

# PENINGKATAN KETERAMPILAN *UNGGAH-UNGGUH* RAGAM *KRAMA* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SD N KLETERAN 3

Akbar Al Masjid<sup>1</sup>, Salsabila Nugraheni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email : almasjida@ustjogja.ac.id<sup>1</sup>

**Abstract:** This article aims to describe the increase in upload-upload skills of various manners through the role-playing learning model for grade IV students of SD Negeri Kleteran 3 Grabag. This action hypothesizes that the role-playing learning model can improve speaking skills, especially regarding the upload-upload variety of manners. Data collection techniques in this study were carried out using observation, interviews, tests, and documentation. The observations were analyzed by determining agreement on the assessment of speaking skills uploading a variety of student manners. Analysis of the data used is quantitative and comparative descriptive analysis. The results showed how applying the role-playing method to Javanese language skills subjects from pre-action to cycle I and cycle II increased motivation. The average value of speaking skills using poultry-really diverse students in the first cycle 75.47 and increased in the second cycle to 86.88. Students who completed in the first cycle were 18 students with a percentage of 56% and in the second cycle students completed as many as 28 students with a percentage of 87,5%. Based on this research, learning using a variety of student manners increased through the role-playing method.

**Keywords:** Speaking skills, speech level Javanese language, *krama* variety, role-playing

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dalam lingkungan bermasyarakat. Melalui pendidikan di sekolah dasar, diharapkan dapat menghasilkan manusia Indonesia yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dimulai dari dasar atau pondasinya.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu sarana untuk membantu semua manusia mengembangkan semua potensi yang dimilikinya sehingga mampu dan siap menghadapi setiap perubahan dan perkembangan zaman yang terjadi seiring berjalannya waktu. Dalam pelaksanaannya, satuan pendidikan memiliki tujuan yang harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah ditetapkan dalam undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar dan sekolah menengah merupakan sarana untuk menerapkan pendidikan budi pekerti dan

melestarikan kearifan budaya daerah. Dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa megamanatkan bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa wajib diajarkan di sekolah, sesuai dengan kurikulum muatan loka, hal senada juga di terapkan di Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Pergub DIY nomor 64 tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Hal itu mengingat bahawa mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan budi pekerti yang dapat ditinjau dari substansi bahasa Jawa itu sendiri.

Bahasa Jawa merupakan bahasa tutur yang digunakan oleh masyarakat Jawa. Dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa, masyarakat Jawa harus bisa menerapkan *unggah-ungguh* Jawa dalam praktik kehidupan nyata di dalam masyarakat, khususnya penggunaan bahasa Jawa ragam *krama* yang dipakai dengan tujuan untuk menghormati lawan bicara. Bentuk *unggah-ungguh* basa Jawa ragam *krama* juga digunakan pada

lingkungan pendidikan, baik digunakan dalam proses belajar mengajar maupun di luar proses belajar mengajar. Di luar proses belajar mengajar ragam *krama* digunakan oleh siswa kepada guru, siswa kepada karyawan sekolah, dan dalam kegiatan yang berkenaan dengan budaya atau tradisi Jawa. Apabila setiap siswa dapat memahami dan menerapkan penggunaan bahasa Jawa, siswa akan lebih mudah dalam mempelajari materi pada mata pelajaran bahasa Jawa dan mempertahankan karakter masyarakat Jawa yang berbudi pekerti dan selalu menghormati serta menjaga kelestarian budaya atau tradisi Jawa. (Andayani dalam Rizka, 2013: 2).

Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal yang ada dalam kurikulum 2013. Pembelajaran bahasa Jawa adalah proses kegiatan pemberian dan penerimaan informasi yang dilakukan guru kepada peserta didik mengenai mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa. Dalam pembelajaran ini ada empat aspek yang harus dikuasai yakni : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Untuk mengkombinasikan empat aspek tersebut tentunya terdapat kesulitan karena peserta didik memiliki kecenderungan yang berbeda. Dari keempat aspek tersebut, salah satu kompetensi keterampilan yang perlu ditingkat dalam berbahasa Jawa adalah keterampilan berbicara.

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan. Berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sejak usia dini berbicara sudah diajarkan oleh orang tua dan guru. Berbicara mempunyai tujuan untuk menyampaikan suatu ide, gagasan dan pendapat kepada orang lain dengan tujuan tertentu, Bygate (dalam Iskandarwassid dan Sunendar, 2016: 241).

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi dengan menggunakan suara yang dihasilkan oleh pita suara dimana terjadi perpindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Tarigan (2013: 16) mengungkapkan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-

kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurgiyantoro (2009: 155) memberikan definisi bahwa berbicara adalah kegiatan yang menghasilkan (menyampaikan) bahasa, kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan secara lisan. Peristiwa berbicara akan berlangsung apabila dipenuhi sejumlah persyaratan, yaitu : pengirim pesan, penerima, media, sarana, interaksi, dan pemahaman.

Dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa dikenal istilah unggah-ungguh bahasa Jawa. *Unggah –ungguh* bahasa adalah tingkatan-tingkatan yang terdapat dalam bahasa yang dapat mengandung kesopanan atau etika dan rasa hormat (honorefik) terhadap mitra bicara. *Unggah-ungguh basa* merupakan adat sopan santun berbahasa Jawa dan mencerminkan kebahasaan yang sebenarnya merupakan cerminan perilaku masyarakat (Maryono dalam Masjid, 2016: 11).

*Unggah-ungguh basa* Jawa atau sering disebut tingkat tutur atau *undha usuk basa* tidak hanya terbatas pada tingkat kesopanan bertutur. Menurut Nurhayati (dalam Mulyana, 2008: 29) *unggah-ungguh basa* adalah sebuah tatanan yang mengatur bagaimana seseorang berkomunikasi dengan orang lain secara layak. Layak yang dimaksud adalah pantas atau sesuai dengan orang lain secara layak. Layak yang dimaksud adalah pantas atau sesuai dengan kondisi penutur, situasi tutur, dan hal yang dituturkan. Salah satu aturan yang sulit dalam peraturan adalah tingkah tutur atau *undha-usuking basa*. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa atau sering disebut tingkat tutur atau *undha-usuking basa* tidak hanya terbatas pada tingkat kesopanan bertutur (bahasa Jawa ragam *krama* dan *ngoko*) saja. Namun di dalamnya juga terdapat nilai-nilai budaya yaitu konsep sopan santun bertingkah laku atau bersikap. Lebih lanjut Nurhayati (dalam Mulyana, 2008: 219) mengemukakan bahwa tingkah tutur atau *unggah-ungguh basa* adalah tingkatan pemakaian bahasa Jawa oleh penutur Jawa ketika berkomunikasi. Tujuannya adalah untuk menghargai dan menghormati mitra tutur. Oleh karena itu, dalam berkomunikasi seseorang harus mempertimbangkan dengan baik pemilihan jenis tingkat tuturnya mana yang tepat digunakan.

Menurut Sasangka (2019: 85) *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua yaitu *ngoko* (ragam *ngoko*) dan *krama* (ragam *krama*). Menurut penggunaannya bahasa Jawa terbagi dalam dua ragam yaitu ragam *krama* dan ragam *ngoko*. Berbeda dengan pendapat tersebut, Purwoko (2008: V) menyatakan bahasa Jawa paling tidak mempunyai tiga macam varietas, yakni *ngoko* (kasar), *madya* (menengah), dan *krama* (halus). Sejalan dengan pendapat tersebut, Lutfianto (2014: 8) menerangkan bahwa *bakune tembung ing basa Jawa iku ana werna telu, yaikungoko, kramalugu, lan krama inggil*.

Unggah-ungguh bahasa Jawa secara garis besar dibedakan menjadi dua ragam yakni ragam *ngoko* dan ragam *krama*. Ragam *ngoko* adalah ragam bahasa Jawa yang digunakan oleh penutur yang sudah saling akrab atau dari orang yang lebih tinggi kedudukan sosialnya kepada yang lebih rendah, atau dari senior kepada junior. Adapun ragam *krama* adalah suatu jenis *ungguh* bahasa Jawa yang digunakan oleh orang belum akrab atau kepada orang yang lebih tua, atau kepada orang yang memiliki status sosial lebih tinggi untuk menunjukkan rasa hormat kepada mitra bicara (Masjid, 2016: 11).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Kleteran 3 pada tanggal 19 September 2019 bahwa pembelajaran bahasa Jawa memiliki beberapa kendala. Beberapa kendala tersebut antara lain bahasa Jawa seringkali dianggap tidak penting karena tidak ikut menentukan nilai akhir. Ketika pelajaran bahasa Jawa guru menggunakan bahasa Jawa *krama*, namun sebagian besar siswa tidak paham apa yang telah guru sampaikan karena sebagian besar mereka merasa kesulitan jika harus dihadapkan pada keterampilan berbicara bahasa Jawa terutama ragam *krama*. Dari 32 siswa hanya ada beberapa siswa yang memahami maksud dari perkataan yang telah disampaikan oleh guru. Terlebih lagi, ada beberapa siswa ketika berbicara dengan orang yang lebih tua (guru) masih menggunakan ragam Jawa *ngoko*. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*. Rendahnya kemampuan berbahasa tersebut dipengaruhi oleh pendidikan di rumah, mereka tidak dibiasakan berbahasa Jawa *krama*

sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jawa siswa hanya didapatkan di sekolah.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV, guru mengatakan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menggunakan bahasa Jawa *Krama* hal ini karena orang tua tidak lagi membiasakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi dalam lingkungan keluarga sehingga minat siswa dan kemampuan berbahasa Jawa masih rendah. Hasil belajar siswa juga masih rendah hal ini terutama pada rendahnya kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya suatu model pembelajaran yang variatif guna membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa khususnya berbahasa Jawa *krama*. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role playing*. Komalasari (2015: 15) menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu model penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui model *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri Kleteran 3.

Penelitian relevan dengan penelitian ini sebagai berikut.

Dyah Retno Wulan (2012) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Sarikarya Depok Sleman Dengan Menggunakan Metode *Role Playing*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa keterampilan berbicara Bahasa Jawa dapat meningkat dengan menggunakan metode *role playing* dengan III siklus tindakan.

Ariyanti (2017) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran *Unggah-ungguh* Bahasa Jawa Menggunakan Strategi *Modeling The Way* Siswa kelas IV SD 2 Wojo Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian ini dengan menggunakan strategi *modeling the way* berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam *unggah-*

*ungguh* bahasa Jawa siswa kelas IV SD 2 Wojo Kabupaten Bantul.

## METODE

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat perkembangan dan perbaikan pembelajaran. Perbaikan kualitas pembelajaran tersebut didasarkan pada hasil refleksi atas tindakan/*threathmen* pembelajaran yang telah dilakukan (Kunandar, 2013:43).

Lokasi penelitian ini dilakuakn di SD Negeri Kleteran 3 Grabag, dengan subjek penelitian siswa kelas IV pada tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui metode *Role Playing*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat teknik yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Obsevasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur merupakan pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek dan atau objek penelitian dengan berpedoman instrumen observasi. Teknik wawancara digunakan dalam pengumpulan data studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan untuk mengkroscek data yang lebih mendalam kepada responden/narasumber (guru kelas). Adapun, tes yang digunakan untuk data penelitian ini berupa tes kinerja atau tes praktik. Tes kinerja dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara (*unggah-ungguh* ragam *krama*) siswa.

Saddhono & Slamet (2012: 34) mengatakan aspek yang dinilai pada keterampilan berbicara terdiri atas aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas; ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, kosa kata atau ungkapan, dan variasi kalimat atau struktur kalimat. Aspek nonkebahasaan terdiri atas; kelancaran, penguasaan materi, keberanian, keramahan, dan sikap. Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian aini adalah seperangkat dokumen pembelajaran (RPP, hasil belajar siswa, catatan guru, dll).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kompartif deskriptif. Teknik deskritif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil tes kinerja kemudian dideskrisikan dalam bentuk kata-kata penjelas. Adapun teknik komparatif deskriptif digunakan untuk membandingkan hasil data antar siklus (Masjid dan Arief, 2016.51). Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir setiap siklus. Rumus analisis data pada tiap siklus menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nurgiyantoro (dalam Ida Fransiska,2018: 58), rumus mencari *mean* atau nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{Banyaknya siswa}}$$

Untuk mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori nilai siswa dalam keterampilan *unggah-ungguh* ragam *krama*

No	Skor	Kategori	Keterangan
1	85-100	Sangat Baik	Tuntas
2	75-84	Baik	Tuntas
3	51-74	Cukup	Tidak Tuntas
4	0-50	Kurang	Tidak Tuntas

Melihat data tabel tersebut siswa dapt dikatan tuntas KKM jika nilainya >75.

Selanjutnya dapat diperoleh data berapa siswa yang tuntas KKM di dalam kelas tersebut

dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal dengan rumus seperti yang diasampaikan di atas.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau telah selesai jika telah mencapai indikator keberhasilan. Adapaun indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah ditentukan yakni nilai rata-rata kelas lebih tinggi dari KKM (75) dan persentase ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya mencapai 80% siswa telah tuntas KKM.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel 2. Nilai keterampilan unggah-ungguh ragam krama pada prasiklus

No	Keterampilan UURK	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Jumlah Siswa	8	24
2	Persentase	25%	75%
3	Nilai Rata-rata	65,97	

Berdasarkan data pratindakan diketahui dari 32 jumlah siswa, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 8 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 24 siswa, sehingga dapat diketahui persentase ketuntasan klasikal baru 25%. Nilai rata-rata sebelum dilakukan tiakan (prasiklus) 65,97 sehingga diketahui nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan data tersebut peneliti bermaksud melakukan PTK untuk meningkatkan keterampilan berbicara *unggah-ungguh* ragam *krama* siswa kela IV SD Negeri Kleteran 3 Grabag dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

### 2. Siklus 1

Berdasarkan hasil keterampilan pada prasiklus yang menunjukkan bahwa keetrampilan unggah-ungguh ragam krama masih rendah maka peneliti kemudian melakukan koordinasi mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berkolaborasi

### 1. Kondisi Awal Pembelajaran

Hasil penelitian pada tahap awal pratindakan menunjukkan bahwa keterampilan *unggah-ungguh* ragam krama (UURK) siswa kelas IV SD Negeri Kleteran 3 Grabag masih tergolong rendah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari dari dua kali pertemuan. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Kleteran 3 Grabag.

dengan guru kelas menyusun sebuah solusi untuk meningkatkan keterampilan unggah-ungguh ragam krama dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Adapun proses pelaksanaannya sebagai berikut.

Sikulus 1 dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama guru memberikan teks cerita wayang kemudian siswa diminta membaca dan memahami karakter masing-masing tokoh dalam cerita wayang tersebut. Selanjutnya siswa diberikan penjelasan mengenai teknis pelaksanaan *role playing* dan membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan masing-masing siswa berperan sebagai tokoh dalam cerita wayang teks wayang tersebut. Pada hari kedua masing-masing kelompok menampilkan permainan drama cerita wayang. Masing-masing siswa mendapat perannya masing-masing dan berdialog menggunakan bahasa jawa ragam *krama*. Setelah selesai pemaparan guru memberikan apresiasi dan evaluasi penguatan kepada siswa. Adapun hasil evaluasi siklus 1 ini sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tindak Siklus 1

No	Keterampilan UURK	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Jumlah Siswa	14	18
2	Persentase	43,75%	56,25%
3	Nilai Rata-rata	75,47	

Hasil siklus I diketahui dari 32 siswa, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 18 siswa sehingga ketuntasan klasikal baru mencapai 43,75% dengan nilai rata-rata yang diperoleh 75,47. Dapat diketahui hasil pada siklus I belum optimal. Ada banyak hal yang menyebabkan belum optimalnya proses pembelajaran. Berikut adalah kendala-kendala dalam proses pembelajaran, di antaranya : a) Siswa kurang berani bertanya ketika ada kesulitan. b) Setelah maju tampil bermain peran, siswa cenderung tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang memainkan peran. c) Guru belum menjelaskan kesepuluh aspek yang menjadi dasar penilaian keterampilan berbicara *unggah-ungguh* ragam *krama*, guru juga belum menyampaikan skor maksimal

setiap aspek penilaian keterampilan berbicara *unggah-ungguh* ragam *krama* dan KKM yang harus dicapai siswa. d) masih terdapat 14 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. e) Metode yang diterapkan belum terkondisi dengan baik.

Hasil tersebut terlihat adanya peningkatan pada siklus I tetapi peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

### 3. Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya, maka perlu tindakan berikutnya yaitu siklus II agar hasil yang diperoleh siswa dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun hasil dari tindakan pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Tindak Siklus II

No	Keterampilan UURK	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Jumlah Siswa	28	4
2	Persentase	87,5%	12,5%
3	Nilai Rata-rata	88,75	

Hasil siklus II diketahui dari 32 siswa, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 28 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 siswa. nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 88,75 dengan persentase ketuntasan 87,50%. Hasil tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara *unggah-ungguh* ragam *krama* dari pratindak, siklus I dan siklus II meningkat dan pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan.

## PEMBAHASAN

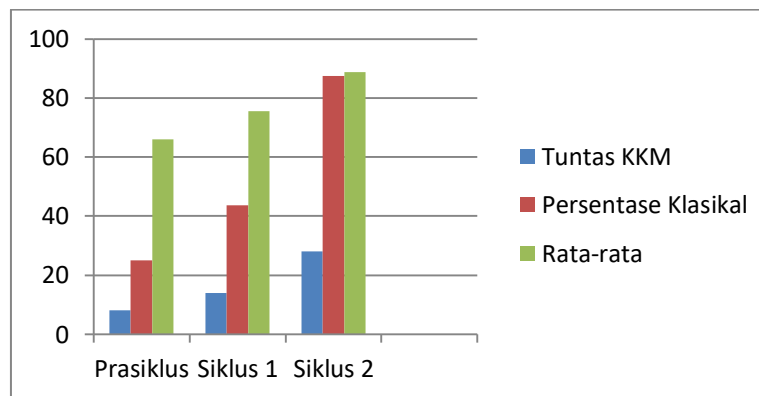
Melihat penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dapat ditingkatkan dengan metode *role playing*, penelitian ini pun membuktikan bahwa keterampilan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *role playing* atau dengan praktik bermain peran secara terbimbing oleh guru. Dengan pembelajaran *role playing* siswa dapat belajar *unggah-ungguh* bahasa Jawa sambil bermain.

Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui metode *role playing* dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil perolehan nilai

yang dibandingkan dari pratindakan serta adanya siklus I dan siklus II.

Siklus I untuk kegiatan observasi aktivitas siswa masih kurang kondusif karena masih ada beberapa siswa yang membuat keramaian, siswa senang dengan adanya kelompok, walaupun pada saat kerja kelompok masih ada saja siswa yang hanya temannya mengerjakan kurangnya kerjasama antara siswa, sedikit siswa yang bertanya dan kurang aktif. Berdasarkan hasil observasi dengan 2 kali pertemuan termasuk dalam kategori cukup. Siklus II untuk kegiatan observasi aktivitas

siswa dalam kategori baik walaupun ada beberapa siswa yang masih membuat kegaduhan. Untuk keterampilan berbicara *unggah-ungguh* ragam *krama* terdapat peningkatan yang awalnya sebelum dilakukan tindakan memperoleh persentase ketuntasan 25% meningkat menjadi 56,25% pada siklus I dan kemudian mengalami peningkatan menjadi 87,50% pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut dapat digambarkan mengenai peningkatan keterampilan unggah-ungguh ragam krama siswa melalui digram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram peningkatan keterampilan unggah-ungguh ragam krama siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh* ragam *krama* pada siswa kelas IV SD Negeri Kleteran 3 Grabag.

Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan penelitian, nilai rata-rata kelas pada pratindakan yang diperoleh yaitu 65,97. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,47. Pada siklus II nilai rata-rata kelas semakin naik, rata-rata kelas meningkat menjadi 86,88. Selain dari rata-rata nilai kelas, pencapaian nilai KKM juga meningkat, yaitu pada pratindakan pencapaian KKM sebesar 25%, pada siklus I pencapaian nilai KKM sebesar 56%, dan siklus II pencapaian nilai KKM semakin meningkat yaitu 87%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan *unggah-ungguh* ragam *krama*. Penelitian ini selesai sampai pada siklus II dikarenakan sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Masjid, A., & Arief, A. 2016. Penggunaan multimedia Interaktif Untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 5 Sdnegeri Blimbing 4. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1), 48-54.
- Al Masjid, Akbar. 2016. "Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif dalam Pembelajaran *Unggah-ungguh* Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Pendidikan Ke-SD-an*, 2 (2), 9-18.

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipa.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Iskandarwassid, D. S. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi cetakan ke-4*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Lutfianto. 2014. *Keterampilan Berbahasa Jawa & Pembelajarannya untuk PGSD-PGMI Disertai Dengan Draf (Revisi) Kurikulum 2013*. UST: FKIP
- Mulyana. 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPPF.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib Di Sekolah/Madrasah.
- Purwoko, Herudjati. 2008. *Jawa Ngoko Ekspresi Komunikasi Arus Bawah*. Jakarta: Indeks
- Rizka, N. S. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama* Melalui Metode Role Playing Berbasis Media Audiovisual Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNNES. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Semarang: FKIP UNNES.
- Saddhono, Kundharu & Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2019. *Unggah-unggah Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Buana Grafika
- Tarigan, H. G. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.