



**KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA  
RAGAM KRAMA MENGGUNAKAN MEDIA *FUN LEARNING MAT***

**Sri Atin<sup>1</sup>, Afiful Ikhwan<sup>2</sup>, M. Zainal Arif<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Ponorogo  
Corresponding Author: [sriatin789@gmail.com](mailto:sriatin789@gmail.com)<sup>1</sup>

**DOI: 10.15294/piwulang.v9i2.50327**

Accepted: October 08<sup>th</sup> 2021    Approved: October 28<sup>th</sup> 2021    Published: December 02<sup>nd</sup> 2021

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan penggunaan media *fun learning mat* dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama siswa kelas V masih rendah. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Muhammadiyah 10 Yanggong sejumlah 16 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Penggunaan media ini memberikan dampak positif diantaranya; siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, kepercayaan diri meningkat, kegiatan pembelajaran lebih berkesan dan menyenangkan serta nilai tes lisan siswa mengalami peningkatan dengan prosentase ketuntasan klasikal 87.50 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *fun learning mat* mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama, serta diharapkan mampu memotivasi siswa untuk mempraktikkannya dalam kehidupan sehari – hari.

**Kata kunci:** *Keterampilan Berbicara; Bahasa Jawa; Ragam Krama, Media Fun Learning Mat*

**Abstract**

*This study was conducted to describe the use of media fun learning mat in an effort to improve Javanese speaking skills, the variety of manners of fifth grade students is still low. Sources of data in this study were students of class V MI Muhammadiyah 10 Yanggong a total of 16 students. The data collection technique is done by interview, observation, test and documentation. The use of this media has a positive impact including; students are more active in learning activities, self-confidence increases, learning activities are more memorable and fun and students' oral test scores have increased with the percentage of classical completeness 87.50%. So it can be said that the use of fun learning mat media is able to improve the Javanese language speaking skills in a variety of manners, and is expected to be able to motivate students to practice it in everyday life*

**Keywords:** *Speaking skill; Javanese language; Krama variety; Fun learning mat media*

## PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Jawa dalam berkomunikasi merupakan salah satu bentuk penghormatan kepada lawan bicara. Bahasa Jawa yang digunakan dalam berkomunikasi haruslah menggunakan kosakata yang tepat, memperhatikan tingkat kesopanan dan kesantunan (Az- Zabidi, 2010). Bagi masyarakat Jawa hal ini sangat penting untuk diperhatikan, karena bahasa Jawa merupakan lambang kebanggaan, lambing identitas masyarakat Jawa, alat komunikasi di sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Wahyuni, 2020).

Bahasa dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan. Dalam bahasa ada budaya yang terkandung di dalamnya. Sebagaimana pepatah Jawa yang sering kita dengar *ajining dhiri ana ing lathi, ajining raga ana ing busana* (Maulana Angger, 2013). Maksud dari pepatah tersebut adalah kita harus hati – hati dalam berkomunikasi, menggunakan berbahasa yang santun serta berpakaian yang sopan, sebagai cerminan budaya itu sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dewasa ini banyak ditemui anak usia sekolah dasar bahkan hingga sekolah menengah ke atas, masih mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Jawa yang baku. Kesulitan yang dihadapi diantaranya disebabkan oleh minimnya kosakata krama yang dimiliki, jarang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dewasa ini banyak ditemui siswa menggunakan bahasa Jawa ngoko ketika berbicara dengan guru atau orang dewasa. Seperti pada contoh berikut: “*Pak*

*Guru, aku lali ogak nggawa buku bahasa Jawa.*” (“Pak Guru, saya lupa tidak membawa buku bahasa Jawa”). Contoh lain yang bisa kita lihat adalah ketika bertemu dengan orang yang lebih dewasa di lingkungan masyarakat, tetapi belum bisa menyapa dengan menggunakan bahasa krama. Di lingkungan keluarga pun demikian adanya. Ketika berkomunikasi dengan orangtua, ataupun kakek nenek, atau anggota keluarga lainnya yang lebih dewasa anak memiliki kecenderungan tidak menggunakan bahasa krama. Bagi anak hal yang demikian bisa dianggap biasa. Namun jika hal ini di biarkan terus terjadi, maka semakin lama nilai-nilai kesantunan dan kesopanan yang terkandung dalam bahasa krama akan semakin luntur dan bahasa Jawa bisa jadi punah.

Melihat fakta yang terjadi di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasainya melalui konsep pembelajaran yang berbeda dan menarik sehingga mampu memotivasi serta mendorong siswa untuk menggunakan bahasa krama dengan baik dan benar sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa.

Penggunaan bahasa Jawa yang benar, dianggap sulit oleh sebagian siswa karena dalam bahasa Jawa ada tingkatan-tingkatan yang berbeda sesuai dengan situasi dan kondisi status sosial yang ada di masyarakat (Wahyuni, 2020). Keadaan tersebut mengakibatkan seseorang kesulitan untuk memilih kosakata yang tepat, sehingga komunikasi menjadi kurang efektif bahkan bisa menyinggung perasaan lawan bicara. Sebagaimana contoh ilustrasi di atas, ketika seorang anak berbicara kepada orang yang lebih tua atau guru dengan menggunakan

bahasa ngoko. Tentu saja hal ini memunculkan asumsi bahwa anak tersebut tidak memahami tata krama dan tidak tahu sopan santun dalam berkomunikasi. Disinilah peran guru dan orang tua untuk mendidik dan menanamkan karakter sopan santun menggunakan bahasa Jawa krama sejak dini.

Bahasa Jawa diajarkan di sekolah dimaksudkan untuk menanamkan karakter santun pada siswa, melestarikan budaya atau tradisi dan menjaga ciri khas bahasa Jawa itu sendiri (Majid, Abdul; Andayani, 2011). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menegaskan kembali tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah untuk: menanamkan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan dan budaya daerah masing-masing; berpengetahuan tentang daerah dan terampil menggunakannya; memelihara serta mengembangkan nilai-nilai dasar budaya lokal untuk mendukung pembangunan nasional (Aqib, Zainal & Amrullah, 2018). Sejalan dengan tujuan tersebut yang perlu dilakukan adalah mengajarkan dan menanamkan nilai sopan santun yang berlandaskan nilai budaya lokal kepada siswa dengan melatih anak menggunakan bahasa Jawa yang baku dalam berkomunikasi. Menurut (Chotimah, 2019) menerapkan nilai sopan santun dalam berkomunikasi merupakan salah satu pembiasaan agar anak memiliki perilaku yang sopan dan santun dalam kehidupannya.

Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dapat diajarkan melalui beberapa cara, diantaranya keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Materi yang diajarkan di

sekolah adalah bahasa Jawa standar, yaitu bahasa Jawa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh seperti: menceritakan pengalaman, menyampaikan pengumuman, bercerita, pidato maupun diskusi. Beberapa contoh kegiatan tersebut, dapat meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan siswa mempraktikkan secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan (Nurjan, 2016).

Aktivitas berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan oleh seseorang untuk mengaktualisasikan pikiran dan perasaan secara verbal supaya dapat dipahami oleh lawan bicaranya (Endang, 2015). Sehingga ketika berkomunikasi secara verbal tidak menimbulkan kesalah fahaman atau penafsiran yang berbeda. Selain itu dalam Islam, konsep komunikasi tidak hanya masalah berbicara saja, namun harus beretika: jujur, mudah dimengerti, menyenangkan, lemah lembut, menghormati lawan bicara, dan bermanfaat (Muslimah, 2016). Tujuannya adalah untuk menghormati lawan bicara, meyakinkan pendengar, memberikan informasi kepada pendengar tentang sesuatu yang menyenangkan (Maruti, 2015). Sementara menurut (Tarigan, 2015) tujuan berbicara yaitu untuk menyenangkan lawan bicara, menyampaikan informasi, menstimulus, meyakinkan dan memotivasi pendengar. Aktivitas berbicara dikatakan berhasil jika maksud yang ingin kita sampaikan bisa dfahami oleh orang lain serta tidak menyinggung perasaan lawan bicara.

Dalam berbicara, ada beberapa prinsip yang harus difahami oleh penutur bahasa, yaitu; prinsip keindahan, efektivitas, kekhasan, kreativitas, etis, logis dan kebenaran (Maruti, 2015). Maksudnya adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau dengan orangtua adalah berbeda, memiliki kekhasan tersendiri. Apabila tidak dibiasakan, maka akan menemui kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa krama. Maka dari itu, sejak awal lagi, anak harus diajarkan dan dibiasakan menggunakan bahasa Jawa yang benar sesuai dengan kaidah yang ada. Cara mengenalkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa bisa dilakukan melalui beberapa cara, sebagai berikut: a. bercerita; melalui bercerita tentang pengalaman diri sendiri ataupun mendongeng, bisa menstimulus rasa percaya diri anak, b. menyampaikan pengumuman; kegiatan ini dapat dilakukan di sekolah maupun di lingkungan rumah, c. bertelepon; dapat dilakukan ketika menelepon saudara yang lebih dewasa, d. membawakan acara; anak bisa berlatih menggunakan bahasa krama ketika acara di sekolah. Dengan melakukan beberapa kegiatan di atas, maka anak akan belajar untuk mengekspresikan ide dan perasaanya menggunakan bahasa krama.

Tingkat tutur bahasa Jawa yang biasa kita ketahui diantaranya: *ngoko, krama, madya ngoko, madyakrama, mudha krama, kramantara, wredha krama, krama inggil, krama desa, dan bahasa bagongan*. Masing- masing dari tingkat tutur tersebut memiliki cara penggunaan yang berbeda- beda. Itulah mengapa, yang diajarkan

di tingkat sekolah dasar adalah bahasa Jawa yang standar yaitu bahasa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya kata – kata digunakan lebih mudah jika dibandingkan dengan bahasa Jawa untuk acara- acara formal lainnya.

Bahasa Jawa standar yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari hari meliputi ragam ngoko dan krama. Kedudukan ngoko lugu dalam masyarakat Jawa memiliki tingkatan yang terendah. Biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau dengan orang yang sudah akrab. Ciri ragam ini penyusun kalimatnya terdiri dari kosakata ngoko dan netral (Wisnu Sasangka, 2019). Ciri lainnya adalah awalan maupun akhirnya murni bahasa ngoko, tanpa adanya campuran kosakata krama.

Ragam bahasa Jawa yang lebih tinggi tingkatannya jika dibandingkan ngoko lugu adalah ngoko alus. Penggunaan ragam ngoko alus ini juga bertujuan untuk meninggikan atau menghormati lawan bicara (Kuntari, 2017). Biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, orang yang lebih tinggi atau sama status sosialnya dan masih ada keakraban. Sebagai contoh komunikasi antara orangtua kepada anaknya, atau guru kepada muridnya, atasan kepada bawahannya dalam situasi yang tidak formal atau santai. Berikut penulis sajikan beberapa contoh penggunaan bahasa Jawa ngoko alus dalam berkomunikasi: *Sampèyan tumbas nopo mbak?* (Kamu beli apa Kak?), *kulo badhe tumut Bulik* (Saya mau ikut Tante) dan lain sebagainya.

Adapun contoh kosakata ragam ngoko dan maknanya dapat di lihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1.** Kosakata Ragam Ngoko

Ngoko Lugu	Ngoko Alus	Makna
<i>kowê</i>	<i>sampèyan</i>	kamu
<i>tuku</i>	<i>tumbas</i>	beli
<i>mêlu</i>	<i>tumut</i>	ikut
<i>mangan</i>	<i>nêdi</i>	makan
<i>туру</i>	<i>tilêm</i>	tidur

Ragam bahasa Jawa setelah ngoko alus adalah ragam krama lugu. Ragam ini tersusun dari ragam krama ditambah ngoko lugu dan krama alus. Penggunaan ragam krama lugu ini dalam berkomunikasi juga untuk menunjukkan adanya keakraban di antara penutur dan lawan bicara serta menunjukkan rasa saling menghargai dan menghormati, Beberapa contoh kosakata dalam raga mini adalah sebagai berikut: *ajêng, tilêm, kèsah, tumbas, mbotên, sintên, mênapa, nêdha, dipun timbali*. Selanjutnya adalah ragam krama alus. Ragam ini secara keseluruhan menggunakan krama alus tanpa campuran krama lugu (Wisnu Sasangka, 2019). Imbuhan yang digunakan adalah: *dipun-, ipin,* dan *-akên*). Biasanya digunakan untuk berbicara kepada yang lebih tua, maupun orang yang belum akrab. Tujuannya adalah untuk menghormati lawan bicaranya. Krama alus memiliki tingkat kehalusan yang tinggi dan tidak boleh digunakan untuk mewakili diri sendiri dalam sebuah komunikasi. Contoh penggunaan bahasa Jawa krama alus yang benar: *Panjênêngan badhè tindak pundi, mangkè sontên Simbah badhè tindak Jakarta, mênika punapa lèrès*

*dalêmipun Pak Lurah,* dan lain sebagainya. Berikut ini adalah beberapa contoh kata ragam krama dan maknanya pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2.** Kosakata Ragam Krama

Krama Lugu	Krama Alus	Makna
<i>ajêng</i>	<i>badhè</i>	akan
<i>tilêm,</i>	<i>sarè</i>	tidur
<i>kèsah</i>	<i>tindak</i>	bepergian
<i>tumbas</i>	<i>mundhut</i>	beli
<i>nêdha</i>	<i>dhahar</i>	makan
<i>sintên</i>	<i>sintên</i>	siapa
<i>ngunjuk</i>	<i>ngunjuk</i>	minum
<i>wungu</i>	<i>wungu</i>	bangun
<i>dugi</i>	<i>rawuh</i>	datang
<i>ditimbali</i>	<i>dipuntimbal</i>	dipanggil

Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guru sangatlah penting dalam hal ini. Seorang guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan nalar dan kreativitas siswa (Ikhwan, 2017). Seorang guru dapat membimbingnya hingga nalar dan kreativitasnya berkembang menjadi lebih baik. Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat berkembang dengan baik pada diri anak. Sebaliknya, apabila guru kurang kreatif dalam melaksanakan suatu pembelajaran di kelas, maka siswa akan cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Akibatnya, tujuan pembelajaran kurang tercapai secara optimal. Untuk menghindari hal tersebut terjadi, guru dapat memvariasikan model pembelajaran yang dilaksanakan baik dari segi strategi, tehnik, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, sangatlah berperan penting dalam kegiatan belajar di kelas. Siswa akan memperoleh pengalaman baru dan menimbulkan rasa keingintahuan atas apa yang guru ajarkan, serta lebih mudah memahaminya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Pada materi bahasa Jawa ragam krama, guru bisa menggunakan media *fun learning mat*. Dalam penggunaannya media ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif saja melainkan aspek afektif dan psikomotorik juga. Hal ini selaras dengan teori humanistik yang menekankan pada faktor pengalaman dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Budiningih, 2012). Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berkesan bagi siswa.

Alasan yang paling utama mengapa peneliti memilih media *fun learning mat*, karena dengan penggunaan media ini diharapkan siswa lebih percaya diri, tidak pasif, mampu mengekspresikan diri secara optimal, serta memotivasi siswa untuk menggunakan bahasa Jawa krama yang benar dimanapun berada. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh (Dafina Puteri, 2016) yang menggunakan model *Quantum Learning* pada keterampilan berbicara ragam krama inggil siswa kelas V SDN Kranganyar 02 Semarang. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Retno Wulan, 2012) yang menggunakan metode *Role playing* pada keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama siswa kelas V SDN Sarikarya Depok. (Karolina, 2013) juga pernah melakukan penelitian dengan menggunakan metode

bermain peran dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun. Penelitian tersebut diatas, kesemuanya menggunakan media atau model pembelajaran tertentu untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa dan hasil dari penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Jawa memberikan nilai yang positif terhadap keterampilan berbicara siswa.

Mendasari hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan media *fun learning mat*, untuk mengatasi masalah-masalah yang ada yaitu siswa kurang termotivasi untuk menggunakan bahasa Jawa krama, minimnya kosakata, serta kurangnya rasa percaya pada diri siswa, yang mana sependek sepengetahuan penulis belum ada penelitian sebelumnya yang menggunakan media *fun learning mat* ini.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan beberapa pertanyaan sederhana yaitu: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 10 Yanggong? Bagaimana upaya untuk meningkatkannya menggunakan media *fun learning mat*? Jadi, artikel ini akan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 10 Yanggong dan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pada keterampilan

berbicara siswa pada materi bahasa Jawa ragam krama menggunakan media *fun learning mat*.

Media *Fun Learning Mat* diterbitkan oleh Muslim *Edu Play mat* pada bulan Mei 2020, melalui jejaring media sosial. Karena, media ini bersifat untuk pemakaian umum, maka penggunaan media *Fun Learning Mat* dalam penelitian ini di lakukan sedikit pengembangan dengan cara membuat tambahan *flashcard* sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, Undang-Undang No. 20 Pasal 40 Ayat 2 menyatakan bahwa pendidikan adalah dimana pendidik memberikan suasana belajar yang nyaman, ramah anak, menyenangkan, kreatif, dinamis dan interaktif. Selaras dengan UU tersebut, penggunaan media ini melibatkan kreativitas gerak tubuh (psikomotorik), meningkatkan interaksi serta nilai – nilai spiritual juga terkandung di dalamnya. Adapun gambar papan *fun learning mat* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 1.** Papan Media *Fun Learning Mat*

Media ini merupakan media belajar yang menyenangkan. Penyajiannya berbentuk

permainan ular tangga. Perbedaannya media *fun learning mat* ini tidak menggunakan dadu. Penyajiannya dengan warna yang menarik akan menunjang siswa lebih bersemangat untuk belajar. Seperti yang dikemukakan oleh (Darmasnyah, 2012) bahwa media merupakan cara untuk memunculkan perasaan senang untuk belajar. Hal ini akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan lebih optimal.

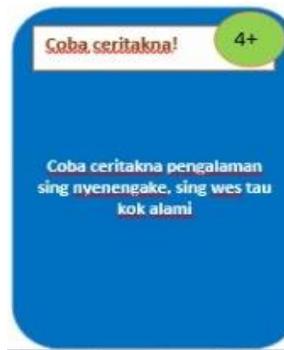
Beberapa manfaat yang bisa dilihat dari penerapan media *Fun Learning Mat* diantaranya:

- Siswa mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan langsung berbicara bahasa Jawa krama yang benar;
- Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan;
- Siswa lebih percaya diri;
- siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran;

Adapun langkah-langkah penggunaan media ini adalah sebagai berikut:

- Mengelompokkan siswa menjadi 2 kelompok;
- Menjelaskan tata cara permainan;
- Perwakilan kelompok 1 berdiri di atas papan permainan;
- Membaca pertanyaan yang ada di dalam *flashcard*. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut: “*Coba praktikna, kepriye carane matur menyang Bu Guru menawa awakmu arep menyang kamar mandi!*”;
- Setelah menjawab dengan benar maka siswa tersebut berjalan sejumlah poin yang tertera di dalam *Flashcard* sambil mempraktikkan perintah yang ada di papan permainan. Sebagai contoh: “*melangkahlah sejumlah 3 kotak dengan mempraktikkan gaya pesawat terbang!*”. Demikian seterusnya, dilakukan secara bergantian antar kelompok hingga mencapai kotak paling akhir.

Contoh kartu *flashcard* dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



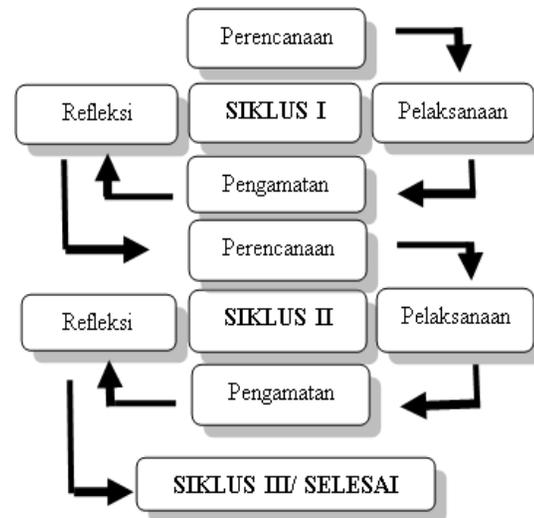
**Gambar 2.** Kartu Pertanyaan

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dimana peneliti terlibat langsung dalam penelitian yang telah direncanakan. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart yang dikutip oleh Aqib mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas bersifat refleksi terhadap apa yang dilakukan oleh praktikan dalam suatu masalah tertentu (termasuk pendidikan). Yang gunanya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman serta penguasaan mereka terhadap praktik yang sedang berlangsung (Aqib, Zainal & Amrullah, 2018). Tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan media *fun learning mat* dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama. Dalam penelitian ini, kegiatan penelitian fokus pada aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu tahapan penelitian dalam siklus tertuang dalam

pengamatan, tindakan, dan refleksi di kelas yang dikelolanya (Tanujaya, 2016). Berdasarkan model penelitian tersebut maka tahapan yang peneliti lakukan meliputi perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), serta refleksi (*Reflecting*) (Arikunto, 2011). Ke-empat tahapan ini tertuang dalam sebuah siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini, dilakukan sekurang-kurangnya 2 siklus.

Alur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dapat di lihat pada gambar 3 di bawah ini:



**Gambar 3.** Model Kemmis & Mc. Taggart

Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai hasil tes lisan siswa pada materi ragam krama secara individu, hasil pengamatan aktivitas siswa, dan catatan lapangan ketika pembelajaran di kelas. Sumber data penelitian ini didapat melalui dua sumber yaitu sumber data primer dan sekunder (Arikunto, 2011). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Muhammadiyah 10 Yanggong. Sumber data sekunder yang di

gunakan adalah peristiwa, atau aktivitas pembelajaran yang berlangsung, tempat atau lokasi dan dokumentasi atau arsip.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran, keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa, dan hal-hal atau peristiwa yang terjadi pada proses pembelajaran. Adapun wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama, mengetahui kondisi dan mendeskripsikan karakteristik siswa kelas V. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung, serta melakukan tes lisan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama siswa dengan menggunakan media fun learning mat.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini disusun secara sistematis, supaya mudah dipahami dan hasilnya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016). Data yang telah peneliti kumpulkan yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif, kemudian peneliti analisis menggunakan rumus statistik untuk mencari nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan siswa. Sedangkan data kualitatif peneliti dapat dari lembar observasi dan catatan lapangan. Penghitungan prosentase ketuntasan siswa, peneliti menggunakan teknik ketuntasan belajar, yaitu jika 85% dari jumlah siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum. Nilai riteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh madrasah adalah  $\geq 75$ . Jika nilai

siswa  $\geq 75$  maka dinyatakan tuntas. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media *fun learning mat* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama telah berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan kelas pada penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus sesuai dengan rencana yang telah di susun oleh peneliti bersama guru pengampu bahasa Jawa. Dilaksanakan melalui empat tahapan pada setiap siklusnya, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### Pra Tindakan

Langkah awal yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa. Sebelumnya peneliti menemui kepala madrasah untuk meminta izin melakukan penelitian di Madrasah tersebut. Hasil dari pertemuan tersebut, kepala madrasah beserta guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa memberikan izin untuk melakukan penelitian di MI Muhammadiyah 10 Yanggong. Selanjutnya, peneliti bersama guru pengampu, menyusun jadwal pelaksanaan penelitian. Waktu yang diberikan oleh madrasah adalah sekitar 4 minggu mulai pertengahan April hingga akhir mei. Hal ini dikarenakan masih dalam situasi pandemi dan dibolehkan tatap muka namun masih terbatas. Selanjutnya, sebelum pelaksanaan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar di kelas V MI Muhammadiyah 10 Yanggong. Hal

ini peneliti lakukan untuk mengetahui karakteristik siswa, kondisi riil siswa kelas V, serta untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh bapak/ibu guru pada mata pelajaran tertentu ataupun bahasa Jawa apakah menggunakan media atau tidak, ataupun metode apa yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti memulai tindakan kelas, langsung terjun di lapangan. Sementara guru pengampu bertindak sebagai pengamat. Yang membantu mengamati segala proses yang terjadi dalam pembelajaran yaitu pada aktivitas siswa. Segala hal yang ditemui di lapangan, observer tulis pada lembar observasi dan catatan lapangan. Sementara dalam penilaian tes lisan, dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa upaya yang dilakukan oleh madrasah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa adalah dengan melakukan beberapa program yaitu pembiasaan berbahasa Jawa krama dalam keseharian di madrasah ketika berkomunikasi dengan bapak/I bu guru, program pengembangan diri melalui pidato bahasa Jawa yang dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, serta melaksanakan ujian praktek tes lisan pada penilaian tengah semester maupun akhir semester. Hal ini sesuai dengan apa yang peneliti temui dilapangan dimana program - program tersebut diatas telah dilaksanakan sesuai dengan program yang telah disusun namun sebagian siswa masih lebih sering menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi dengan Bapak/Ibu guru daripada menggunakan bahasa Jawa krama.

Kemudian program pengembangan diri pidato bahasa Jawa diperuntukkan untuk siswa kelas 4 ke atas sementara kelas bawah diberikan program lain yaitu hafalan hadist, untukb ujian praktik lisan bahasa Jawa dilaksanakan pada penilaian tengah semester maupun akhir semester. Kegiatan tersebut diatas memberikan respon positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat pada program pembiasaan berbicara krama dengan Bapak/Ibu guru di sekolah. Siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkannya di sekolah. Kemudian dengan kegiatan latihan pidato bahasa Jawa kosakata siswa akan bertambah. Tingkat kepercayaan diri siswa juga bertambah dengan adanya ujian praktik lisan yang dilaksanakan pada penilaian tengah dan akhir semester.

Namun begitu masih banyak siswa yang menggunakan bahasa Jawa ngoko ketika berkomunikasi dengan gurunya. Itulah salah satu alasan mengapa peneliti memilih siswa kelas V di MI Muhammadiyah 10 Yanggong. Selain madrasah tersebut adalah salah satu madrasah yang masih bisa melaksanakan pembelajaran secara luring, tentunya dengan menerapkan protokol kesehatan dan tatap muka selama 2 jam. Penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan terbagi kedalam beberapa siklus. Banyaknya siklus dalam sebuah penelitian tindakan kelas, tergantung kepada hal yang ingin diperbaiki atau ditingkatkan.

#### **Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, namun dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan. Hal ini dikarenakan waktu yang diberikan oleh madrasah sangat terbatas.

Mengingat pembelajaran luring dibolehkan hanya dalam waktu beberapa jam saja.

Materi yang diberikan pada siklus I adalah tentang kegiatan yang dilakukan olah siswa dalam kehidupan sehari – hari. Jadi siswa dilatih untuk mempraktikkan secara langsung ungkapan – ungkapan yang termasuk dalam kegiatan sehari -hari. Bentuk dari kegiatan ini adalah siswa mempraktikkan ungkapan sesuai dengan yang ada pada *flashcard*. Kegiatan yang dilakukan siswa dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



**Gambar 4.** Kegiatan *Fun Learning Mat*.

Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I adalah 74.06. Jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 dari total 16 siswa. Pada siklus I ini perlu dilakukan refleksi dan perbaikan sebagai acuan tindakan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih bersikap pasif dalam kelompoknya, kurang fokus, sebagian siswa lainnya kesulitan dalam menemukan kosakata bahasa krama, kurang percaya diri untuk maju, namun sebagian lainnya antusias dengan penggunaan media *fun learning mat* pada proses pembelajaran. Pada

siklus I ini, peneliti masih menggunakan bahasa ngoko dan campuran ketika pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa merespon menggunakan bahasa Jawa krama ketika berbicara dengan gurunya. Ternyata ditemui bahwa hal ini menjadikan siswa kurang termotivasi untuk menggunakan bahasa krama. Untuk itu perlu dilakukan adanya perbaikan pada siklus berikutnya. Sehingga diharapkan hasil pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

### **Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini adalah melakukan beberapa perbaikan, merencanakan ulang beberapa hal sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pada siklus sebelumnya.

Materi yang diberikan pada siklus II adalah tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah. Yang dilakukan melalui kegiatan permainan, mempraktikkan ungkapan – ungkapan yang biasa digunakan ketika di sekolah, yaitu ketika berkomunikasi dengan Bapak/Ibu Guru. Sehingga kosakata krama siswa bertambah dan lebih percaya diri ketika mempraktikkannya.

Pada siklus II, nilai rata-rata siswa adalah 78.12. Jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan. Namun masih belum tuntas secara klasikal. Sehingga masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya. Jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dari 16 siswa. Hasil pengamatan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siswa terlihat sudah lebih aktif dalam kegiatan kelompok, antusias ketika

diberikan kesempatan untuk menjawab secara bergantian, kosakata bahasa krama bertambah, siswa sudah lebih fokus ketika pembelajaran berlangsung. Meskipun begitu, masih perlu dilakukan evaluasi pada siklus II, sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa krama dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:



**Gambar 5.** Siswa mempraktikkan bahasa Jawa krama

### Siklus III

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa masih perlu dilakukan tindakan lanjutan yaitu melakukan tindakan kelas pada siklus III, karena prosentase ketuntasan siswa belum mencapai 85%. Materi yang diberikan pada siklus III ini adalah tentang kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam materi ini kosakata siswa masih belum begitu banyak. Sebagai contoh, siswa belum mengetahui bahasa kramanya *numpak*, *adoh*, *cedhak*, *amba*, dan lain sebagainya. Untuk membantu kosakata siswa, peneliti sudah menyiapkan potongan – potongan kosakata yang ada kaitannya dengan kegiatan dalam masyarakat, kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat, dan dipraktikkan secara individu maupun kelompok. Pada siklus

III ini, sebagian siswa mulai percaya diri menggunakan bahasa krama, siswa mulai aktif bertanya. Jika masih ada kosakata yang belum diketahui. Peneliti juga mengajak siswa untuk mengoreksi jawaban kelompok lainnya guna mengetahui pemahamannya pada materi bahasa krama. Hal ini memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Nilai rata-rata siswa pada siklus III ini adalah 80.31 dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dari jumlah total 16 siswa. Meskipun jumlah siswa yang tidak tuntas masih ada 2 siswa, namun prosentase ketuntasan siswa pada siklus III ini sudah mencapai 85% tingkat ketuntasan kelas. Sehingga penelitian tindakan kelas ini berakhir pada siklus III.

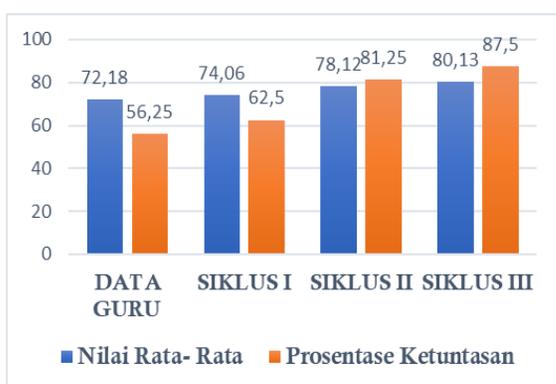
Hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan, berikut peneliti sajikan dalam bentuk diagram dan tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Penelitian

Kriteria	Siklus		
	I	II	III
Siswa Tuntas Belajar	10	13	14
Siswa Tidak Tuntas	6	3	2
Nilai Rata - Rata	74.06	78.12	80.31
Ketuntasan siswa (%)	62.50	81.25	87.50
Tidak Tuntas (%)	37.50	18.75	12.50

Pada tabel 3 di atas terlihat bahwa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan beberapa peningkatan: a. Siswa lebih aktif

dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa aktif bertanya tentang kosakata krama yang belum diketahui, sebagai contoh pada kosakata: *numpak, omong, dikongkon, wêdi, adoh, tak èwangi, liwat, adêm*. Beberapa siswa belum mengetahui bahasa krama dari kata – kata tersebut. Hal ini juga memotivasi siswa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa krama, b. Fokus siswa dalam pembelajaran menjadi lebih baik, memperhatikan apa yang disampaikan guru serta tidak mengganggu teman yang lain. Melatih siswa untuk bertanggungjawab, dilakukan dengan cara melibatkan mereka untuk ikut membantu mengoreksi jawaban kelompok lainnya ketika kelompok lain menjawab. Apakah jawaban kelompok lain sudah benar atau belum, c. Adanya peningkatan prosentase nilai siswa sebesar 6.25%. Begitu pula dengan ketuntasan belajar siswa meningkat 31.25%. Penelitian berakhir pada siklus III dengan prosentase ketuntasan 87.50%. Nilai ketuntasan dan rata-rata siswa dapat dilihat dalam bentuk diagram batang pada gambar 6 di bawah ini:



**Gambar 6.** Diagram Nilai Rata-Rata Dan Prosentase Ketuntasan Siswa

## Pembahasan

Pembelajaran keterampilan berbicara di MI Muhammadiyah 10 Yanggong dilakukan melalui beberapa program, diantaranya; program pembiasaan penggunaan bahasa Jawa krama ketika berkomunikasi dengan guru atau dengan orang tua di rumah. Program kedua adalah dengan mengadakan latihan berpidato bahasa Jawa untuk siswa kelas IV ke atas. Program ini dilaksanakan setiap 2 minggu sekali setiap hari sabtu. Selanjutnya, program madrasah yang ketiga adalah dengan melakukan tes lisan berbicara bahasa Jawa krama pada saat Penilaian Tengah Semester maupun akhir semester. Dengan adanya program – program tersebut di atas, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa krama. Sehingga lebih termotivasi untuk mempraktikkannya dalam kehidupan di sekolah maupun masyarakat.

Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *fun learning mat* dalam penelitian ini memberikan hasil yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya kosakata yang belum diketahui, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih percaya diri untuk mempraktikkan bahasa Jawa krama ketika berkomunikasi dengan guru. Nilai tes lisan siswa pada keterampilan berbicara bahasa Jawa krama mengalami peningkatan.

Penelitian sebelumnya yang serupa, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Widagdo, 2021) dalam jurnal Piwulang. Dalam penelitiannya Widagdo menggunakan media *podcast* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media *podcast* tersebut terbukti berhasil dan valid. Hal ini membuktikan penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa baik itu di tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa. Lebih lanjut penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian yang penulis lakukan adalah (Hakim, Lukman: Yulianasari, 2021) yang melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 3 Ponorogo menggunakan media *talking stick* dan kartu berwarna dalam pembelajaran aksara Jawa. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, pada keterampilan berbicara siswa.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara ragam krama menggunakan media *fun learning mat* di MI Muhammadiyah 10 Yanggong dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran keterampilan berbicara sebagai salah satu cara berkomunikasi, dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan berikut; pembiasaan berbicara bahasa krama dapat dilakukan di sekolah, lingkungan rumah, maupun

masyarakat. Kegiatan di sekolah contohnya dengan latihan pidato berbahasa Jawa, ujian praktik lisan pada penilaian tengah semester maupun akhir semester. Ketika di lingkungan keluarga ataupun masyarakat, dapat dilakukan dengan berlatih menggunakan bahasa krama ketika berkomunikasi dengan orang tua maupun orang yang lebih dewasa di lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan untuk memupuk rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Jawa krama.

Penggunaan Media *Fun Learning Mat* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa Ragam Krama memiliki beberapa kelebihan diantaranya; pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif bertanya tentang kosakata baru, lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa krama. Penggunaan media ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa krama. Siswa termotivasi untuk mulai menggunakan bahasa krama di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Namun media ini juga memiliki kekurangan yaitu pada ukuran papan permainan yang kurang besar Sehingga kedepannya perlu dievaluasi lagi terkait hal tersebut agar supaya hasilnya lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal; Amrullah, A. (2018). *PTK: Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Rev. VI). Rineka Cipta.
- Az- Zabidi, I. (2010). *Ringkasan Hadis Shahih Al-Bukhari*. Pustaka Amani.

- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. [http://lib.upmk.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=9027](http://lib.upmk.ac.id/index.php?p=show_detail&id=9027)
- Chotimah, C. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3 nO. 2.
- Dafina Puteri, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama Inggil Melalui Model Quantum Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. In *Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama Inggil Melalui Model Quantum Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang*.
- Darmasnyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Bumi Aksara.
- Hakim, Lukman; Yulianasari, M. (2021). Penerapan Strategi Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V Sd Muhammadiyah 3 Ponorogo. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9 (1)(June 2021), 11. <https://doi.org/DOI:10.15294/piwulang.v9i1.46277>
- Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Istawa*, 2, 34. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=67k8WHYAAA-AJ&citation\\_for\\_view=67k8WHYAAA-AJ:qxL8FJ1GzNcC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=67k8WHYAAA-AJ&citation_for_view=67k8WHYAAA-AJ:qxL8FJ1GzNcC)
- Karolina, U. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun, Kebumen*.
- Kuntari, umi. (2017). *Ungguh- Ungguh Basa Jawa: Tata Cara & Etika Penggunaan Bahasa Jawa*. Pustaka Widyatama.
- Majid, Abdul; Andayani, D. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (W. Anang Sholihin (ed.); 1st ed.). Bandung Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3428>
- Maruti, E. S. (2015). *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar*. CV AE Media Grafik.
- Maulana Angger, T. A. (2013). *Buku Pinter: Kawruh Basa Jawa Pepak*. Nidya Pustaka.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Wade Group.
- Retno Wulan, D. (2012). Peningkatan Keterampilan Berbicara jAWA SiswaKelas V SDN Sarikarya Depok Sleman Dengan Menggunakan Metode Role playing. In *Peningkatan Keterampilan Berbicara jAWA SiswaKelas V SDN Sarikarya Depok Sleman Dengan Menggunakan Metode Role playing*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Tindakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. IKAPI: Bandung Alfabeta.
- Tanujaya, B. J. M. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, dan Meneliti*. Media Akademi.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Angkasa.
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa Yang Santun Pada Siswa Kelas Ix F Smp Negeri 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Model Palu (Pacelathon Bocah Wolu). *Piwulang*, 8 (2). <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.39999>
- Widagdo, S. (2021). Podcast Berbasis Internet Of Things (Iot) Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Berbicara Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa & Sastra Jawa Fbs Unnes. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(July 2021). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>
- Wisnu Sasangka, S. S. C. (2019). *Ungguh- Ungguh Bahasa Jawa*. Buana Grafika.