis peneliti terhadap tes keterampilan awal siswa dalam berbicara Bahasa Jawa masih jauh dari batas minimal belajar siswa yaitu 30. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada pra siklus sebesar 68.

Tabel
Tabel Keterampilan Berbicara Dengan
Unggah-Ungguh Bahasa Jawa

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata		
		PS	SI	SII
1	Pilihan Kata	44	79	78
2	Intonasi	39	6	82
3	Pelafalan	47	55	77
4	Unggah-ungguh	41	77	81
5	Kelancaran	47	49	77

Diagram Garis Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa



Simpulan

Pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa melalui metode bermain peran (*Role Playing*) terdapat pada siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang tiga pertemuan yaitu pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Setiap Siklus dilakukan tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk mengetahui kemampuan berbicara dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas XI SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Dalam setiap siklus kegiatan pembelajaran yang dilakukan berbeda-beda. Pada Pra Siklus, siswa disuruh mengerjakan soal yang berhubungan dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa, kemudian siswa membuat percakapan bahasa Jawa dan dipraktekkan di depan kelas. Untuk Siklus I, terlebih dahulu siswa memilih tema dari peneliti untuk didiskusikan dengan kelompoknya dan dijadikan sebuah dialog dan kemudian dipraktekkan di depan kelas kelompoknya tersebut. Sedangkan pada Siklus II siswa mempraktekkan dialog yang sudah dibuat di rumah masing-masing. Dari setiap kegiatan yang dilakukan mengalami peningkatan dari segi hasil maupun perilaku.

(2) Pembelajaran berbicara dengan menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa melalui metode bermain peran (*Role Playing*), dapat meningkatkan hasil belajar yaitu pada Pra Siklus sebesar 54, pada Siklus I sebesar 63,2 sedangkan pada Siklus II sebesar 78

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G dan Mukti U,S.1998. *pembinaan kemampuan berbicara indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.