



PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA *KRAMA LUGU* MELALUI MODEL ROLE PLAYING BERBANTUKAN MEDIA AUDIOVISUAL

Budi Santoso[✉], Deasylinada Ary

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:
Krama Lugu; Model Role Playing; Audiovisual.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* menggunakan model *role playing* dengan media *audiovisual* pada siswa kelas V SDN Plalangan 04. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Plalangan 04 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap variabel setiap siklus, Tingkat pencapaian keterampilan guru di siklus I adalah 19 dengan kategori cukup, siklus II sebesar 26 dengan kategori baik, dan siklus III adalah 29 dengan kategori sangat baik. Tingkat pencapaian aktivitas siswa pada siklus I sebesar 18,10 dengan kategori cukup, siklus II sebesar 22,40 dengan kategori baik dan siklus III sebesar 28,10 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,17 dengan persentase ketuntasan klasikal 57,14%, siklus II nilai rata-rata 70,17 dengan persentase ketuntasan ketuntasan klasikal 75%, dan siklus III nilai rata-rata 74,55 dengan persentase ketuntasan klasikal 85,71%. Simpulan penelitian ini adalah model *role playing* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas V SDN Plalangan 04 Kota Semarang.

Abstract

The purpose of this research was to improve the skills of speaking krama lugu of Java language using the Role Playing model with media audiovisual in class V SDN Plalangan 04. The research was carried out in three cycles, with each cycle consisted of one session. Subjects of this study were teacher and students in class V SDN Plalangan 04. The data collection technique was used engineering tests and non-test. The results showed an increase in each variable of each cycle. The level of achievement of the skills of teachers in the first cycle was 19 with a enough category, the second cycle of 26 with good category, and the third cycle of 29 with very good category. Achievement level of student activity in the first cycle was 18.10 with enough category, and the second cycle was 22.40 with good category and and the third cycle of 28.10 with very good category. Student learning outcomes of first cycle got average score 65.17 with percentage classical completeness was 57.14%, the second cycle got average score 70.17 with percentage classical completeness was 75%, and third cycle got average score 74.55 with percentage classical completeness was 85.71%. The Conclusion showed that using Role Playing model with audiovisual could improve the skill of spekaing krama lugu of fourth grade students of SDN Plalangan 04 Semarang City.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Jl. Brajan Rt 03/ 04, Brajan, Mojosongo, Boyolali, Jawa Tengah
E-mail: Santosganx@gmail.com

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat erat kaitannya dan diperoleh melalui urutan yang teratur. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan pada siswa pada mata pelajaran bahasa, termasuk bahasa Jawa.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Menurut aliran komunikatif dan pragmatik, keterampilan berbicara dan menyimak berhubungan secara kuat. Interaksi lisan ditandai oleh rutinitas informasi. Ciri lain adalah diperlukannya seorang pembicara mengasosiasikan makna, mengatur interaksi; siapa harus mengatakan apa, kepada siapa, kapan, dan tentang apa. Keterampilan berbicara mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam bentuk sebuah kalimat (Iskandarwassid, 2008:239). Pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara dirancang untuk memberikan bekal keterampilan berbicara bahasa Jawa, baik ragam *ngoko* maupun *krama* agar siswa mampu menguasai kesantunan berbahasa sesuai dengan *unggah-ungguh basa* dan *undha usuk basa*. *Unggah-ungguh basa* adalah sebuah tatanan yang mengatur bagaimana seseorang berkomunikasi dengan orang lain secara layak atau sesuai dengan situasi dan kondisi penutur dan hal yang dituturkan. Sedangkan *undha usuk basa* adalah tingkatan pemakaian bahasa Jawa oleh penutur Jawa ketika berkomunikasi. Tujuannya adalah untuk menghargai dan

menghormati mitra tutur (Nurhayati dalam Mulyana, 2008:219).

Setiyanto (2010:33) menyebutkan bahwa *undha usuk basa* Jawa terdiri atas *basa ngoko*, *madya* dan *krama*. *Basa ngoko* terbagi menjadi *ngoko lugu* dan *ngoko andhap*. *Basa madya* terbagi menjadi *madya ngoko*, *madya krama* dan *madyantara*. Sedangkan *basa krama* terbagi menjadi *mudha krama*, *kramantara/krama lugu*, *wredha krama*, *krama inggil* dan *krama desa*. Masing-masing ragam *basa ngoko*, *madya* dan *krama* memiliki ciri sendiri-sendiri. Ciri *basa krama lugu/kramantara* adalah kata-katanya *krama* semua tidak dicampur dengan *krama inggil*. Kata *aku* berubah menjadi *kula*, *kowe* menjadi *sampeyan*, *ater-ater dak-* menjadi *kula*, *ater-ater ko-* menjadi *sampeyan*, *ater-ater di-* menjadi *dipun*, *panambang -ake* menjadi *aken*, *panambang -e* menjadi *ipun*, *panambang -ku* menjadi *kula*, dan *panambang -mu* menjadi *sampeyan*.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa keterampilan berbicara ragam *krama lugu* menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal tersebut terjadi karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan model pembelajaran inovatif, sehingga kurang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung penguasaan keterampilan berbicara. Sehingga, siswa cenderung pasif dan kurang partisipatif. Keberadaan media pembelajaran juga kurang memadai, sehingga

fungsi media sebagai penyampai pesan materi pelajaran kurang maksimal.

Permasalahan di atas didukung dengan data kuantitatif yang diperoleh peneliti melalui data dokumen. Data dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas V semester II menunjukkan dari 28 siswa, hanya 10 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan sisanya 18 siswa nilainya dibawah KKM.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Plalangan 04 Semarang?

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Role Playing (bermain peran) merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. *Role Playing* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan perilaku, dan (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda (Huda, 2013:115). Sedangkan menurut Hamdani (2011:87) *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan

pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Hamdani (2011:87) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Role Playing* diantaranya adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Keuntungan model *Role Playing* menurut Hamdani (2011:87) yaitu:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda;
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan;
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Mulyasa (2013:115) langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut : 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; 2) Memilih peran dalam pembelajaran; 3) Menyusun tahap-tahap peran; 4) Menyiapkan pengamat; 5) Tahap pemeranan; 6)Pemeranan ulang; 7)Diskusi dan evaluasi tahap dua; 8) Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.

Penerapan model *Role Playing* didukung dengan media *audiovisual*. Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'i, 2010:196).

Media *audiovisual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang-dengar. Media *audiovisual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Contoh media *audiovisual* diantaranya adalah program *video* atau televisi instruksional, dan *slide* suara.

Kelebihan penggunaan media *audiovisual* menurut Hamdani (2011:254) yaitu : 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2) Guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, *audio*, musik, animasi, dalam kesatuan yang mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; 4) Mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan; 5) Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

Disini peneliti akan menyajikan beberapa cara untuk memaksimalkan media *Audiovisual* agar lebih menarik dan menambah minat siswa saat pembelajaran, antara lain dengan cara: 1) Penempatan media harus disesuaikan dengan luas ruangan dan jumlah siswa, agar dapat disaksikan dengan jelas oleh seluruh siswa; 2) Konsep media harus disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak agar dapat menarik minat dan motivasi belajar anak; 3) Tampilan media dan kejelasan suara harus diperhitungkan dengan cermat agar dapat

mencakup seluruh ruang kelas; 4) Agar komunikasi berlangsung dua arah, guru hendaknya aktif memberikan pancingan-pancingan kepada siswa agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN Plalagan 04 Semarang dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas tiga siklus dengan 1 kali pertemuan pada masing-masing siklusnya. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan skor penilain produk dan nilai berdasarkan skor teoretis. Nilai ini dikonfirmasi dengan nilai batas ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Jawa SDN Plalagan 04 Semarang yaitu ≥ 66 , rata-rata hasil belajar siswa klasikal, dan menentukan persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu $\geq 80\%$ dari jumlah siswa. Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang terlebih dahulu diubah menjadi data kuantitatif atau diangkakan dan kemudian dicari nilai persentasenya. Hasil perolehan persentase dikonversikan dengan kriteria ketuntasan keterampilan guru dan aktivitas siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas V SDN Plalangan 04 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keterampilan membuka pelajaran	2	3	4
2	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan	2	2	3
3	Keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar	3	4	4
4	Keterampilan menjelaskan	2	3	3
5	Keterampilan mengelola kelas	2	2	4
6	Keterampilan membimbing kelompok	3	3	3
7	Keterampilan memberi penguatan	2	3	4
8	Keterampilan menutup pelajaran	3	4	4
Jumlah skor yang diperoleh		19	24	29
Rata-rata skor		2,375	3	3,6
Kategori		Cukup	Baik	Sangat baik
Persentase		59.375%	75%	90,6%

Sumber : Peneliti

Sesuai tabel 1 tersebut, peningkatan keterampilan guru pada pembelajaran bahasa Jawa siklus I, siklus II, siklus III ditandai adanya peningkatan skor. Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara *krama lugu* dengan model *Role Playing* dapat dilihat yaitu pada skor keterampilan guru pada siklus I yaitu skor 19, rata-rata 2,375 persentase 59,375% dengan kategori cukup, siklus II yaitu skor 24, rata-rata 3 persentase ketuntasan 75% dengan kategori baik, kemudian pada siklus III skor keterampilan guru

meningkat menjadi 29, rata-rata 3,6 persentase 90,6% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* dengan media audiovisual pada tiap siklusnya. Data tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2012:80) bahwa guru harus memiliki

keterampilan dasar mengajar yang merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan.

Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran berbicara *krama lugu* dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media *audiovisual* pada siswa kelas V SDN Plalangan 04 Semarang dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesiapan mengikuti proses pembelajaran	2,42	2,89	3,53
2	Aktif bertanya dan menjawab	2,14	3	3,57
3	Memperhatikan penjelasan guru	1,92	2,67	3,85
4	Kemampuan mengamati dan menyimak video	2,53	3,07	3,32
5	Kemampuan mempelajari skenario video animasi	2,35	2,78	3,5
6	Kemampuan menirukan dialog dengan pelafalan,intonasi dan ekspresi yang tepat	1,89	2,5	3,25
7	Kemampuan melakonkan drama sesuai skenario yang dipelajari	2,14	2,35	3,5
8	Kemampuan memberi tanggapan dan saran	2,67	2,78	3,57
Jumlah skor yang diperoleh		18,10	22,04	28,10
Rata-rata skor		2,26	2,75	3,51
Kategori		Cukup	Baik	Sangat baik

Sumber : Peneliti

Berdasarkan tabel 2, peningkatan aktivitas siswa dari siklus I , siklus II, dan siklus III ditandai adanya peningkatan skor. Hal ini terbukti pada siklus I mendapat jumlah skor 18,10 rata-rata 2,26 kategori cukup. Siklus II jumlah skor 22,4 rata-rata 2,75 kategori baik. Siklus III skor meningkat menjadi 28,10, rata-rata 3,57 kategori sangat baik.

Berdasarkan paparan tersebut terdapat peningkatan aktivitas siswa melalui model

pembelajaran *Role Playing* dengan media *audiovisual* pada pembelajaran bahasa Jawa dari tiap siklusnya. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dengan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena dengan bermain peran siswa diberi kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh (Hamdani, 2011:87).

Proses pembelajaran jelas terlihat bahwa adanya interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa akan dapat membentuk

pengetahuan serta keterampilan yang terwujud dari adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

KETERAMPILAN BERBICARA *KRAMA LUGU*

Peningkatan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Berbicara Krama Lugu pada Siklus I dan II

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-rata	65.17	70.17	75
2	Nilai terendah	40	45	35
3	Nilai tertinggi	90	87.5	100
4	Siswa yang tuntas	16	21	3
5	Siswa yang belum tuntas	12	7	17
6	Persentase ketuntasan	57.14%	75%	85%

Berdasarkan tabel tersebut, keterampilan berbicara *krama lugu* siswa SDN Plalangan 04 telah mengalami peningkatan pada siklus III jika dibandingkan dengan data perolehan pada siklus I dan siklus II. Rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I sebesar 65,17 dengan persentase ketuntasan klasikal 57,14%. Kemudian rata-rata nilai hasil belajar pada siklus II sebesar 70,17 dengan persentase ketuntasan klasikal 75%. Sedangkan pada siklus III rata-rata nilai hasil belajar sebesar 74,55 dengan persentase ketuntasan klasikan 85,71%. Jadi telah terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 17,86%. Kemudian peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari siklus II ke siklus III sebesar 10,71%. Indikator keberhasilan yang telah ditentukan adalah 80% siswa mencapai ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 66 dalam pembelajaran bahasa Jawa materi berbicara *krama lugu*. Berdasarkan

persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,71% maka hasil belajar pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil temuan penelitian pada pembelajaran keterampilan berbicara *krama lugu* dengan model *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Plalangan 04 Semarang diperoleh simpulan mengenai hasil penelitian. Simpulan mengenai hasil penelitian tersebut meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan siswa dalam berbicara *krama lugu*. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat pada perolehan skor tiap siklus berdasarkan hasil observasi. Hal ini dapat dilihat yaitu pada skor keterampilan guru pada siklus I yaitu 59,37% dengan kategori cukup, siklus II yaitu 75%

dengan kategori baik, kemudian pada siklus III skor keterampilan guru meningkat menjadi 90,6% dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada perolehan skor tiap siklus. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diperoleh rata-rata skor 18,10 dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata skor 22,4 dengan kategori baik dan meningkat lagi pada siklus III dengan rata-rata skor 28,10 dengan kategori sangat baik. Keterampilan berbicara *krama lugu* siswa diwujudkan dalam hasil belajar mereka. Peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara *krama lugu* ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan klasikal pada setiap siklusnya. Pada siklus I ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa sebesar 57,14% dengan rata-rata nilai 65,17, nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Kemudian pada siklus II ketuntasan klasikal yang diperoleh meningkat menjadi 75% dengan rata-rata nilai 70,17, nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 87,5. Dan pada siklus III mengalami peningkatan lagi, ketuntasan klasikal yang diperoleh meningkat

menjadi 85,71% dengan rata-rata nilai 74,55, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 92,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setiyanto, Aryo Bimo. 2010. *Paramasastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angka