



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
RAGAM *KRAMA INGGIL*
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS IVB SDN TAMBAKAJI 01
SEMARANG**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DIAN CANDRA PRIMAWAN

NIM 1401409357

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

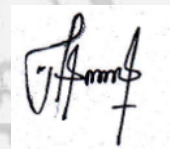
2013

PERNYATAAN

Peneliti menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya peneliti sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Juni 2013

Peneliti,



Dian Candra Primawan

NIM 1401409357



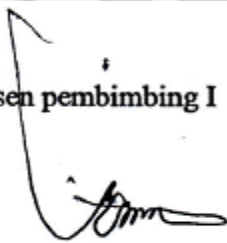
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Dian Candra Primawan, NIM 1401409357, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu
tanggal : 12 Juni 2013

Semarang, 12 Juni 2013

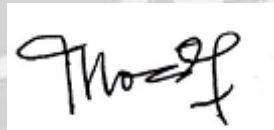
Dosen pembimbing I



Drs. Sukardi, M.Pd.

NIP 19590511 198703 1 001

Dosen pembimbing II



Drs. Mujiyono, M.Pd.

NIP 19530606 198103 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Hartati, M.Pd.

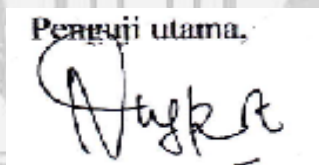
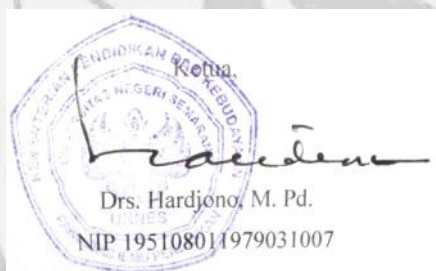
NIP 19551005 198012 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang”, disusun oleh Dian Candra Primawan NIM 1401409357, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu
tanggal : 26 Juni 2013

Panitia Ujian Skripsi:



NIP 198505292009122005

Penguji I



Drs. Sukardi, M. Pd.
NIP 19590511 1987031 001

Penguji II



Mujiyono, M.Pd.
NIP 19530606 198103 1 003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika kamu pandai bicara, maka kan kau rengkuh dunia” (Anonim)

“Manis bicara, indah tutur kata”(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ibunda dan ayahanda tercinta,

Kakak dan adik tersayang,

Almamaterku

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada peneliti sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang” dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi bagi peneliti;
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian;
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
4. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyusun skripsi;
5. Drs. Mujiyono, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam menyusun skripsi;
6. Akhmad Turodi, M.Pd., Kepala Sekolah SDN Tambakaji 01 Semarang yang telah memberikan ijin bagi peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpin;
7. Ani Kurniawati, Ama. Pd., guru kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian;
8. Teman-teman mahasiswa program studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca. Saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat peneliti harapkan.

Semarang, 26 Juni 2013

Peneliti



ABSTRAK

Primawan, Dian Candra. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama Inggil melalui Metode Role Playing Siswa SDN Tambakaji 01 Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Sukardi, S. Pd., M. Pd., dan Pembimbing II: Drs. Mujiyono, M. Pd. 188 halaman.

Keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Jawa didukung oleh kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam berbicara ragam *krama inggil*. Siswa merasa kesulitan dikarenakan kurangnya pengetahuan bahasa yang mereka dapatkan. Dalam kesehariannya siswa lebih dominan menggunakan *basa ngoko* untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya dan menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan guru dan orang yang lebih tua. Keadaan siswa tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan bahwa 52% siswa atau 22 siswa dari 42 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Tambakaji 01 Semarang.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang?. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa melalui metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru kelas IVB dan siswa sebanyak 42 orang siswa. Sumber data berasal dari guru, siswa, data dokumen, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya. Persentase keberhasilan keterampilan guru pada siklus I adalah 72,7%, termasuk dalam kategori baik, pada siklus II sebesar 88%, termasuk dalam kategori sangat baik dan pada siklus III sebesar 91%, termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase keberhasilan aktivitas siswa pada siklus I adalah 62%, termasuk dalam kategori cukup, pada siklus II sebesar 72,5%, termasuk dalam kategori baik, dan pada siklus III sebesar 80%, termasuk dalam kategori baik. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa pada siklus I adalah 66,7%, termasuk dalam kategori baik, pada siklus II sebesar 81%, termasuk dalam kategori baik dan pada siklus III sebesar 95,2%, termasuk dalam kategori baik.

Simpulan hasil penelitian yaitu melalui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan guru dapat mengembangkan metode pembelajaran *Role Playing* pada aspek mata pelajaran Bahasa Jawa yang lain.

Kata kunci: keterampilan berbicara, metode *Role Playing*, siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Hakikat Bahasa	10
2.1.2 Hakikat Bahasa Jawa	11
2.1.3 Keterampilan Berbicara	23
2.1.4 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2.1.6 Keterampilan Guru	31
2.1.7 Aktivitas Belajar Siswa	37
2.1.8 Hasil Belajar	39
2.2 Kajian Empiris	41
2.3 Kerangka Berpikir	43

2.4 Hipotesis Tindakan	44
------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	46
--------------------------------	----

3.2 Tahap Penelitian	49
----------------------------	----

3.2.1 Tahap Penelitian Siklus I	49
---------------------------------------	----

3.2.2 Tahap Penelitian Siklus II	51
--	----

3.2.3 Tahap Penelitian Siklus III	55
---	----

3.3 Subjek Penelitian	57
-----------------------------	----

3.4 Tempat Penelitian	57
-----------------------------	----

3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data	57
--	----

3.5.1 Jenis Data	58
------------------------	----

3.5.2 Sumber Data	58
-------------------------	----

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data	58
-------------------------------------	----

3.6 Teknik Analisis Data	60
--------------------------------	----

3.6.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif	60
--	----

3.6.2 Teknik Analisis Data Kualitatif	63
---	----

3.7 Indikator Keberhasilan	65
----------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	67
----------------------------	----

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I	67
---------------------------------------	----

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II	85
--	----

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus III	99
---	----

4.2 Pembahasan	112
----------------------	-----

4.2.1 Pemaknaan Temuan Hasil Penelitian	112
---	-----

4.2.1.1 Hasil Keterampilan Guru	112
---------------------------------------	-----

4.2.1.2 Hasil Aktivitas Siswa	116
-------------------------------------	-----

4.2.1.3 Hasil Keterampilan Berbicara Ragam <i>Krama Inggil</i> Siswa	118
--	-----

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	121
--	-----

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	123
--------------------	-----

5.2 Saran	124
-----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	128



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan	62
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Ketuntasan	64
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Mengajar Guru	64
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa	64
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Berbicara	65
Tabel 4.1 Keterampilan Guru Siklus I	68
Tabel 4.2 Aktivitas Siswa Siklus I	74
Tabel 4.3 Keterampilan Berbicara Ragam Krama Inggil Siswa Siklus I	79
Tabel 4.4 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I	81
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara Siklus I	82
Tabel 4.6 Keterampilan Guru Siklus II	85
Tabel 4.7 Aktivitas Siswa Siklus II	90
Tabel 4.8 Keterampilan Berbicara Ragama Krama Inggil Siswa Siklus II ..	94
Tabel 4.9 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II	96
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II ...	97
Tabel 4.11 Keterampilan Guru Siklus III	100
Tabel 4.12 Aktivitas Siswa Siklus III	105
Tabel 4.13 Keterampilan Berbicara Ragam Krama Inggil Siswa Siklus III .	109
Tabel 4.14 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus III	111
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus III ..	111
Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Penelitian	112

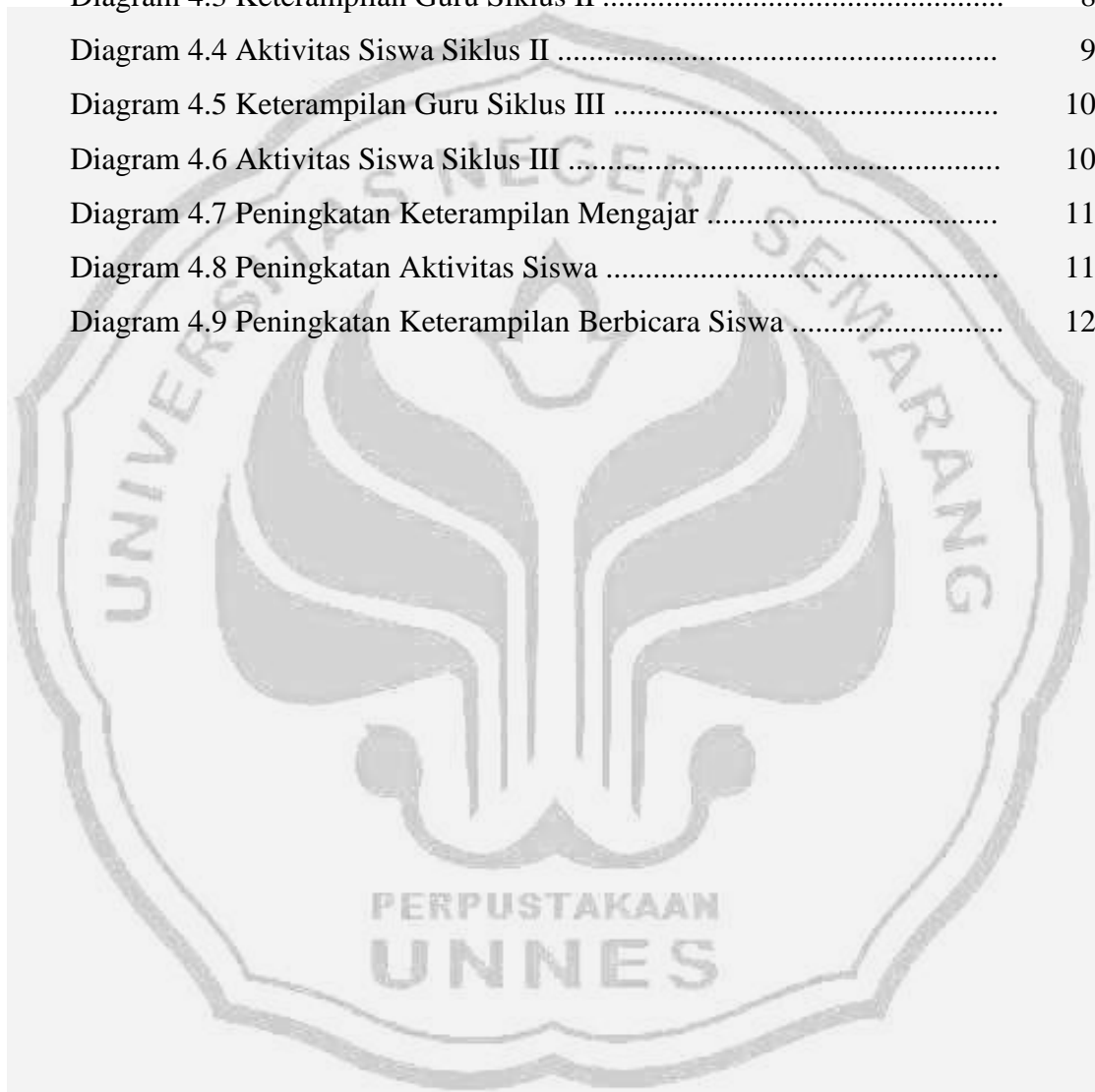
DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir	44
Bagan 3.1 Siklus Penelitian	46



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Keterampilan Guru Siklus I	73
Diagram 4.2 Aktivitas Siswa Siklus I	79
Diagram 4.3 Keterampilan Guru Siklus II	89
Diagram 4.4 Aktivitas Siswa Siklus II	94
Diagram 4.5 Keterampilan Guru Siklus III	104
Diagram 4.6 Aktivitas Siswa Siklus III	108
Diagram 4.7 Peningkatan Keterampilan Mengajar	113
Diagram 4.8 Peningkatan Aktivitas Siswa	116
Diagram 4.9 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Kisi-kisi Keterampilan Mengajar Guru	129
Lampiran 2. Pedoman Kisi-kisi Aktivitas Siswa	130
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Berbicara	131
Lampiran 4. Lembar Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru	132
Lampiran 5. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	136
Lampiran 6. Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara	140
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	143
Lampiran 8. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	159
Lampiran 9. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	166
Lampiran 10. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara	173
Lampiran 11. Catatan Lapangan	180
Lampiran 12. Foto Penelitian	184
Lampiran 13. Surat Penelitian	188

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha untuk menanamkan pengetahuan pada diri peserta didik agar dapat memahami lingkungan di sekitar. Keberadaan peserta didik di lingkungan tidak terlepas dari adanya kebudayaan dan potensi yang menjadi ciri khas daerah tempat tinggal peserta didik. Dalam mengembangkan kemampuan peserta didik mempelajari kebudayaan dan potensi daerahnya maka ditetapkanlah pendidikan muatan lokal bagi peserta didik yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada (Depdiknas, 2006: 6). Subtansi muatan lokal di tentukan oleh sekolah. Sesuai dengan ciri khas daerah yang ada di Jawa Tengah, maka ditetapkan muatan lokal Bahasa Jawa untuk satuan Pendidikan Dasar berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, dalam rangka upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan bahasa Jawa bagi siswa SD/SDLB/ MI sebagai kurikulum muatan lokal wajib.

Berdasarkan kurikulum muatan lokal mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa, dijelaskan bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa terdiri atas kompetensi berbahasa dan bersastra dalam kerangka budaya Jawa. Kompetensi berbahasa dan bersastra diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan berkomunikasi diperkaya oleh fungsi utama sastra dan budaya Jawa berupa penanaman budi pekerti, peningkatan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, penumbuhan apresiasi sastra dan budaya Jawa, serta sebagai sarana pengungkapan gagasan, imajinasi, dan ekspresi kreatif, baik lisan maupun tulis. Keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Jawa didukung oleh kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh basa*.

Unggah-ungguh basa mewujudkan salah satu bagian kebudayaan yang sangat penting. Begitu juga bahasa Jawa yang mewujudkan bagian dari budaya Jawa. Bahasa Jawa merupakan sarana untuk mewariskan budaya Jawa kepada para generasi muda yang akan menjadi generasi penerus bangsa (Sumarlam dalam Rohmadi, 2011: 45). Namun kenyataannya, banyak generasi muda Jawa yang tidak menggunakan ragam bahasa Jawa ketika berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih tua dan orang yang dihormati, mereka lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi daripada menggunakan bahasa Jawa (Siswono, 2011: 2). Penyebab lain terjadinya krisis penggunaan *basa krama* di kalangan generasi muda Jawa adalah *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang jumlahnya sangat banyak, kompleks, dan rumit membuat guru mengalami kesulitan dalam memberikan pengajaran

bagi para siswa, kurangnya pemberian teladan dan perhatian orang tua dalam menggunakan bahasa Jawa yang benar, kurangnya semangat pembelajaran bahasa Jawa di sekolah karena kurikulum yang digunakan, materi yang disampaikan, cara guru dalam menyampaikan materi, dan kebijakan kepala sekolah yang kurang mendukung pembelajaran bahasa Jawa.

Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara ragam bahasa Jawa para generasi muda Jawa dalam berkomunikasi khususnya dalam penggunaan ragam *krama inggil*. Keterampilan berbicara para generasi muda Jawa rendah karena mereka jarang menggunakan secara langsung bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian awal di SDN Tambakaji 01 Semarang ditemukan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa, siswa mengalami kesulitan dalam berbicara ragam *krama inggil*. Siswa mengalami kesulitan karena siswa tidak terbiasa menggunakan ragam *krama inggil* untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa merasa kesulitan dalam memahami kata-kata yang digunakan dalam ragam *krama inggil* dikarenakan kurangnya pengetahuan bahasa yang mereka dapatkan. Dalam kesehariannya siswa lebih dominan menggunakan *basa ngoko* untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya dan menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan guru dan orang yang lebih tua.

Keadaan siswa di atas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan bahwa 52% siswa atau 22 siswa dari 42 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Nilai terendah yaitu 40, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata kelas 59,47.

Berdasarkan nilai tersebut dan hasil observasi yang telah dilaksanakan maka diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara ragam *krama inggil* dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, agar keterampilan siswa dalam berbicara ragam *krama inggil* dapat meningkat sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa yang dilaksanakan, maka untuk meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa, peneliti melakukan diskusi dan kolaborasi dengan guru kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang. Dari hasil diskusi yang dilakukan, peneliti menetapkan solusi alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan yaitu dengan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa aspek berbicara.

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Menurut Hamdani (2011: 87) metode *Role Playing* memiliki keuntungan, 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.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan masalah umum

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang?

1.2.2 Rumusan masalah khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum maka dirumuskan masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi berbicara ragam *krama inggil*?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang dalam pembelajaran bahasa Jawa materi berbicara ragam *krama inggil*?

3. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* pada siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang?

1.2.3 Pemecahan masalah

Solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran menggunakan permainan peran memudahkan siswa dalam memahami penggunaan ragam bahasa Jawa dalam komunikasi. Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi. *Role Playing* dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan bermain peran tersebut diharapkan dapat membangkitkan kreativitas siswa dan diperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Metode *Role Playing* menurut Uno (2011: 26) terdiri dari beberapa langkah. Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* tersebut diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil*. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara *krama inggil* siswa adalah sebagai berikut:

1. pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari;
2. memilih pemain (partisipan), dalam memilih partisipan siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran;

3. menata panggung, dalam kegiatan menata panggung guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan;
4. guru menunjuk siswa sebagai pengamat;
5. permainan peran dimulai, permainan dilaksanakan secara spontan;
6. guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan;
7. permainan peran ulang sebagai perbaikan dari permainan peran sebelumnya saat permainan yang dilaksanakan tidak berhasil;
8. pembahasan diskusi dan evaluasi, dalam kegiatan ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang.

1.3.2 Tujuan khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi berbicara ragam *krama inggil*;
2. meningkatkan aktivitas siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi berbicara ragam *krama inggil*;

3. meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* pada siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan mengasah kreativitas siswa serta membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Siswa

Melalui pembelajaran dengan metode *Role Playing* siswa mendapatkan pemahaman yang lebih bermakna. Pembelajaran membuat siswa mudah memahami materi karena situasi yang diterapkan dalam pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga memunculkan rasa percaya diri dalam diri siswa.

1.4.2.2 Guru

Melalui pembelajaran dengan metode *Role Playing* guru akan mendapatkan wawasan dan pengalaman baru untuk mengembangkan metode pembelajaran kreatif. Dengan metode *Role Playing* guru dapat memberikan penjelasan materi yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.4.2.3 Sekolah

Melalui penerapan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, sekolah akan memberikan inovasi baru dalam menciptakan sistem belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat bahasa

Bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran. Ujaran manusia itu menjadi bahasan apabila dua orang manusia atau lebih menetapkan bahwa seperangkat bunyi itu memiliki arti yang serupa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat, yakni, sistematis, mana suka, ujar, manusiawi, dan komunikatif. Disebut sistematis karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Santosa, 2007: 1.2).

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Kridalaksana dalam Rosdiana 2008: 1.4).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang tercipta dari alat ucap manusia karena adanya interaksi manusia dalam suatu wilayah. Bahasa tersebut memiliki aturan masing-masing sesuai dengan kesepakatan bersama dan menjadi identitas diri masyarakat dalam melakukan interaksi lewat komunikasi.

2.1.1.1 Sistem pembentukan bahasa

Bahasa merupakan sebuah sistem yang memiliki tiga buah subsistem, yaitu subsistem leksikon, subsistem gramatika, dan subsistem fonologi. Ketiga subsistem itu terikat dengan dunia pragmatik (Chaer, 2009: 1). Bahasa terbagi atas dua unsur utama, yaitu bentuk (arus ujaran) dan makna (isi). Bentuk merupakan bagian yang dapat diserap oleh unsur panca indera. Bentuk bahasa terdiri dari dua unsur, yaitu unsur *segmental* dan unsur *suprasegmental*.

Unsur *segmental* secara hierarkis dari segmen yang paling besar sampai segmen yang paling kecil, yaitu wacana, paragraf, kalimat, frasa, kata, morfem, dan fonem. Unsur *suprasegmental* terdiri atas intonasi. Unsur-unsur intonasi adalah tekanan (keras, lembut ujaran), nada (tinggi, rendah ujaran), durasi (panjang, pendek waktu pengucapan), dan perhentian (yang membatasi arus ujaran) (Santosa, 2007: 1.5).

Unsur *suprasegmental* akan selalu menyertai unsur *segmental* dalam sebuah ujaran (Muslich, 2008: 66). Kerja sama unsur *suprasegmental* sejak awal hingga akhir penuturan disebut intonasi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadinya sebuah ujaran dalam sistem bahasa dipengaruhi oleh adanya unsur *suprasegmental* berupa intonasi yang selalu menyertai unsur *segmental* dalam sebuah sistem bahasa. Kedua unsur tersebut akan menghasilkan makna bahasa yang dapat dipahami oleh penerima informasi.

2.1.2 Hakikat Bahasa Jawa

Bahasa Jawa satu asal dengan bahasa orang-orang di sekitar Pulau Jawa, seperti Bahasa Sunda, Bahasa Melayu, Bahasa Madura, bahasa-bahasa di Filipina,

dan sebagainya. Menurut penelitian Smith (dalam Setiyanto, 2010: 21), peta bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: bahasa-bahasa yang dipakai di daratan atau pulau-pulau di antara pulau Paasch di sebelah timur, mulai dari pulau Madagaskar di sebelah barat, di sebelah utara adalah pulau Formosa, dan di sebelah selatan adalah pulau New Zealand. Bahasa-bahasa tersebut kemudian terpecah-pecah terutama disebabkan karena Indonesia terdiri dari banyak pulau, sehingga muncul bermacam-macam cengkok bahasa (dialek), sehingga sama-sama bahasa Jawa, tempat yang satu dengan yang lain cengkoknya tidak sama.

Pada abad ke-2 hingga abad ke-15, orang-orang Jawa banyak memeluk agama Hindu. Orang-orang Hindu pada waktu itu selain menyebarkan agama juga memberikan pelajaran (*piwulang*) mengenai bercocok tanam, membuat, membaca, dan menulis. Bahasa orang Hindu bercampur dengan bahasa setempat hingga melahirkan bahasa baru yang disebut bahasa Jawa Kuna. Mulai abad ke-15, agama Hindu terdesak oleh agama Islam. Pada masa tersebut kata-kata Arab juga terserap dalam Bahasa Jawa, terutama kata-kata yang berkaitan dengan agama. Pada abad ke-16 bahasa Portugis mempengaruhi bahasa Jawa. Bahasa Cina pun mempengaruhi bahasa Jawa pada masa ini melalui kontak dagang.

2.1.2.1 Tingkat tutur (*unggah-ungguh*) bahasa Jawa

Menurut Andayani (dalam Rohmadi, 2011: 84) tingkat tutur (*unggah-ungguh*) bahasa Jawa adalah perangkat aturan yang digunakan oleh pemakai bahasa Jawa dengan tujuan untuk memelihara rasa saling menghargai atau menghormati antarpemakai bahasa tersebut. Pernyataan saling menghargai atau menghormati kepada orang lain dalam berbahasa tampak pada (1) sikap serta

tingkah laku; (2) tutur bahasa yang tercermin dalam pemilihan kata; dan (3) pembentukan kalimat serta lagu bicara.

Berkaitan dengan hal-hal yang bertalian dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa ini dapat dikenal ragam tingkatan tutur dalam *unggah-ungguh* bahasa Jawa dan penggunaan ragam *unggah-ungguh* oleh masyarakat. *Unggah-ungguh* dalam bahasa Jawa mengisyaratkan dua hal yang berkaitan, yaitu (1) penanda lingual dan (2) faktor penentu nonlingual (Andayani dalam Rohmadi, 2011: 86). Penanda lingual berupa variasi bahasa, mengisyaratkan bentuk bahasa yang heterogen, sedangkan faktor penentu non lingual berupa anggapan akan relasinya dengan orang yang diajak berbicara mengisyaratkan relasi yang beraneka macam.

Menurut Setiyanto (2010: 26) *unggah-ungguhing basa* dibagi menjadi tiga, yaitu: *basa ngoko*, *basa madya*, dan *basa krama*. Selain ketiga bahasa tersebut terdapat *basa Kedhaton* (Bagongan) yaitu bahasa yang digunakan orang-orang di istana/ *kedhaton*. Pembagian *unggah-ungguh basa* tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Basa ngoko*

Basa ngoko dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. *Ngoko lugu*

Basa ngoko lugu disusun dari kata-kata *ngoko* semua, adapun kata: *aku*, *kowe*, dan *ater-ater:dak-, ko-, di-*, juga *panambang: -ku, -mu, -e, -ake*, tidak berubah.

b. *Ngoko andhap*

Basa ngoko andhap dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a) *Antya basa*

Ciri-ciri basa *ngoko andhap antya basa* adalah kata-katanya *ngoko* dicampur dengan kata-kata *krama inggil* untuk orang yang diajak berbicara untuk menyatakan hormat. Adapun ciri-cirinya adalah:

Aku : tidak berubah

Kowe : untuk orang yang lebih tua atau yang dianggap lebih tua diubah menjadi *panjenenganmu, ki raka, kangmas*.

Kowe : untuk orang yang lebih muda diubah menjadi *sliramu, kengslira, adhi, adhimas*.

Ater-ater dak-, ko-, di-, dan panambang -ku, -mu, -e, -ake tidak berubah.

b) *Basa antya*

Basa antya dibentuk dari *ngoko* dicampur dengan kata-kata *krama* dan *krama inggil*. Adapun ciri-cirinya adalah:

Aku: tetap, tidak berubah;

Kowe: untuk orang yang lebih tua atau yang dianggap lebih tua diubah menjadi *panjenenganmu, ki raka, kangmas, sliramu, keng slira, adhi, adhimas*;

Ater-ater dak-, ko-, di-, dan panambang -ku, -mu, -e, -ake tidak

berubah. Selain itu banyak kata-kata yang tidak bisa diubah menjadi bentuk *krama* seperti:

Tembung sesulih: iki, iku, apa, sapa, endi, pira, kapan, kepriye, yagene;

Tembung lantaran: marang, menyang, saka, nganti;

Tembung-tembung katrangan: saiki, mengko, mau, dhek, saprana, seprene, semono, mengkene, mengkono, isih, wis, durung, arep, lagi, maneh, dan lain-lain.

2. Basa madya

a. Madya ngoko

Basa madya ngoko tersusun dari kata-kata *madya* dicampur kata *ngoko* yang tidak ada kata *madyanya*. Adapun ciri-cirinya adalah:

Aku diubah menjadi *kula*

Kowe diubah menjadi *dika*

Ater-ater tak- diubah menjadi *kula*

Ater-ater ko- diubah menjadi *dika*

Ater-ater di- tidak berubah.

b. Madya krama

Basa madya krama dibentuk dari kata-kata *madya* dicampur dengan kata-kata *krama* yang tidak mempunyai kata *madya*. Adapun ciri-cirinya adalah:

Aku diubah menjadi *kula*

Kowe diubah menjadi *sampeyan, samang*

Ater-ater tak- diubah menjadi *kula*

Ater-ater ko- diubah menjadi *samang*, kadang-kadang disingkat *mang*

Panambang –ku diubah menjadi *kula*

Panambang –mu diubah menjadi *sampeyan (samang)*

Panambang –e tidak berubah.

c. *Madyantara*

Basa madyantara dibentuk dari *basa krama*, tetapi kata-kata yang ditujukan pada orang yang diajak berbicara diubah menjadi *krama inggil*. Adapun ciri-cirinya adalah:

<i>Aku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Kowe</i>	diubah menjadi <i>sampeyan, samang</i>
<i>Ater-ater tak-</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Ater-ater ko-</i>	diubah menjadi <i>samang (mang)</i>
<i>Ater-ater di-</i>	tidak berubah.

3. *Basa krama*

a. *Mudha krama*

Basa mudha krama tersusun atas bahasa *krama* dan bahasa *krama inggil*.

Adapun ciri-cirinya adalah:

<i>Aku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Kowe</i>	diubah menjadi <i>panjenengan sampeyan</i> atau <i>panjenengan</i>
<i>Ater-ater dak-</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Ater-ater ko-</i>	diubah menjadi <i>dipun</i>
<i>Panambang –ku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Panambang –mu</i>	diubah menjadi <i>panjenengan sampeyan</i> atau <i>sampeyan</i>
<i>Panambang –e</i>	diubah menjadi <i>dipun</i>
<i>Panambang –ake</i>	diubah menjadi <i>aken</i> .

b. *Kramantara*

Basa kramantara semua bahasanya tidak dicampur dengan *krama inggil*.

Adapun ciri-cirinya adalah:

<i>Aku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Kowe</i>	diubah menjadi <i>sampeyan</i>
<i>Ater-ater dak-</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Ater-ater ko-</i>	diubah menjadi <i>sampeyan</i>
<i>Ater-ater di-</i>	diubah menjadi <i>dipun</i>
<i>Panambang –ku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Panambang –mu</i>	diubah menjadi <i>sampeyan</i>
<i>Panambang –e</i>	diubah menjadi <i>ipun</i>
<i>Panambang –ake</i>	diubah menjadi <i>aken.</i>

c. *Wredha krama*

Basa wredha krama hampir sama dengan *kramantara*, sama-sama tidak dicampur dengan kata-kata *krama inggil* adapun perbedaannya ada pada *ater-ater di-*, *panambang –e*, *-ake*.

<i>Ater-ater di-</i>	tidak berubah
<i>Panambang –e</i>	tidak berubah
<i>Panambang –ake</i>	tidak berubah

d. *Krama inggil*

Basa krama inggil kata-katanya *krama* semua dicampur dengan *krama inggil* untuk orang yang diajak bicara. Adapun ciri-cirinya adalah:

<i>Aku</i>	diubah menjadi <i>kawula</i>
------------	------------------------------

Kowe diubah menjadi *panjenengan dalem, nandalem, sampeyan dalem* (ditujukan untuk ratu)

Ater-ater dak- diubah menjadi *kawula, adalem, kula*

Ater-ater ko- diubah menjadi *panjenengan dalem, sampeyan dalem* (ditujukan untuk ratu)

Ater-ater di- diubah menjadi *dipun*

Panambang –ku diubah menjadi *kawula, kula, adidalem kawula (adalem)* tetapi *tembung arannya* (kata bendanya) diberi *panambang ipun* terlebih dahulu

Panambang –mu diubah menjadi *dalem*

Panambang –e diubah menjadi *ipun*

Panambang –ake diubah menjadi *aken.*

e. *Krama desa*

Basa krama desa kata-katanya *krama* dicampur dengan kata-kata *krama desa*.

Adapun ciri-cirinya adalah:

Aku diubah menjadi *kula*

Kowe diubah menjadi *sampeyan*

Ater-ater dak- diubah menjadi *kula*

Ater-ater ko- diubah menjadi *sampeyan*

Ater-ater di- diubah menjadi *dipun*

Panambang –ku diubah menjadi *kula*

Panambang –mu diubah menjadi *sampeyan*

Panambang –e diubah menjadi *ipun*

Panambang –ake diubah menjadi *aken*.

4. *Basa Bagongan*

Basa Bagongan adalah bahasa yang dipakai untuk bercakap-cakap di dalam *kedhaton* (istana). Semua priyayi dhuwur atau priyayi cilik memakai bahasa tersebut ketika sedang bercakap-cakap, kecuali ketika sedang menghadap ratu.

Adapun ciri-ciri dari bahasa Bagongan adalah:

Aku diubah menjadi *manira*

Kowe diubah menjadi *pakenira*

Ater-ater dak- diubah menjadi *manira*

Ater-ater ko- diubah menjadi *pakenira*

Ater-ater di- tidak berubah

Panambang –ku diubah menjadi *kula*

Panambang –mu diubah menjadi *dalem*

Panambang –e tidak berubah

Panambang –ake tidak berubah.

Menurut Sasangka (2005: 17) *unggah-ungguh* bahasa Jawa terdiri atas ragam *ngoko* dan ragam *krama*. Kedua ragam tersebut memiliki beberapa variasi, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus* serta *krama lugu* dan *krama alus*. Bentuk *madya* atau yang lazim disebut *krama madya* termasuk ke dalam *krama lugu*. Berikut akan diuraikan masing-masing ragam bahasa tersebut:

1. Ragam *ngoko*

Ragam *ngoko* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *ngoko*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *ngoko* bukan

leksikon yang lain. Ragam *ngoko* mempunyai dua bentuk varian, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*. Adapun jika diuraikan adalah sebagai berikut:

a. *Ngoko lugu*

Ngoko lugu adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk *ngoko* dan netral (leksikon *ngoko* dan netral) tanpa terselip leksikon *krama*, *krama inggil*, atau *krama andhap*, baik untuk persona pertama, persona kedua, maupun untuk persona ketiga.

Contoh dalam tuturan tampak seperti berikut ini: “*yen mung kaya ngene wae, aku mesti ya bisa!*” (jika hanya seperti itu saja, saya pasti juga bisa!).

b. *Ngoko alus*

Ngoko alus adalah bentuk *unggah-ungguh* yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon *ngoko* dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama* yang muncul dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra wicara, baik untuk orang yang diajak berbicara maupun untuk orang yang dibicarakan.

Contoh dalam tuturan tampak seperti berikut ini: “*Mentri pendhidhikan sing anyar iki asmane sapa?*” (Menteri pendidikan yang baru ini siapa namanya?).

2. Ragam *krama*

Ragam *krama* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *krama*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *krama*

adalah leksikon *krama* bukan leksikon yang lain. Ragam *krama* mempunyai dua bentuk varian, yaitu *krama lugu* dan *krama alus*.

a. *Krama lugu*

Krama lugu adalah suatu ragam *krama* yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, netral, atau *ngoko* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Ragam *krama lugu* dapat dianggap sebagai bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah.

Contoh dalam tuturan tampak seperti berikut ini: “*sing dipilih Sigit niku jurusan jurnalistik utawi perhotelan?*” (yang dipilih Sigit itu jurusan jurnalistik atau perhotelan?)

b. *Krama alus*

Krama alus adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk *krama*. Pemunculan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* secara konsisten selalu digunakan untuk penghormatan kepada mitra wicara. Leksikon *madya* dan leksikon *ngoko* tidak pernah muncul dalam ragam ini. Secara semantis ragam *krama alus* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya tinggi.

Contoh dalam tuturan tampak seperti berikut ini: “*aksara Jawi punika manawi kapangku dados pejah*” (aksara Jawa itu jika dipangku malah mati).

Unggah-ungguh basa memang sangat rumit, meskipun sebenarnya tataran yang pokok hanyalah dua, yaitu *ngoko* dan *krama*, lalu di antara kedua tataran pokok itu terdapat banyak variasi (Poerwadarminta dalam Setiyanto, 2010: 2).

Berdasarkan berbagai pendapat tentang ragam bahasa Jawa tersebut, dapat disimpulkan bahwa bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa dikelompokkan menjadi dua, yaitu ragam *ngoko* dan ragam *krama*. Ragam *ngoko* terdiri dari *ngoko lugu* dan *ngoko alus*, sedangkan ragam *krama* terdiri dari *krama lugu* dan *krama alus* (*krama inggil*). Dalam pembahasan selanjutnya yang akan dibahas adalah ragam bahasa Jawa *krama inggil*.

2.1.2.2 Penggunaan ragam *krama inggil*

Ragam *krama* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan *krama*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *krama* adalah leksikon *krama* bukan leksikon yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam ini pun semuanya berbentuk *krama* (misalnya afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*). Ragam *krama* digunakan oleh mereka yang belum akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih rendah status sosialnya daripada lawan bicara. Ragam *krama* memiliki dua bentuk varian, yaitu *krama alus* (*krama inggil*) dan *krama lugu*.

Bahasa Jawa *krama inggil* menyangkut apresiasi dan status sosial yang erat sekali dengan etika dan sopan santun. Pada umumnya *krama inggil* digunakan oleh bawahan kepada atasan, anak kepada orang tua, dan murid kepada gurunya. Dalam percakapan sehari-hari, *krama inggil* terbukti bisa membuat suasana

harmonis. Dengan berbahasa Jawa halus, berarti sudah memulai hubungan yang penuh tata krama. Masing-masing pihak terjaga perasaannya dan emosi mudah terkendali (Setiyanto, 2010: 18).

Komunikasi orang Jawa dalam pergaulan sangat memperhatikan *unggah-ungguh basa*. Kepribadian seseorang dicitrakan dalam bentuk kemampuan berbahasa. Penggunaan bahasa yang tepat akan mendatangkan sikap hormat. Pilihan kata yang benar menyebabkan urusan menjadi lancar. Terlebih-lebih pemakaian *krama inggil* yang merupakan bahasa Jawa halus, penerapannya memerlukan pengetahuan dan pengalaman yang memadai.

Komunikasi dapat terbentuk dengan baik saat seseorang mampu menguasai keempat aspek berbahasa yaitu aspek berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Penerapan komunikasi menggunakan ragam *krama inggil* dalam kehidupan berkaitan erat dengan bagaimana keterampilan seseorang dalam berbicara.

2.1.3 Keterampilan berbicara

Komunikasi yang terjadi dalam kehidupan tidak akan terlepas dari bahasa. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik diperlukan adanya sebuah keterampilan berbahasa. Dalam keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan membaca (Mulyati, 2009: 1.3). Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008: 3). Kegiatan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan sosial dan untuk melaksanakan

suatu layanan. Dalam proses belajar berbahasa di sekolah, anak-anak sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap namun belum sempurna. Makin lama kemampuan tersebut akan berkembang dan makin sempurna (Rofi'uddin, 2001: 7).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan aktivitas pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang bertujuan untuk menyampaikan maksud tertentu dan keterampilan berbicara ini didahului dengan keterampilan menyimak yang semakin lama akan semakin berkembang menuju kesempurnaan tatanan bahasa.

2.1.3.1 Tujuan keterampilan berbicara

Tujuan utama pembelajaran berbicara di Sekolah Dasar adalah melatih siswa dapat terampil berbicara. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata, dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran, berpidato (Santosa, 2007: 6.38).

Keterampilan berbicara siswa yang baik didahului dengan keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak merupakan dua jenis keterampilan yang produktif reseptif (Mulyati, 2009: 1.18). Keterampilan berbicara yang bersifat produktif akan terbentuk dengan baik jika keterampilan menyimak yang bersifat reseptif dikuasai siswa secara optimal.

2.1.3.2 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil*

Menurut aliran komunikatif dan pragmatik, keterampilan berbicara dan keterampilan 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 membentuk sebuah kalimat. Proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi (Iskandarwassid, 2008: 239).

Kemampuan tingkat tutur bahasa Jawa ragam *krama* adalah cara meningkatkan kemampuan menggunakan tingkat tutur bahasa Jawa *krama* dengan kata-kata penghormatan untuk menghormati orang yang lebih tinggi status sosialnya atau orang yang lebih tua secara kontekstual (Jatmiko dalam Rohmadi, 2011: 268).

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa *krama* didahului dengan proses menyimak yang harus dikuasai seseorang. Ketika seseorang telah berhasil melakukan proses menyimak dengan baik maka kemampuan berbicaranya akan terbentuk ke arah berbicara yang benar dan sesuai dengan kaidah yang digunakan. Jika bahasa Jawa mengenal adanya tingkat tutur dalam berbicara maka kemampuan menyimak bahasa Jawa ragam *krama* akan mendahului kemampuan seseorang dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama* dengan baik sesuai dengan tingkat tutur yang ada.

Pemahaman siswa terhadap tingkat tutur ragam *krama inggil* dapat dibentuk melalui penerapan metode pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbicara yang mereka miliki. Metode pembelajaran yang peneliti gunakan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *Role Playing*.

2.1.4 Metode pembelajaran *Role Playing*

2.1.4.1 Pengertian metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Uno, 2011: 2). Metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi edikatif antara guru dengan siswa. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, diharapkan siswa dapat mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan, dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Slameto, 2010: 82).

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Sudjana (2005: 62) bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sedangkan menurut Zaini

(2008: 98) *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Bedasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat diketahui bahwa *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi partisipan aktif dalam memerankan sebuah permasalahan yang disajikan dalam sebuah pembelajaran. Lewat drama/ jalan cerita yang diperankan siswa, siswa akan mengetahui bagaimana cara menyelesaikan sebuah permasalahan dengan cara yang baik dan tepat sesuai dengan aturan yang berlaku.

2.1.4.2 Langkah-langkah pembelajaran melalui metode *Role Playing*

Langkah-langkah pembelajaran berbicara ragam bahasa Jawa melalui metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari;
- 2) memilih pemain (partisipan), dalam memilih partisipan siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran;
- 3) menata panggung, dalam kegiatan menata panggung guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan;
- 4) guru menunjuk siswa sebagai pengamat;
- 5) permainan peran dimulai, permainan dilaksanakan secara spontan;
- 6) guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan;

- 7) permainan peran ulang sebagai perbaikan dari permainan peran sebelumnya saat permainan yang dilaksanakan tidak berhasil;
- 8) pembahasan diskusi dan evaluasi, dalam kegiatan ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

2.1.4.3 Kelebihan metode pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan pendapat Hamdani (2011: 87) metode *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan, 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.

2.1.4.4 Tujuan penggunaan *Role Playing*

Metode *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui metode ini siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan

sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Uno, 2011: 26).

Metode *Role Playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario) (Zaini, 2008: 99). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, metode *Role Playing* yang peneliti ambil dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa lewat simulasi nyata yang dialami siswa dalam bentuk bermain peran yang mengangkat sebuah topik tertentu.

2.1.4.5 Pembelajaran ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi berbicara ragam *krama inggil* membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Alasan mengapa metode ini tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara karena melalui metode ini siswa akan belajar dengan situasi yang diatur menyerupai kehidupan nyata sesuai lingkungan siswa.

Melalui metode ini siswa dapat mendramatisasikan dialog sebuah masalah sosial dan memerankannya di depan kelas. Dengan metode pembelajaran seperti ini semua siswa akan berperan aktif mempraktekkan bagaimana berbicara ragam *krama inggil* yang benar. Oleh karena peran aktif semua siswa dalam pembelajaran ini, kemampuan siswa dalam memahami ragam *krama inggil* akan

lebih mudah terbentuk karena siswa belajar langsung menerapkannya seperti halnya siswa sedang berada dalam situasi yang nyata.

Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini akan didahului dengan kegiatan menyimak. Kegiatan menyimak disini dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami bagaimana penerapan ragam bahasa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Setelah siswa mampu menyimak, diharapkan kemampuan berbicara siswa mulai terbentuk dengan baik karena telah mendapat stimulus dari guru berupa penjelasan tentang penggunaan ragam *krama* dalam proses komunikasi.

Pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing* yang telah disesuaikan dengan standar kurikulum, kompetensi dasar, dan indikator serta pengembangan dari peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) pemanasan (*warming up*), dalam kegiatan pemanasan guru memberikan sebuah ilustrasi peristiwa. Dalam memberikan ilustrasi guru menggunakan ragam *krama inggil*;
- 2) guru memberikan penjelasan tentang metode *Role Playing* yang akan dipakai dalam pembelajaran bahasa Jawa;
- 3) memilih pemain (partisipan), dalam kegiatan ini partisipan dipilih secara acak dengan model permainan sehingga guru dan siswa ikut aktif dalam pemilihan partisipan ini;
- 4) menata panggung, dalam kegiatan ini siswa dan guru berdiskusi untuk mengatur set pertunjukkan sederhana;

- 5) guru meminta kelompok siswa yang tidak memerankan drama sebagai pengamat;
- 6) permainan peran dimulai, permainan dilaksanakan secara spontan sampai semua kelompok maju ke panggung memerankan perannya masing-masing;
- 7) siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah telaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan;
- 8) permainan peran ulang, kegiatan ini merupakan perbaikan dari permainan peran sebelumnya;
- 9) pembahasan diskusi dan evaluasi;
- 10) siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Serangkaian kegiatan pembelajaran yang dialami oleh siswa dengan penerapan metode *Role Playing* diharapkan mampu memberikan pemahaman terhadap penggunaan ragam *krama inggil* sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Pemahaman siswa terbentuk lewat proses belajar yang dikaitkan dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Penerapan metode *Role Playing* menjadi kegiatan belajar bagi siswa lewat pembelajaran yang menarik dan melibatkan interaksi aktif baik siswa maupun guru.

2.1.5 Keterampilan guru

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*), merupakan karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar guru tidak terlepas dari kemampuan akademis dan non akademis (Darmadi, 2010: 45).

Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Indikator keterampilan dasar mengajar guru dijelaskan sebagai berikut:

2.1.5.1 Keterampilan membuka pelajaran

Membuka pelajaran merupakan kegiatan dan pernyataan guru untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Darmadi, 2010: 4).

Komponen membuka pelajaran adalah sebagai berikut: (1) menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi, (2) menimbulkan motivasi, disertai kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat dan interes siswa, (3) memberi acuan melalui berbagai usaha, seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan beberapa pertanyaan, dan (4) memberikan apersepsi (kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari) sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak terpisah-pisah.

2.1.5.2 Keterampilan bertanya

Menurut Bolla (dalam Rusman, 2011: 82) dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon

siswa perlu dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir.

Komponen keterampilan bertanya meliputi: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat sehingga mudah dimengerti oleh siswa, (2) pemberian acuan sebelum masuk pada jawaban yang diinginkan, (3) fokus pertanyaan yang diinginkan, (4) pemindahan giliran agar tidak didominasi oleh beberapa orang saja, (5) penyebaran, idealnya pertanyaan diberikan ke kelas terlebih dahulu, sehingga semua siswa berpikir, setelah itu pertanyaan disebar untuk memberikan kesempatan pada semua siswa, (6) pemberian waktu berpikir, dan (7) pemberian tuntunan.

2.1.5.3 Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu (Darmadi, 2010: 2). Tujuan dari pemberian penguatan adalah untuk: (1) meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, (2) merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, (3) meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif, (4) menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa, (5) membiasakan kelas kondusif penuh dengan penghargaan dan penguatan (Rusman, 2011: 84).

Beberapa komponen keterampilan memberi penguatan antara lain: penguatan verbal (kata-kata atau kalimat), penguatan gestural, penguatan dengan cara mendekati, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan, dan penguatan berupa tanda atau benda.

2.1.5.4 Keterampilan mengadakan variasi

Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif (Hasibuan, 2002: 64).

Komponen keterampilan menggunakan variasi meliputi: (1) variasi dalam gaya mengajar guru (variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang, gerakan badan dan mimik serta perubahan posisi guru), (2) variasi penggunaan media dan bahan-bahan pengajaran, dan (3) variasi pola interaksi dan kegiatan siswa.

2.1.5.5 Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lain. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan (Rusman, 2011: 86).

Komponen keterampilan menjelaskan meliputi: (1) merencanakan penjelasan (isi pesan dan penerima pesan), (2) menyajikan penjelasan meliputi kejelasan, (3) penggunaan contoh dan ilustrasi, (4) memberikan penekanan, (5) pengorganisasian, dan (6) balikan.

2.1.5.6 Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan

tujuan berbagai informasi atau pengalaman, pengambilan kesimpulan atau memecahkan masalah (Hasibuan, 2002: 89).

Komponen keterampilan membimbing kelompok kecil meliputi: (1) memusatkan perhatian, (2) memperjelas masalah atau urunan pendapat, (3) menganalisis pandangan siswa, (4) meningkatkan urunan siswa, (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan (6) menutup diskusi.

2.1.5.7 Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah seperangkat kegiatan untuk mengembangkan tingkah laku siswa yang diinginkan, mengulang, atau meniadakan tingkah laku yang tidak diinginkan, dengan hubungan-hubungan interpersonal dan iklim sosio emosional yang positif serta mengembangkan dan mempermudah organisasi kelas yang efektif (Darmadi, 2010: 6).

Komponen dalam pengelolaan kelas meliputi keterampilan yang berhubungan dengan tindakan preventif berupa penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar dan keterampilan yang berkembang dengan tindakan kreatif berupa pengembalian kondisi belajar yang optimal.

2.1.5.8 Keterampilan pembelajaran perseorangan

Keterampilan mengajar perseorangan adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual (Rusman, 2012: 77).

Komponen keterampilan mengajar perseorangan meliputi: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (2) keterampilan

mengorganisasi, (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, dan (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.1.5.9 Keterampilan menutup pelajaran

Menutup pelajaran merupakan kegiatan dan pernyataan guru untuk menyimpulkan atau mengakhiri kegiatan inti. Kegiatan menutup pelajaran dilakukan dengan maksud untuk memusatkan perhatian siswa pada akhir penggal kegiatan atau pada akhir pelajaran (Darmadi, 2010: 5).

Komponen dalam menutup pelajaran meliputi (1) meninjau kembali, (2) mengadakan evaluasi penguasaan siswa, dan (3) memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang macam-macam keterampilan guru tersebut maka yang dimaksud dengan keterampilan mengajar guru adalah kemampuan guru dalam mengajarkan ilmu pada siswa, mengorganisasikan kelas dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran serta memberikan penguatan bagi siswa baik secara individual maupun dalam sebuah kelompok belajar siswa. Kemampuan guru tersebut bertujuan untuk memberikan pelayanan dan membentuk kepribadian siswa agar menjadi seorang pembelajar yang baik dan dapat mengembangkan segala kemampuan yang ada pada masing-masing diri siswa sebagai seorang individu maupun sebagai bagian dari kelompok belajar yang mereka miliki.

Indikator keterampilan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* adalah :

- 1) melakukan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran);
- 2) menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan);

- 3) memilih partisipan (keterampilan mengadakan variasi);
- 4) menyiapkan pengamat (keterampilan diskusi kelompok kecil);
- 5) membimbing permainan(keterampilan pembelajaran perseorangan);
- 6) mengawasi aktivitas siswa (keterampilan mengelola kelas);
- 7) melakukan tanya jawab (keterampilan bertanya);
- 8) membimbing diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil);
- 9) membimbing permainan ulang (keterampilan mengelola kelas);
- 10) memberikan penguatan (keterampilan memberi penguatan);
- 11) menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.6 Aktivitas belajar siswa

Keberhasilan siswa dalam sebuah kegiatan belajar dipengaruhi oleh aktivitas belajar yang siswa lakukan. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental (Sardiman, 2011: 100). Dalam kegiatan belajar kedua hal itu harus saling berkaitan. Aktivitas belajar siswa dikelompokkan menjadi delapan kegiatan siswa, yaitu:

- 1) *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
- 2) *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;
- 3) *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato;
- 4) *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;

- 5) *drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
- 6) *motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, beternak;
- 7) *mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan;
- 8) *emotion activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan siswa yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa merupakan segala sesuatu yang dilakukan siswa secara sadar yang mengakibatkan perubahan pada dirinya, perubahan pengetahuan atau kemahiran yang dapat menunjang prestasi belajar siswa.

Indikator keberhasilan aktivitas siswa dapat dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* (aktivitas emosional);
- 2) menanggapi apersepsi (aktivitas visual, aktivitas lisan);
- 3) memperhatikan penjelasan guru (aktivitas mendengarkan);
- 4) aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (aktivitas lisan);
- 5) mempersiapkan materi permainan (aktivitas motorik);
- 6) memainkan peran dalam permainan (aktivitas motorik);

- 7) kerjasama dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*(aktivitas emosional);
- 8) aktif dalam diskusi kelompok (aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental, aktivitas emosional);
- 9) mengamati permainan (aktivitas mental, aktivitas mendengarkan);
- 10) membuat kesimpulan (aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental).

2.1.7 Hasil belajar

Proses belajar yang terdiri dari berbagai rangkaian kegiatan yang dialami siswa akan berujung pada tercapainya hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh, mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2005: 3). Hasil belajar merupakan uraian untuk menjawab pertanyaan apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan siswa. Hasil belajar ini merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu (Sugandi, 2007: 63).

Menurut Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak subjek tersebut. Kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami seseorang setelah mengalami aktivitas belajar dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Suatu proses pembelajaran akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* terdapat pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik siswa. Pada ranah kognitif ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam mengikuti serangkaian kegiatan

pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Indikator ranah kognitif tersebut berupa kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, mengikuti kegiatan diskusi kelompok, dan membuat kesimpulan.

Keberhasilan siswa dalam ranah afektif ditunjukkan dengan sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Role Playing*. Adapun indikator tersebut ditunjukkan dengan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, pemusatan perhatian siswa pada permainan dan penjelasan guru, dan kerjasama dalam kelompok permainan. Sedangkan untuk aspek psikomotorik indikator keberhasilan siswa ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam pembelajaran. Indikator tersebut ditunjukkan dengan kesiapan siswa dalam mempersiapkan materi permainan dan memerankan peran dalam permainan.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian didasarkan pada hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing*. Menurut hasil penelitian Utaminingsih yang berjudul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* dapat (1) meningkatkan aktivitas siswa, ditunjukkan dengan peningkatan persentase keberhasilan aktivitas siswa siklus I sebesar 43%, meningkat menjadi 69% pada siklus II, dan pada siklus III menjadi 88%, (2) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, ditunjukkan dengan persentase keberhasilan pada siklus I sebesar 54%, pada siklus II sebesar 76%, dan pada siklus III sebesar 91%,

(3) meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan analisis rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 68, siklus II sebesar 71, dan siklus III sebesar 76 dengan persentase ketuntasan belajar 91%.

Menurut hasil penelitian Risniati yang berjudul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang*, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran dan hasil belajar meningkat. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan data pada siklus I keterampilan guru memperoleh skor 37,5 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 42,5 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 24,3 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 26,6 dengan kategori sangat baik. Iklim pembelajaran pada siklus I mendapat skor 26 dengan kategori sangat baik dan meningkat menjadi 29 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70,8 meningkat menjadi 84,5 pada siklus II

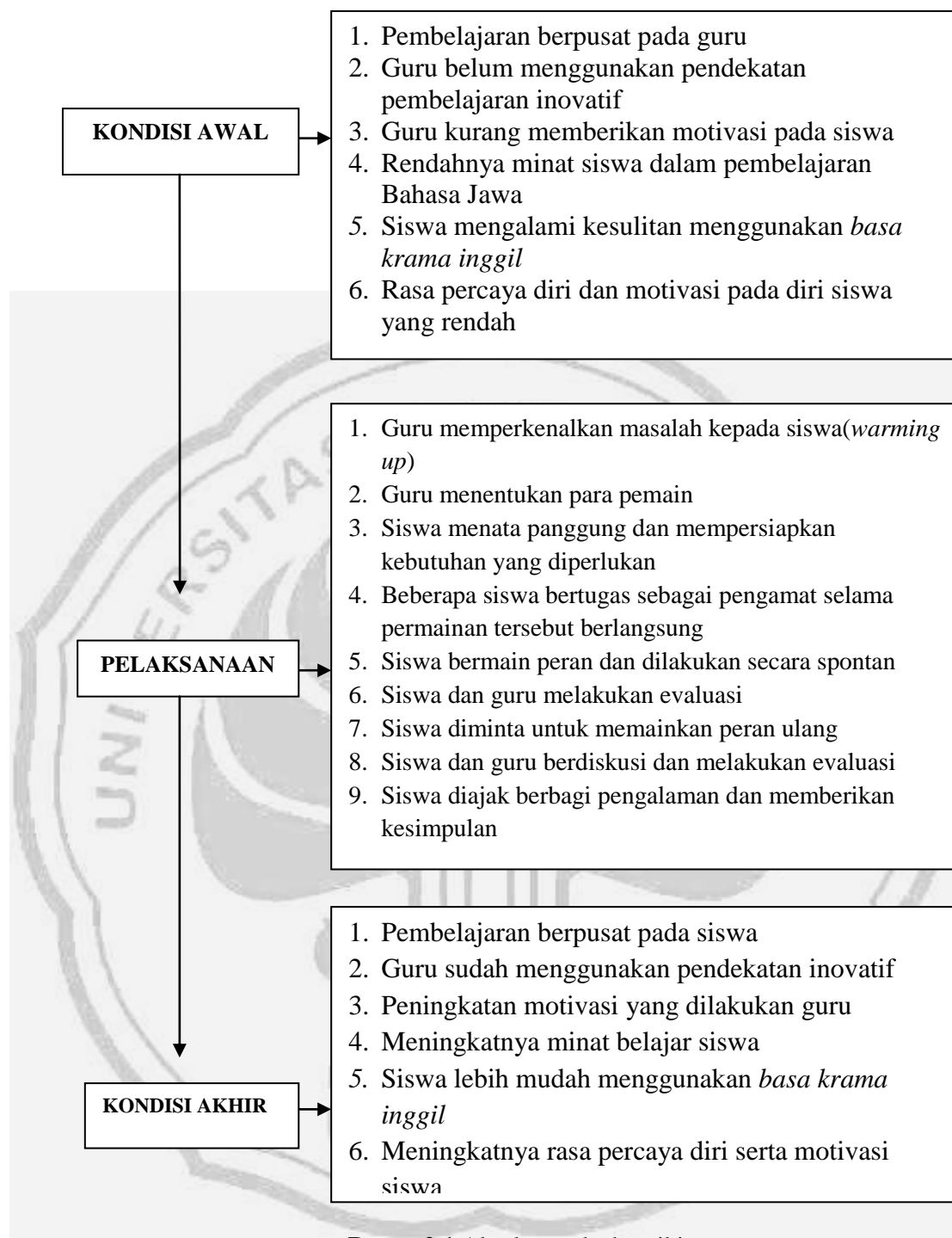
Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti tersebut. Peneliti tersebut menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dan PKn dan menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran, sedangkan penelitian yang peneliti laksanakan menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada aspek keterampilan berbicara ragam *krama inggil*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut dapat dijadikan acuan untuk

melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang”.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Kondisi awal guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, guru belum menggunakan pendekatan inovatif, dan kurangnya pemberian motivasi belajar untuk siswa. Kenyataan tersebut berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa yaitu rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa, siswa sulit menggunakan ragam *krama inggil* untuk berkomunikasi, dan rasa percaya diri serta motivasi pada diri siswa yang rendah.

Berdasarkan kondisi awal tersebut guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan tindakan berupa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru berupa langkah-langkah pembelajaran yang berdasarkan metode pembelajaran *Role Playing*. Tindakan yang dilakukan guru menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan agar siswa tertarik mempraktikkan ragam *krama inggil* secara langsung dalam pembelajaran. Jika digambarkan dalam bagan, peningkatan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang dapat ditunjukkan dalam alur berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.1 Alur kerangka berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan analisis teoretis beberapa hasil penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran seperti diungkapkan diatas, maka dalam penelitian ini dapat

diajukan rumusan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang”.

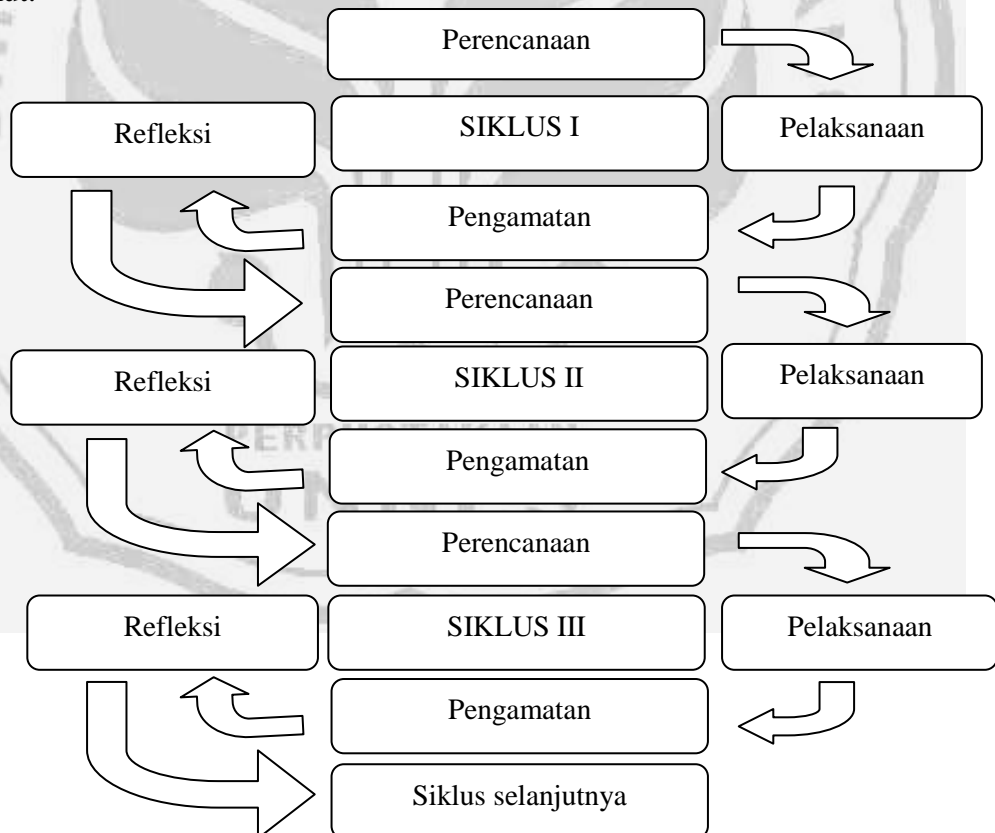


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2008: 16). Banyaknya siklus tergantung pada indikator keberhasilan yang akan dicapai. Adapun jika digambarkan adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1 Siklus penelitian

Tahapan penelitian yang terdiri dari empat langkah akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Rencana akan menjadi acuan dalam melakukan tindakan (Wardhani, 2010: 2.4). Rencana mencakup semua perencanaan tindakan seperti pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dialami, menyiapkan metode, alat dan sumber pembelajaran serta merencanakan pula langkah-langkah dan tindakan apa yang akan dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran;
- 2) menelaah materi pembelajaran bahasa Jawa kelas IV semester 2 yang akan diberikan tindakan penelitian dengan menelaah indikator-indikator pelajaran;
- 3) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan;
- 4) menyiapkan alat bantu atau media yang digunakan dalam penelitian;
- 5) menyiapkan lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan rubrik penilaian keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Komaidi, 2011: 38). Pelaksanaan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat

sebelumnya yaitu menerapkan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus.

Siklus pertama yaitu melakukan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang terdiri dari satu kali pertemuan. Siklus kedua dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang pertama dengan metode yang sama dan dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Kemudian dilanjutkan siklus ketiga yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan menggunakan metode yang sama.

3. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto 2010:199). Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dalam aspek berbicara ragam *krama inggil* menggunakan metode *Role Playing*.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk merenungkan kejadian yang telah dilaksanakan. Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya (Wardhani, 2010: 2.33). Pada tahapan ini dilakukan analisis hasil observasi. Hasil analisis digunakan sebagai pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya dan dilanjutkan sampai penelitian dinyatakan tuntas atau berhasil. Kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan berkesinambungan.

3.2 TAHAP PENELITIAN

3.2.1 Tahap penelitian siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

- 1) Konsultasi dengan guru kolaborator tentang materi pelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dibuat;
- 2) Menyusun RPP dengan materi menanggapi peristiwa/kesenian daerah menggunakan bahasa *krama inggil*;
- 3) Menyiapkan sumber belajar;
- 4) Menyiapkan alat bantu atau media untuk pembelajaran;
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran;
- 6) Menyiapkan alat evaluasi berupa rubrik penilaian keterampilan berbicara ragam *krama inggil*.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran melalui metode *Role Playing*. Adapun langkah pelaksanaannya adalah:

- 1) guru melakukan apersepsi, sesuai dengan metode *Role Playing* kegiatan apersepsi ini termasuk dalam langkah pemanasan (*warming up*);
- 2) guru memberikan sebuah gambar ilustrasi, siswa dipancing untuk memberikan pendapat tentang gambar ilustrasi menggunakan bahasa Jawa;
- 3) guru memberikan keterangan ilustrasi menggunakan *basa krama inggil*, siswa diberi motivasi untuk menyimak ilustrasi;
- 4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran;

- 5) guru memberikan teks percakapan yang menjelaskan ilustrasi yang ditampilkan, teks percakapan berbahasa Jawa *krama inggil*;
- 6) guru menjelaskan tentang metode *Role Playing* yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- 7) siswa dan guru memilih anggota pemain dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 siswa dan dipilih dengan permainan acak kertas;
- 8) siswa menata panggung sederhana;
- 9) siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing secara spontan tanpa latihan terlebih dahulu, permainan peran dimulai;
- 10) siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya;
- 11) siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana;
- 12) permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya;
- 13) siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami;
- 14) guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran;
- 15) kelompok siswa yang belum berhasil memerankan permainan dengan baik melakukan peran ulang untuk perbaikan;
- 16) siswa bersama-sama guru mendiskusikan permainan ulang yang telah dilakukan;

- 17) siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan;
- 18) siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru;
- 19) guru memberikan tindak lanjut.

3.2.1.3 Observasi

1. Mengamati keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*;
2. Mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* berlangsung;
3. Mengamati keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*.

3.2.1.4 Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk melihat kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran dan mencari solusi bagaimana cara yang tepat untuk mengatasi kendala tersebut. Hal terpenting dalam refleksi ini adalah peneliti melakukan evaluasi proses dan hasil belajar yang telah dibuat jika belum sesuai dengan yang diharapkan maka perlu adanya rancangan ulang berupa perbaikan, memodifikasi dan atau jika dirasakan sangat perlu, maka akan disusun kegiatan perbaikan untuk melakukan siklus berikutnya.

3.2.2 Tahap penelitian siklus II

3.2.2.1 Perencanaan

- 1) Konsultasi dengan guru kolaborator tentang materi pelajaran dan RPP yang akan dibuat;

- 2) Menyusun RPP dengan materi menanggapi peristiwa/kesenian daerah menggunakan bahasa *krama inggil*;
- 3) Menyiapkan sumber belajar;
- 4) Menyiapkan alat bantu atau media untuk pembelajaran;
- 5) Menyiapkan lembar kerja siswa;
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa;
- 7) Menyiapkan lembar evaluasi berupa rubrik penilaian keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran melalui metode *Role Playing*. Adapun langkah pelaksanaannya adalah:

- 1) guru melakukan apersepsi, sesuai dengan metode *Role Playing* kegiatan apersepsi ini termasuk dalam langkah pemanasan (*warming up*);
- 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- 3) guru memberikan teks percakapan yang menggunakan bahasa Jawa *ngoko*;
- 4) siswa berkumpul dengan kelompoknya;
- 5) guru meminta siswa menyalin teks percakapan berbahasa Jawa *ngoko* yang telah diberikan ke dalam bentuk *krama inggil*. Kegiatan ini dilakukan dalam diskusi kelompok;
- 6) siswa menata panggung sederhana;
- 7) siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing dengan teks percakapan yang telah diubah ke dalam ragam bahasa *krama inggil*;

- 8) siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya;
- 9) siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana;
- 10) permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya;
- 11) siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami;
- 12) guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran;
- 13) kelompok siswa yang belum berhasil memerankan permainan dengan baik dan belum dapat mengubah percakapan ke dalam bentuk *krama inggil* yang benar melakukan peran ulang untuk perbaikan;
- 14) siswa bersama-sama guru mendiskusikan permainan ulang yang telah dilakukan;
- 15) siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan;
- 16) siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru;
- 17) guru memberikan tindak lanjut.

3.2.2.3 Observasi

- 1) Mengamati keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*;

- 2) Mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* berlangsung;
- 3) Mengamati keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*.

3.2.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk melihat permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran dan mencari solusi bagaimana cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Refleksi siklus II ini berdasarkan pada hasil observasi dan rata-rata hasil keterampilan yang dilaksanakan siswa pada siklus II.

3.2.3 Tahap penelitian siklus III

3.2.3.1 Perencanaan

- 1) konsultasi dengan guru kolaborator tentang materi pelajaran dan RPP yang akan dibuat;
- 2) menyusun RPP dengan materi menanggapi peristiwa/kesenian daerah menggunakan bahasa *krama inggil*;
- 3) menyiapkan sumber belajar;
- 4) menyiapkan alat bantu atau media untuk pembelajaran;
- 5) menyiapkan lembar kerja siswa;
- 6) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran melalui metode *Role Playing*. Adapun langkah pelaksanaannya adalah:

- 1) guru melakukan apersepsi, sesuai dengan metode *Role Playing* kegiatan apersepsi ini termasuk dalam langkah pemanasan (*warming up*);
- 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- 3) siswa berkumpul dengan kelompoknya;
- 4) guru meminta siswa membuat percakapan berbahasa *krama inggil* berdasarkan tema pelajaran yang sedang dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan dalam diskusi kelompok;
- 5) siswa menata panggung sederhana;
- 6) siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing dengan teks percakapan yang telah dibuat dalam bahasa *krama inggil*;
- 7) siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya;
- 8) siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana;
- 9) permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya;
- 10) siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami;
- 11) guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran;

- 12) siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan;
- 13) siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru;
- 14) guru memberikan tindak lanjut.

3.2.3.3 Observasi

- 1) Mengamati keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*;
- 2) Mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* berlangsung;
- 3) Mengamati keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*.

3.2.3.4 Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk melihat kendala yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran dan mencari solusi bagaimana cara yang tepat untuk mengatasi kendala tersebut. Refleksi siklus III ini berdasarkan pada hasil observasi dan rata-rata hasil tes keterampilan proses pada siklus III. Jika hasil yang dicapai telah memenuhi indikator penelitian maka penelitian dihentikan, namun jika belum mencapai indikator yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Tambakaji 01 Semarang dengan subjek penelitian adalah guru kelas IVB dan 42 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

3.4 TEMPAT PENELITIAN

Tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah SDN Tambakaji 01 Semarang. Beralamatkan di Jl. Raya Walisongo Km. 12 Semarang. Lokasi sekolah berdekatan dengan jalan raya sehingga mudah untuk dijangkau masyarakat.

3.5 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Jenis data

3.5.1.1 Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah nilai siswa yang merupakan nilai hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil*.

3.5.1.2 Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto, 2010:1.2). Data ini berupa hasil dari observasi dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap aktivitas siswa, keterampilan guru, rubrik penilaian keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa, dan catatan lapangan.

3.5.2 Sumber data

3.5.2.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi secara sistematis dalam pelaksanaan siklus pertama sampai pada siklus ketiga. Sumber data berupa aktivitas siswa yang diamati dan dicatat dengan lembar pengamatan keterampilan berbicara ragam *krama inggil*.

3.5.2.2 Guru

Sumber data guru diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil*.

3.5.2.3 Data dokumen

Sumber data dokumen berasal dari hasil pengamatan dan catatan lapangan selama proses pembelajaran.

3.5.2.4 Catatan lapangan

Catatan lapangan diperoleh dari catatan selama proses pembelajaran terhadap keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa.

3.5.3 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Adapun jika dijabarkan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.5.3.1 Metode observasi

Observasi atau pengamatan digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik

dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2005: 84). Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa dalam pembelajaran ketrampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*.

3.5.3.2 Metode tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Metode tes dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi belajar dalam menyelesaikan masalah-masalah di kehidupan nyata (Poerwanti, 2008 : 4.26). Tes ini dilaksanakan pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III.

3.5.3.3 Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah pencatatan suatu objek yang difokuskan terhadap perilaku tertentu (Daryanto, 2011:80). Catatan lapangan berisi catatan guru kolaborator selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran, catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan bagi guru dalam melakukan refleksi.

3.5.3.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku, surat notulen rapat, lengger, surat

kar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data hasil observasi terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa. Sedangkan untuk membrikan gambaran suasana pembelajaran yang dilaksanakan digunakan dokumen berupa foto dan video.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupe teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

3.6.1 Teknik analisis data kuantitatif

Data kuantitatif didapat dari hasil belajar berupa nilai yang diperoleh melalui unjuk kerja, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai unjuk kerja yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan metode *Role Playing* dalam bentuk persentase ketuntasan belajar dan *mean* atau rerata kelas.

Penyajian data kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase dan angka.

Adapun langkahnya adalah:

- 1) menentukan nilai berdasarkan skor teoritis yang dicapai siswa

untuk menentukan penilaian tes individu, peneliti menggunakan metode penilaian acuan patokan (PAP) dengan sistem penilaian skala 0-100. Menurut Poerwanti (2008: 6.15) skala 100 berangkat dari persentase yang mengartikan skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada

suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 sampai 100.

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

B = Skor yang diperoleh

N = Nilai

St = Skor teoretis / skor maksimal

Pada penelitian ini batas minimal perolehan siswa adalah 60%, karena kriteria ketuntasan minimal pelajaran Bahasa Jawa di SDN Tambakaji 01 Semarang yaitu 60. Perhitungan ini disesuaikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Tambakaji 01 Semarang .

- 2) menghitung ketuntasan belajar secara klasikal dan penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase. Adapun rumusnya adalah:

$$f' = \frac{fn}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum f$ = jumlah frekuensi

fn = frekuensi yang muncul

f' = Persentase frekuensi (Herrhyanto, 2008: 2.23)

Ketuntasan belajar individu =

$$\frac{\sum \text{nilai yang diperoleh siswa}}{\sum \text{nilai maksimum}} \times 100$$

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Tambakaji 01 Semarang dengan KKM klasikal dan individual yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria ketuntasan

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
< 60	< 85%	Tidak tuntas
≥ 60	≥ 85%	Tuntas

- 3) menghitung mean/rerata kelas

mencari rata-rata hasil belajar siswa klasikal dapat dirumuskan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah semua nilai siswa

$\sum n$: jumlah siswa

(Aqib, 2009: 40)

- 4) menghitung distribusi frekuensi

menghitung distribusi frekuensi dengan rumus sebagai berikut:

- a) menentukan nilai rentang dengan cara mengurangkan nilai terbesar

dengan nilai terkecil

- b) menentukan banyak kelas yang digunakan dengan rumus:

$$k = 1 + (3,3) (\log n)$$

keterangan:

k = banyak kelas interval

n = banyak data

- c) menentukan panjang kelas dengan cara rentang dibagi kelas (Poerwanti, 2008: 6.33).

3.6.2 Teknik analisis data kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan metode *Role Playing*, serta hasil catatan lapangan dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Kategori yang akan dibuat ditentukan dengan langkah sebagai berikut:

1. menentukan skor maksimal dan skor minimal,
2. menentukan median dari data skor yang diperoleh dengan membagi rentang skor menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang).

$$n = (M - K) + 1$$

keterangan:

M = Skor Maksimal

K = Skor Minimal

n = Banyaknya data (Herrhyanto, 2010: 5.3).

Rumus yang digunakan adalah

Letak $Q1 = \frac{1}{4}(n + 2)$ untuk n genap atau $Q1 = \frac{1}{4}(n + 1)$ untuk data ganjil

Letak $Q2 = \frac{2}{4}(n + 1)$ untuk data genap maupun data ganjil

Letak $Q3 = \frac{1}{4}(3n + 2)$ untuk data genap atau $Q3 = \frac{1}{4}(3n + 1)$ untuk data ganjil

Letak Q_4 = skor maksimal, maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kategori kriteria ketuntasan

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$Q_3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat Baik (SB)
$Q_2 \leq \text{skor} < Q_3$	Baik (B)
$Q_1 \leq \text{skor} < Q_2$	Cukup (C)
$N \leq \text{skor} < Q_1$	Kurang (K)

Deskripsi kualitatif keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria ketuntasan	Kategori
$36 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik (SB)
$27,5 \leq \text{skor} < 36$	Baik (B)
$19 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup (C)
$11 \leq \text{skor} < 19$	Kurang (K)

Tabel tersebut diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* dengan metode *Role Playing* dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.4 Kriteria ketuntasan aktivitas siswa

Kriteria ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik (SB)
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang (K)

Tabel tersebut diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*, dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.5 Kriteria ketuntasan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Kriteria ketuntasan	Kategori
$13,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (SB)
$10 \leq \text{skor} < 13,5$	Baik (B)
$6,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Kurang (K)

Tabel tersebut diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa dalam keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*. Hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* akan diubah ke dalam bentuk nilai dengan skala 100. Nilai tersebut digunakan untuk mengetahui pencapaian persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh dalam tiap siklusnya.

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* pada siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $27,5 \leq \text{skor} < 36$.

- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $25 \leq \text{skor} < 33$.
- 3) 85% siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 60 dalam pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* melalui metode *Role Playing*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Banyaknya siklus dalam pembelajaran berdasarkan pada keberhasilan pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berikut ini adalah hasil penelitian tentang keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang.

4.1.1 Hasil penelitian siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Pembelajaran diikuti 42 siswa, materi pembelajaran pada pelaksanaan siklus I adalah kesenian daerah Rodat. Adapun hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

4.1.1.1 Hasil keterampilan guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keterampilan guru siklus I

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi	√				2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√			3
3.	Memilih partisipan			√		2
4.	Menyiapkan pengamat	√	√	√	√	4
5.	Membimbing permainan	√				2
6.	Mengawasi aktivitas siswa	√				2
7.	Melakukan tanya jawab		√		√	3
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran			√	√	3
Jumlah skor					32	
%Keberhasilan					72,7%	
Kriteria					Baik	

Keterangan: $36 \leq \text{skor} \leq 44$ = sangat baik, $27,5 \leq \text{skor} < 36$ = baik, $19 \leq \text{skor} < 27,5$ = cukup, $11 \leq \text{skor} < 19$ = kurang

Berdasarkan tabel keterampilan guru dalam pembelajaran berbicara ragam *krama inggil*, keterampilan guru pada siklus I dikategorikan baik dengan persentase keberhasilan 72,7%. Berikut uraian setiap indikator akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Keterampilan membuka pelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan guru dalam membuka pelajaran antara lain menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar dan pola interaksi yang menarik minat siswa, menimbulkan motivasi siswa dengan menunjukkan kehangatan dan keantusiasan, memberikan acuan bagi siswa cara mengemukakan pendapat, dan membuat kaitan antara aspek-aspek yang relevan dengan materi. Saat membuka pelajaran guru dapat menarik

perhatian siswa. Namun pada saat membuka pelajaran pada pelaksanaan siklus I, persepsi yang disampaikan guru belum mampu membangun motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan guru belum memberikan acuan bagi siswa untuk dapat mengembangkan pendapatnya.

2) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, menuliskan tujuan pembelajaran, menyampaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan intonasi suara yang jelas. Pada pelaksanaan siklus I guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Dalam menyampaikan tujuan, guru juga menuliskan tujuan tersebut di papan tulis sehingga siswa dapat melihat dengan jelas. Namun dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru belum menjelaskan apa tujuan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dan intonasi guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran masih perlu diperhatikan.

3) Memilih partisipan

Aspek yang dinilai antara lain menganalisis peran, mengajak siswa berdiskusi, menggunakan sistem pemilihan terbuka, dan menggunakan sistem pembagian kelompok yang menyenangkan. Sebelum memilih partisipan, guru melakukan sistem pemilihan terbuka dalam menentukan pembagian kelompok permainan. Namun cara yang dilakukan guru untuk membagi kelompok yaitu

dengan permainan acak kertas menimbulkan kebingungan bagi siswa pada akhir permainan. Kebingungan tersebut terjadi karena guru tidak memulai permainan dengan memberikan penjelasan tentang tujuan permainan tersebut dan tidak mendiskusikannya dengan siswa.

4) Menyiapkan pengamat

Aspek yang dinilai antara lain menunjuk kelompok pengamat, memberikan tugas pengamatan, menjelaskan hal-hal yang perlu untuk diamati, dan membimbing kelompok pengamat. Dalam menyiapkan pengamat, guru menunjuk satu kelompok siswa yang bertugas menjadi kelompok pengamat. Guru memberikan penjelasan dan bimbingan bagi kelompok pengamat. Bimbingan bertujuan agar kelompok pengamat dapat memberikan masukan bagi kelompok yang melakukan permainan. Pada pelaksanaan siklus I guru memperoleh skor 4 karena keempat deskriptor dalam indikator menyiapkan pengamat muncul.

5) Membimbing permainan

Aspek yang dinilai dalam keterampilan membimbing permainan antara lain memulai *Role Playing*, memberi pengarahan saat permainan berlangsung, membimbing pemain berimprovisasi dalam permainan, dan menyudahi *Role Playing*. Aspek yang muncul pada saat guru membimbing permainan adalah guru memulai *Role Playing*. Pada siklus ini guru belum memberikan pengarahan pada saat siswa maju memainkan peran serta belum membimbing siswa dalam melakukan improvisasi permainan. Pada akhir permainan siswa membubarkan diri masing-masing tanpa ada arahan dari guru.

Pada pelaksanaan siklus I indikator membimbing permainan memperoleh skor 2.

6) Mengawasi aktivitas siswa

Aspek yang dinilai antara lain memantau jalannya permainan, memantau kegiatan kelompok pengamat, memberikan teguran bagi siswa yang tidak berkonsentrasi, dan berjalan berkeliling mengamati siswa yang bertindak sebagai penonton. Pada saat permainan berlangsung guru kurang memberikan perhatian terhadap aktivitas dan konsentrasi siswa. Guru lebih menekankan pemantauan terhadap jalannya permainan. Pada siklus ini, siswa yang bertindak sebagai penonton tidak dapat memusatkan perhatian pada permainan karena tidak ada teguran dari guru.

7) Melakukan tanya jawab

Aspek yang dinilai antara lain menjelaskan aturan permainan, menanyakan ketidakjelasan siswa, memberi kesempatan siswa bertanya, dan memberikan umpan balik pertanyaan. Guru menanyakan ketidakjelasan yang dialami siswa dan memberikan umpan balik terhadap pertanyaan siswa, namun siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan siswa sendiri. Pada pelaksanaan siklus ini guru belum memberikan aturan permainan dengan jelas kepada para siswa.

8) Membimbing diskusi

Aspek yang dinilai antara lain membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok, menjelaskan petunjuk kerja yang digunakan dalam kegiatan kelompok, dan

berkeliling membimbing kerja siswa dalam mengamati permainan. Pada pelaksanaan siklus I, guru melakukan semua aspek penilaian yang termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi. Guru membagi kelompok siswa, mengatur tempat duduk kelompok, menjelaskan petunjuk kerja dalam kelompok, dan memantau kerja kelompok serta memberikan bimbingan kelompok secara keseluruhan.

9) Membimbing permainan ulang

Aspek yang dinilai antara lain mengatur sesi-sesi permainan, kembali menegaskan peran, mengatur *setting* dan *blocking* permainan, dan memulai *Role Playing*. Guru memenuhi seluruh aspek penilaian dalam keterampilan membimbing permainan ulang. Guru mengatur kembali sesi-sesi permainan ulang bagi kelompok yang belum berhasil pada permainan pertama. Dalam membimbing permainan ulang guru juga menegaskan kembali peran yang dimiliki oleh siswa sebelum memulai permainan.

10) Memberikan penguatan

Aspek yang dinilai antara lain adalah memberikan penguatan verbal, memberikan penguatan gestural, memberikan penguatan berupa sentuhan, dan memberikan penguatan berupa benda. Penguatan yang diberikan guru pada pelaksanaan siklus ini berupa penguatan verbal dan penguatan gestural. Untuk penguatan berupa sentuhan dan penguatan dengan benda tidak dilakukan oleh guru. Dalam siklus ini guru memperoleh skor 3.

11) Menutup pelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menutup pelajaran adalah melakukan refleksi yang sesuai dengan metode *Role Playing*, memberikan pesan moral yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran, memberikan motivasi belajar, dan mengingatkan kepada siswa materi pertemuan selanjutnya. Pada saat menutup pelajaran guru belum melakukan refleksi terhadap permainan peran yang dilaksanakan dengan metode *Role Playing* dan memberikan pesan moral sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan menutup pelajaran dilakukan guru dengan memberikan motivasi belajar bagi siswa, dan mengingatkan materi untuk pertemuan selanjutnya kepada siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu ketuntasan keterampilan guru mencapai 72,7% dengan jumlah skor 32 yang termasuk dalam kategori baik. Adapun jika digambarkan, diagram keterampilan guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

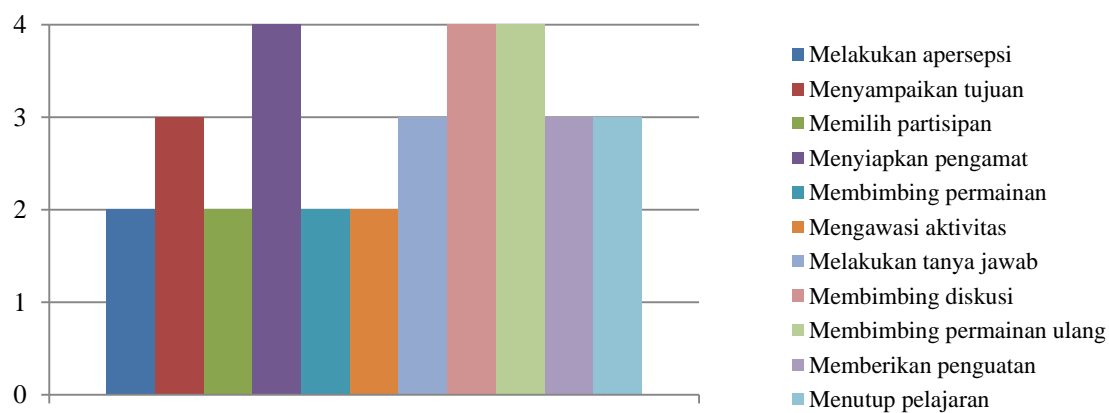


Diagram 4.1 Keterampilan guru siklus I

4.1. 1.2 Hasil aktivitas siswa

Hasil aktivitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Aktivitas siswa siklus I

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Kesiapan	11	25	5	1	130	3
2.	Menanggapi apersepsi		19	18	5	98	2,3
3.	Memperhatikan penjelasan		27	12	3	108	2,5
4.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	1	27	11	3	110	2,6
5.	Aktif menyiapkan materi permainan	4	19	16	3	108	2,5
6.	Memainkan peran dalam permainan	3	24	12	3	111	2,6
7.	Melakukan kerja sama	2	19	15	6	111	2,6
8.	Aktif dalam diskusi kelompok	1	28	11	2	109	2,6
9.	Mengamati jalannya permainan		14	22	6	92	2,2
10.	Membuat kesimpulan		5	25	12	77	1,8
Jumlah skor rata-rata						24,8	
Persentase keberhasilan						62%	
Kriteria ketuntasan						Cukup	

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $33 \leq \text{skor} \leq 40$ = sangat baik, $25 \leq \text{skor} < 33$ = baik, $17 \leq \text{skor} < 25$ = cukup, $10 \leq \text{skor} < 17$ = kurang

Hasil observasi pada siklus I akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

- 1) Siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3. 11 siswa mendapat skor 4 karena menurut hasil observasi, kesiapan siswa terlihat dari ketertiban saat memasuki ruang kelas, menempati tempat duduk masing-masing, menyiapkan alat tulis, dan mendengarkan penjelasan

guru. 25 siswa mendapat skor 3 karena saat guru memberikan penjelasan, perhatian siswa-siswa tersebut tidak sepenuhnya tertuju pada penjelasan guru. 5 siswa mendapat skor 2 karena siswa-siswa tersebut tidak mengeluarkan alat tulis yang digunakan selama proses pembelajaran dan tidak mendengarkan penjelasan guru atau berjalan meninggalkan tempat duduk, sedangkan 1 siswa mendapat skor 1 karena siswa tersebut tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan perhatian siswa tersebut tidak mengeluarkan alat tulis, tidak mengarahkan pandangan kepada guru, dan lebih banyak mengajak siswa yang lain berbicara.

2) Menanggapi apersepsi

Pembelajaran dimulai dengan pemberian apersepsi oleh guru. Menurut hasil observasi 19 siswa mendapat skor 3, 18 siswa mendapat skor 2, dan 5 siswa mendapat skor 1. Pada pelaksanaan siklus I ini, siswa belum berani dalam mengungkapkan pendapat, namun siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum dipersilakan guru untuk menjawab pertanyaan ataupun mengajukan pertanyaan. Aktivitas siswa dalam menanggapi apersepsi memperoleh skor rata-rata 2,3.

3) Memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Perhatian siswa pada penjelasan guru pada siklus I menunjukkan 27 siswa memperoleh skor 3, 12 siswa memperoleh skor 2, dan 3 siswa memperoleh skor 1. Siswa yang mendapatkan skor 3 memperhatikan

penjelasan guru dengan posisi dan sikap duduk yang baik, serta berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan, sehingga saat guru memberi pertanyaan siswa tersebut dapat mengungkapkan kembali apa yang dijelaskan guru. Sebanyak 12 siswa mendapat skor 2 karena siswa belum dapat berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru dan tidak mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru. Skor 1 yang diperoleh 3 siswa dikarenakan siswa tersebut tidak dapat berkonsentrasi pada penjelasan guru.

4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan

Hasil observasi terhadap keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan menunjukkan bahwa 1 siswa memperoleh skor 4 karena siswa tersebut aktif mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan. Sebanyak 27 siswa memperoleh skor 3 dan 11 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, namun bahasa yang digunakan siswa kurang sopan dan atau tidak mengangkat tangan terlebih dahulu ketika akan bertanya dan menjawab pertanyaan. 3 siswa mendapat skor 1 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

5) Aktif menyiapkan materi permainan

Observasi terhadap keaktifan siswa dalam menyiapkan materi permainan menunjukkan bahwa 4 siswa memperoleh skor 4, 19 siswa memperoleh skor 3, 16 siswa memperoleh skor 2, dan 3 siswa memperoleh skor 1. Dalam menyiapkan materi permainan siswa melakukan diskusi yang

baik dengan kelompok masing-masing, namun siswa yang memperoleh skor 2 dan 1 kurang dapat membangun koordinasi yang baik dengan kelompok permainannya. Siswa tersebut belum dapat menerima keputusan bersama yang dibahas dalam kelompok, sehingga mereka kurang melibatkan diri dalam membahas permainan yang akan dilakukan.

6) Memainkan peran dalam permainan

Aspek yang dinilai dalam memainkan peran dalam permainan adalah berdialog sesuai dengan skenario, memerankan peran sesuai watak yang ada di skenario, artikulasi bahasa yang diucapkan jelas, melakukan improvisasi yang sejalan dengan jalan cerita. Berdasarkan hasil observasi 3 siswa memperoleh skor 4 karena telah memenuhi keempat aspek tersebut, 24 siswa mendapat skor 3 karena belum dapat melakukan improvisasi. 12 siswa mendapat skor 2 karena belum dapat melakukan improvisasi dan artikulasi bahasa yang diucapkan kurang jelas. 3 siswa memperoleh skor 1 karena siswa tersebut belum dapat memerankan permainan sesuai dengan skenario.

7) Melakukan kerja sama dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Berdasarkan hasil observasi 2 siswa memperoleh skor 2, 19 siswa memperoleh skor 3, 15 siswa memperoleh skor 2, dan 6 siswa memperoleh skor 1. Pada siklus ini siswa telah melakukan diskusi dengan kelompok dan melakukan pembagian peran sesuai dengan hasil diskusi. Namun ada siswa yang tidak dapat menerima keputusan kelompok sehingga kekompakan saat permainan berlangsung belum dapat terbangun dengan baik.

8) Aktif dalam diskusi kelompok

Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok pada siklus ini termasuk kategori baik. Siswa dapat mengajukan pertanyaan dalam kelompok dan memberikan pendapat dalam kelompok sehingga tugas dalam kelompok dapat diselesaikan dengan baik, namun siswa belum menunjukkan sikap yang mau mendengar pendapat teman dalam kelompok. Hasil observasi menunjukkan 1 siswa memperoleh skor 1, 28 siswa memperoleh skor 3, 11 siswa memperoleh skor 2, dan 2 siswa memperoleh skor 1.

9) Mengamati jalannya permainan

Kemampuan siswa dalam mengamati jalannya permainan termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil observasi 14 siswa memperoleh skor 3, 22 siswa memperoleh skor 2, dan 6 siswa memperoleh skor 1. Siswa mendengarkan dialog para pemain yang sedang melakukan permainan dan memperhatikan urutan skenario. Namun dalam mengamati permainan siswa tidak mengamati mimik dan mendiskusikannya dengan kelompok, perhatian siswa tertuju pada dialog dan urutan skenario yang sedang dimainkan.

10) Membuat kesimpulan

Kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus ini siswa masih kesulitan dalam membuat kesimpulan tentang jalannya permainan dan belum mampu mengungkapkan pengalaman yang diperoleh setelah pembelajaran berakhir. Berdasarkan hasil observasi 5 siswa memperoleh skor 3, 25 siswa memperoleh skor 2, dan 12 siswa memperoleh skor 1.

Simpulan yang dapat diambil indikator keberhasilan aktivitas siswa siklus I termasuk dalam kriteria cukup dengan persentase keberhasilan 62%. Hasil pelaksanaan pada siklus I diharapkan dapat menjadi acuan pada pelaksanaan siklus selanjutnya agar dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan. Adapun jika digambarkan, diagram aktivitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

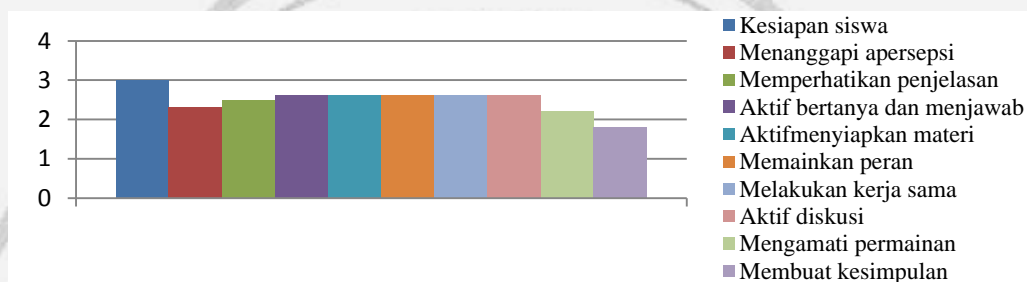


Diagram 4.2 Aktivitas siswa siklus I

4.1. 1.3 Hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Hasil observasi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus I

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Intonasi dalam berbicara		19	23		103	2,4
2.	Pelafalan kata dalam berbicara		18	24		102	2,4
3.	Kelancaran berbicara	1	21	20		104	2,5
4.	<i>Unggah-ungguh</i> berbicara	6	24	12		120	2,8
Jumlah skor rata-rata						10,1	
Persentase keberhasilan						63,8%	
Kriteria ketuntasan						Baik	

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $13,5 \leq \text{skor} \leq 16$ = sangat baik, $10 \leq \text{skor} < 13,5$ = baik, $6,5 \leq \text{skor} < 10$ = cukup, $4 \leq \text{skor} < 6,5$ = kurang

Hasil observasi pada siklus I akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

1. Intonasi dalam berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi 19 siswa memperoleh skor 3 karena siswa menggunakan intonasi pengucapan yang tepat dan suara yang dapat didengar oleh seisi kelas. 23 siswa mendapat skor 2 karena masih terlalu lambat dalam mengucapkan kata-kata ragam *krama inggil* dan suara yang belum dapat terdengar oleh seisi kelas.

2. Pelafalan kata dalam berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi 18 siswa memperoleh skor 3 karena siswa telah melafalkan kata dengan vokalisasi yang jelas. 24 siswa mendapat skor 2 karena siswa belum dapat membedakan teknik mengucapkan huruf vokal pada kata-kata ragam *krama inggil* dan mengalami kesulitan dalam melafalkan kalimat ragam *krama inggil*.

3. Kelancaran berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 1 siswa memperoleh skor 4 karena berbicara dengan teknik yang tepat, tenang, percaya diri, dan dapat melakukan improvisasi. 21 siswa memperoleh skor 3 dan 20 siswa memperoleh skor 2.

Pada pelaksanaan siklus ini, siswa belum percaya diri dalam berbicara *krama inggil* dan belum dapat melakukan improvisasi.

4. Unggah-ungguh berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 6 siswa memperoleh skor 4, 24 siswa memperoleh skor 3, dan 12 siswa memperoleh skor 2. Pada pelaksanaan siklus ini, siswa belum memperhatikan penggunaan *ater-ater* dan *panambang* dalam *krama inggil*. Siswa masih mencampurkan *basa krama inggil* dengan *basa ngoko* dan bahasa Indonesia dalam berbicara.

Keterampilan berbicara *krama inggil* siswa siklus I termasuk dalam kategori baik dengan persentase keberhasilan 63,8%. Adapun jika hasil observasi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa diubah ke dalam bentuk nilai dengan skala 100 maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus I

No.	Pencapaian	Siklus I
1.	Nilai rata-rata	64,4
2.	Nilai terendah	50
3.	Nilai tertinggi	87,5
4.	Ketuntasan klasikal	66,7%
5.	Ketidaktuntasan klasikal	33,3%

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 50, nilai tertinggi adalah 87,5, nilai rata-rata sebesar 64,4 dengan ketuntasan klasikal 67% yaitu 28 dari 42 siswa telah mencapai nilai ketuntasan. Perolehan nilai pada pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* lebih rinci akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi nilai hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus I

Interval nilai	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
80-ke atas	3	7,1%	Tuntas
75-79	7	16,7%	Tuntas
70-74	-		Tuntas
65-69	7	16,7%	Tuntas
60-64	11	26,2%	Tuntas
55-59	10	23,8%	Tidak tuntas
50-54	4	9,5%	Tidak tuntas
Jumlah	42	100%	
Persentase ketuntasan klasikal			66,7%

Hasil pelaksanaan pada siklus I diharapkan dapat menjadi acuan pada pelaksanaan siklus selanjutnya agar dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan.

4.1. 1.4 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti dan tim kolaborator, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dari segi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa. Penjelasan lebih rinci hasil refleksi siklus I adalah sebagai berikut:

4.1. 1.4.1 Refleksi keterampilan guru

Terdapat kekurangan pada aspek-aspek tertentu terkait dengan keterampilan mengajar guru pada pelaksanaan siklus I. Adapun jika dirinci adalah sebagai berikut:

1) guru belum memberikan apersepsi yang dapat membangun motivasi siswa.

Sehingga dalam menanggapi apersepsi, siswa tidak banyak mengungkapkan pendapat;

2) cara guru dalam memilih partisipan kelompok menimbulkan kebingungan bagi siswa. Kebingungan muncul karena guru tidak menyampaikan tujuan

permainan yang dilakukan untuk menentukan kelompok terlebih dahulu kepada siswa;

- 3) bimbingan terhadap jalannya permainan belum dilaksanakan guru secara maksimal;
- 4) pengawasan terhadap aktivitas siswa selama permainan berlangsung belum maksimal.

4.1. 1.4.2. Refleksi aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi dan konsultasi dengan tim kolaborator, ditemukan beberapa kekurangan terkait dengan aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I. Adapun jika dirinci adalah sebagai berikut:

- 1) siswa belum percaya diri untuk mengungkapkan pendapat selama pembelajaran;
- 2) siswa belum dapat memusatkan perhatian pada penjelasan guru;
- 3) siswa belum mengamati jalannya permainan dan mendiskusikannya dengan kelompok;
- 4) siswa merasa kesulitan dalam membuat simpulan di akhir pembelajaran.

4.1. 1.4.3 Refleksi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus I terkait dengan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa terdapat permasalahan sebagai berikut:

- 1) siswa belum percaya diri untuk berbicara dalam ragam *krama inggil*. Sehingga intonasi suara yang dihasilkan siswa belum jelas dan tidak terdengar seisi kelas;

- 2) siswa belum menguasai teknik membaca ragam *krama inggil* sehingga kurang lancar dalam berbicara ragam *krama inggil*;
- 3) *unggah-ungguh* bahasa siswa masih kurang. Siswa masih mencampurkan ragam *krama inggil* dengan ragam *ngoko* atau dengan bahasa Indonesia.

4.1. 1.5 Revisi

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I terdapat beberapa kekurangan. Berdasarkan hasil refleksi, kekurangan ini perlu diperbaiki pada pelaksanaan siklus selanjutnya. Adapun revisi pada pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

4.1. 1.5.1 Revisi keterampilan guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam memberikan apersepsi sehingga motivasi belajar siswa dapat terbangun dari awal pembelajaran. Selain itu, guru hendaknya dapat mengatur pengawasan pada siswa yang bertindak sebagai pemain dan sebagai penonton. Teguran bagi siswa yang tidak tertib diperlukan selama proses pembelajaran.

4.1. 1.5.2 Revisi aktivitas siswa

Pemusatan perhatian siswa terhadap penjelasan guru dapat dibentuk. Intonasi penyampaian materi yang interaktif dan menarik dapat membangun konsentrasi siswa. Selain itu, dengan interaksi aktif dari siswa, siswa akan dengan mudah mengungkapkan pendapat.

4.1. 1.5.3 Revisi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Kepercayaan diri siswa dalam berbicara dimulai dari pemahaman siswa terhadap apa yang akan dibicarakannya. Siswa hendaknya terlebih dahulu

memahami kalimat-kalimat dalam ragan *krama inggil* dan melafalkannya dengan teknik pengucapan yang tepat.

4.1.2 Hasil penelitian siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Pembelajaran diikuti 42 siswa, materi pembelajaran keterampilan berbicara pada pelaksanaan siklus II adalah kesenian daerah “Tari Sintren”. Adapun hasil penelitian siklus II adalah sebagai berikut:

4.1.2.1 Hasil keterampilan guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Keterampilan guru siklus II

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi		√		√	3
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
3.	Memilih partisipan	√		√		3
4.	Menyiapkan pengamat	√			√	3
5.	Membimbing permainan	√			√	3
6.	Mengawasi aktivitas siswa	√	√			3
7.	Melakukan tanya jawab	√	√	√	√	4
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran			√	√	3
Jumlah						37
%Keberhasilan						88%
Kriteria						SB

Keterangan: $36 \leq \text{skor} \leq 44$ = sangat baik, $27,5 \leq \text{skor} < 36$ = baik, $19 \leq \text{skor} < 27,5$ = cukup, $11 \leq \text{skor} < 19$ = kurang

Berdasarkan tabel keterampilan guru dalam pembelajaran ragam *krama inggil*, keterampilan guru pada siklus II ini dikategorikan sangat baik dengan keberhasilan yaitu 88%. Berikut uraian setiap indikator akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru dalam membuka pembelajaran pada siklus II mendapat skor 3. Guru melakukan apersepsi yang menimbulkan motivasi bagi siswa. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya pada materi pembelajaran pada siklus II.

2. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, menuliskan tujuan pembelajaran, menyampaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan intonasi suara yang jelas. Pada pelaksanaan siklus II, guru telah memenuhi keempat aspek yang termasuk dalam penilaian.

3. Memilih partisipan

Keterampilan memilih partisipan guru memperoleh skor 3. Dalam pelaksanaan siklus II, kelompok permainan diputuskan guru sama dengan pertemuan sebelumnya. Keputusan guru ini membuat siswa merasa pembagian kelompok kurang menyenangkan. Kelompok siswa yang dibentuk pada pertemuan siklus I dijadikan kelompok permainan pada pelaksanaan siklus II.

4. Menyiapkan pengamat

Guru memperoleh skor 3, karena dalam memberikan bimbingan, guru tidak menjelaskan hal-hal yang perlu diamati kelompok pengamat secara terperinci. Kelompok pengamat kurang memahami tugasnya karena guru tidak memberikan contoh dalam menilai permainan kelompok pemain.

5. Membimbing permainan

Saat permainan berlangsung, guru memulai permainan dan menyudahi permainan dengan baik. Dalam pelaksanaan siklus ini guru belum mengarahkan siswa untuk berimprovisasi selama jalannya permainan. Namun seluruh kelompok siswa berhasil dalam memainkan peran. Keterampilan guru dalam membimbing peran pada siklus ini memperoleh skor 3.

6. Mengawasi aktivitas siswa

Keterampilan guru dalam mengawasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh skor 3. Pada pelaksanaan siklus II, guru belum melakukan pemantauan terhadap sikap penonton saat permainan berlangsung dengan bejalan berkeliling. Guru juga kurang memberikan bimbingan pada kelompok pengamat.

7. Melakukan tanya jawab

Aspek yang dinilai antara lain menjelaskan aturan permainan, menanyakan ketidakjelasan siswa, memberi kesempatan siswa bertanya, dan memberikan umpan balik pertanyaan. Pada pelaksanaan siklus II, guru telah memenuhi keempat aspek penilaian yang telah ditetapkan sehingga guru memperoleh skor 4.

8. Membimbing diskusi

Aspek yang dinilai antara lain membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok, menjelaskan petunjuk kerja yang digunakan dalam kegiatan kelompok, dan berkeliling membimbing kerja siswa dalam mengamati permainan. Pada pelaksanaan siklus II, guru melakukan semua aspek penilaian yang termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi. Keempat aspek yang dinilai muncul saat guru melaksanakan proses pembelajaran.

9. Membimbing permainan ulang

Aspek yang dinilai antara lain mengatur sesi-sesi permainan, kembali menegaskan peran, mengatur *setting* dan *blocking* permainan, dan memulai *Role Playing*. Pada pelaksanaan siklus II, guru memperoleh skor 4 karena permainan ulang tidak dilaksanakan. Permainan ulang tidak dilaksanakan karena seluruh kelompok permainan siswa berhasil memainkan peran masing-masing dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru berhasil membimbing permainan yang dilaksanakan oleh siswa.

10. Memberikan penguatan

Aspek yang dinilai antara lain adalah memberikan penguatan verbal, memberikan penguatan gestural, memberikan penguatan berupa sentuhan, dan memberikan penguatan berupa benda. Penguatan yang diberikan guru pada pelaksanaan siklus ini berupa penguatan verbal dan penguatan gestural. Pemberian penguatan yang dilakukan oleh guru memperoleh skor 3.

11. Menutup pelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menutup pelajaran adalah melakukan refleksi yang sesuai dengan metode *Role Playing*, memberikan pesan moral yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran, memberikan motivasi belajar, dan mengingatkan kepada siswa materi pertemuan selanjutnya. Pada saat menutup pelajaran guru belum melakukan refleksi terhadap permainan peran yang dilaksanakan dengan metode *Role Playing* dan belum memberikan pesan moral sesuai materi pembelajaran. Kegiatan menutup pelajaran dilakukan guru dengan memberikan motivasi belajar bagi siswa dan mengingatkan materi untuk pertemuan selanjutnya kepada siswa. Pada siklus II, guru memperoleh skor 3.

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu ketuntasan keterampilan guru mencapai 88% dengan jumlah skor 37 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun jika digambarkan, diagram keterampilan guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

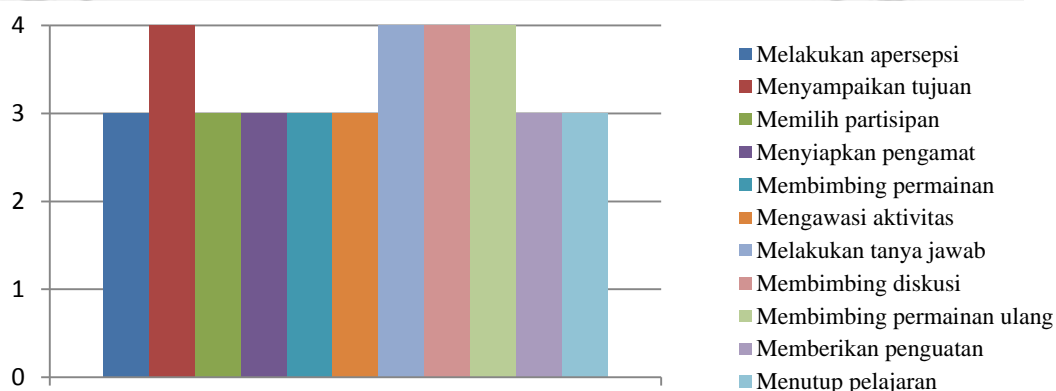


Diagram 4.3 Keterampilan guru siklus II

4.1.2.2 Hasil aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Aktivitas siswa siklus II

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Siap mengikuti proses pembelajaran	24	16	2		148	3,5
2.	Menanggapi apersepsi	7	24	9	2	120	2,8
3.	Memperhatikan penjelasan guru	7	27	6	2	123	2,9
4.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	15	18	7	2	130	3
5.	Aktif menyiapkan materi permainan	13	21	8		131	3,1
6.	Memainkan peran dalam permainan	9	25	8		127	3
7.	Melakukan kerja sama	18	16	7	1	133	3,2
8.	Aktif dalam diskusi kelompok	14	17	9	2	127	3
9.	Mengamati jalannya permainan	3	17	17	5	102	2,4
10.	Membuat kesimpulan	7	5	18	12	91	2,1
Jumlah skor rata-rata		29					
Persentase keberhasilan		72,5%					
Kriteria ketuntasan		Baik					

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $33 \leq \text{skor} \leq 40$ = sangat baik, $25 \leq \text{skor} < 33$ = baik, $17 \leq \text{skor} < 25$ = cukup, $10 \leq \text{skor} < 17$ = kurang

Hasil observasi pada siklus II akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

1. Siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa 24 siswa memperoleh skor 4 dan 16 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut siap mengikuti pembelajaran dan menjaga ketertiban. 2 siswa memperoleh skor 2, karena tidak dapat menjaga ketertiban dan membuat gaduh, sehingga siswa tersebut tidak dapat memusatkan perhatian pada penjelasan guru.

2. Menanggapi apersepsi

Berdasarkan hasil observasi, 7 siswa memperoleh skor 4 dan 24 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut telah berani menanggapi apersepsi yang diberikan guru dan berani mengeluarkan pendapat. 9 siswa memperoleh skor 2 karena dapat menjawab pertanyaan dari guru namun belum berani mengungkapkan pendapat. 2 siswa mendapat skor 1 karena tidak berpartisipasi dalam menanggapi apersepsi yang diberikan guru.

3. Memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru menunjukkan bahwa 7 siswa memperoleh skor 4 dan 27 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut memperhatikan guru dengan baik dan menjaga sikap yang baik selama pembelajaran. 6 siswa memperoleh skor 2 karena siswa dapat menjaga sikap duduk yang baik namun tidak berkonsentrasi dalam memperhatikan penjelasan guru. 2 siswa memperoleh skor 1 karena tidak dapat berkonsentrasi dalam memperhatikan penjelasan guru dan tidak tertib selama pembelajaran berlangsung.

4. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan

Sebanyak 15 siswa memperoleh skor 4 dan 18 siswa memperoleh skor 3 karena aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dengan sikap yang baik. 7 siswa memperoleh skor 2 karena kurang sopan dalam menjawab dan belum aktif bertanya. 2 siswa memperoleh skor 1 karena tidak berpartisipasi dalam bertanya dan menjawab.

5. Aktif menyiapkan materi permainan

Sebanyak 13 siswa memperoleh skor 4 dan 21 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut mempersiapkan materi permainan dengan baik. 8 siswa memperoleh skor 2 karena kurang aktif dalam mempersiapkan materi permainan.

6. Memainkan peran dalam permainan

Berdasarkan hasil observasi permainan peran yang dilakukan, 9 siswa memperoleh skor 4 dan 25 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut memainkan peran dengan baik dan mengucapkan dialog dengan artikulasi suara yang jelas. Sedangkan, 8 siswa memperoleh skor 2 karena artikulasi yang belum jelas.

7. Melakukan kerja sama dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Kerja sama yang dilakukan sebanyak 18 siswa memperoleh skor 4, karena mampu membangun kerja sama yang baik dalam kelompok. 16 siswa memperoleh skor 3, karena belum dapat membangun kekompakan saat bermain peran. 7 siswa memperoleh skor 2, karena dapat melakukan diskusi dalam kelompok namun semangat kerja sama untuk membangun kekompakan

belum muncul. 1 siswa memperoleh skor 1 karena tidak dapat bekerja dengan baik dalam membangun kelompok.

8. Aktif dalam diskusi kelompok

Sebanyak 14 siswa memperoleh skor 4 karena aktif dalam kegiatan diskusi. 17 siswa memperoleh skor 3 karena mampu menyelesaikan tugas bersama namun tidak aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam kelompok. 9 siswa memperoleh skor 2 karena tidak dapat mengungkapkan pendapat dan tidak mendengarkan pendapat anggota kelompok sehingga tidak dapat menanggapi.

9. Mengamati jalannya permainan

Berdasarkan hasil observasi, 3 siswa memperoleh skor 4 dan 17 siswa memperoleh skor 3, karena mengamati jalannya permainan dengan baik. 17 siswa memperoleh skor 2 karena hanya mendengarkan urutan dialog para pemain. 5 siswa memperoleh skor 1 karena tidak memperhatikan dan mengganggu jalannya permainan.

10. Membuat kesimpulan

Hasil observasi menunjukkan bahwa 7 siswa memperoleh skor 4 karena mampu membuat kesimpulan sesuai kriteria penilaian yang ditetapkan. 5 siswa memperoleh skor 3 karena dapat merangkum materi dan berbagi pengalaman. 18 siswa memperoleh skor 2 karena mampu merangkum namun belum dapat berbagi pengalaman dan membuat simpulan permainan. 12 siswa tidak berpartisipasi dalam kegiatan menyimpulkan materi di akhir pembelajaran.

Simpulan yang dapat diambil adalah aktivitas siswa siklus II termasuk dalam kriteria baik. Dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 29 dan persentase keberhasilan 72,5%. Adapun jika digambarkan, diagram aktivitas siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

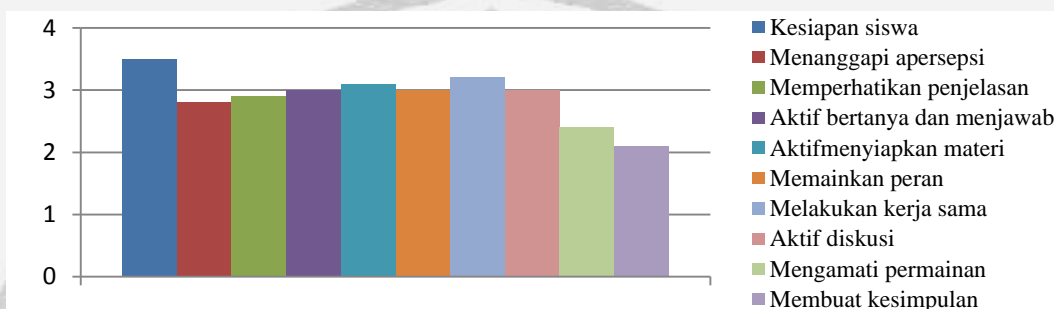


Diagram 4.4 Aktivitas siswa siklus II

4.1.2.3 Hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Hasil observasi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus II

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Intonasi dalam berbicara		21	21		105	2,5
2.	Pelafalan kata dalam berbicara		14	28		112	2,6
3.	Kelancaran berbicara	4	26	12		106	2,5
4.	<i>Unggah-ungguh</i> saat berbicara	6	25	11		121	2,8
Jumlah skor rata-rata						10,4	
Persentase keberhasilan						66%	
Kriteria ketuntasan						Baik	

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $13,5 \leq \text{skor} \leq 16$ = sangat baik, $10 \leq \text{skor} < 13,5$ = baik, $6,5 \leq \text{skor} < 10$ = cukup, $4 \leq \text{skor} < 6,5$ = kurang

Hasil observasi pada siklus II akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

1. Intonasi dalam berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 21 siswa memperoleh skor 3 karena siswa menggunakan intonasi pengucapan yang tepat dan suara yang dapat didengar oleh seisi kelas. 21 siswa mendapat skor 2 karena masih terlalu lambat dalam mengucapkan kata-kata ragam *krama inggil* dan suara yang belum dapat terdengar oleh seisi kelas.

2. Pelafalan kata dalam berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 28 siswa memperoleh skor 3 karena siswa telah melafalkan kata dengan vokalisasi yang jelas. 14 siswa mendapat skor 2 karena siswa mengalami kesulitan dalam membedakan cara membaca vokal pada kata-kata ragam *krama inggil*.

3. Kelancaran berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 4 siswa memperoleh skor 4 karena berbicara dengan teknik yang tepat, tenang, percaya diri, dan dapat melakukan improvisasi. 26 siswa memperoleh skor 3 dan 12 siswa memperoleh skor 2. Pada pelaksanaan siklus ini, siswa mulai percaya diri dalam berbicara ragam *krama inggil* dan dapat melakukan improvisasi walaupun cara pengucapan siswa masih belum sempurna.

4. *Unggah-ungguh* berbicara ragam *krama inggil*

Berdasarkan hasil observasi, 6 siswa memperoleh skor 4, 25 siswa memperoleh skor 3, dan 11 siswa memperoleh skor 2. Pada pelaksanaan siklus

ini, siswa mulai memperhatikan penggunaan *ater-ater* dan *panambang* dalam *krama inggil*. Siswa menggunakan buku pedoman tata bahasa dalam bahasa Jawa sehingga kemampuan berbahasa ragam *krama inggil* siswa mulai nampak.

Berdasarkan paparan hasil observasi keterampilan berbicara *krama inggil* siswa pada siklus II, keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa termasuk dalam kategori baik dengan persentase keberhasilan 66%. Adapun jika hasil observasi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus II diubah ke dalam bentuk nilai dengan skala 100 maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus II

No.	Pencapaian	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	68,6
2.	Nilai terendah	56,25
3.	Nilai tertinggi	87,5
4.	Ketuntasan klasikal	81%
5.	Ketidaktuntasan klasikal	19%

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 56,25, nilai tertinggi adalah 87,5, nilai rata-rata sebesar 68,6 dengan ketuntasan klasikal 81% yaitu 34 dari 42 siswa telah mencapai nilai ketuntasan. Perolehan nilai pada pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* lebih rinci akan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.10 Distribusi frekuensi nilai hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus II

Interval nilai	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
80-ke atas	5	11,9%	Tuntas
76-79	-	-	Tuntas
72-75	8	19%	Tuntas
68-71	11	26,2%	Tuntas
64-67	-	-	Tuntas
60-63	11	26,2%	Tuntas
56-59	7	16,7%	Tidak tuntas
Jumlah	42	100%	
Persentase ketuntasan klasikal			81%

Hasil pelaksanaan pada siklus II diharapkan dapat menjadi acuan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

4.1.2. 4 Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa. Hasil refleksi oleh peneliti dan kolaborator pada pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

4.1.2. 4.1 Refleksi keterampilan guru

Guru telah melaksanakan hal-hal yang perlu direvisi pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus II, guru telah memberikan apersepsi yang menarik minat siswa untuk mengungkapkan pendapat. Namun hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan siklus II adalah pada saat pemilihan partisipan. Guru menentukan kelompok permainan pada siklus II sama dengan kelompok pada siklus I. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan pada siswa.

4.1.2. 4.2 Refleksi aktivitas siswa

Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Siswa mulai berani mengungkapkan pendapat. Masalah yang muncul pada siswa adalah kesulitan siswa dalam melakukan pengamatan dan membuat kesimpulan.

4.1.2. 4.3 Refleksi keterampilan berbicara ragam krama inggil siswa

Hasil pengamatan terhadap keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara. Siswa mulai percaya diri dan melakukan improvisasi dan *unggah-ungguh* siswa mulai mengalami peningkatan. Hal yang perlu diperhatikan adalah intonasi suara yang masih belum dapat didengar seisi kelas.

4.1.2. 5 Revisi

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II terdapat beberapa kekurangan dari segi keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa. Kekurangan ini perlu diperbaiki pada pelaksanaan siklus selanjutnya. Adapun revisi pada pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

4.1.2. 5.1 Revisi keterampilan guru

Guru hendaknya melakukan pembentukan kelompok dengan cara yang lebih kreatif. Guru dapat menawarkan sistem pembentukan kelompok yang dirancang oleh siswa sendiri. Setelah siswa menentukan cara pembentukan kelompok sendiri, guru bertindak sebagai pendamping selama proses pembentukan kelompok berlangsung.

4.1.2. 5.2 *Revisi aktivitas siswa*

Siswa hendaknya tidak hanya terpaku pada urutan dialog tanpa mengerti maksud permainan. Siswa hendaknya memahami terlebih dahulu isi permainan sehingga mampu mengamati permainan dan menyimpulkan permainan dengan tepat.

4.1.2. 5.3 *Revisi keterampilan berbicara ragam krama inggil siswa*

Intonasi suara yang lantang dan dapat didengar seluruh kelas dapat dilatih. Siswa dapat berlatih terlebih dahulu mengucapkan dialognya di dalam kelompok. Latihan yang dilakukan siswa dalam kelompok dapat membangun keterampilan berbicara siswa, selain itu siswa dapat melakukan koreksi antar anggota dalam kelompok.

4.1.3 Hasil penelitian siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 13 April 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Pembelajaran diikuti 42 siswa, materi pembelajaran keterampilan berbicara pada pelaksanaan siklus III adalah kesenian daerah. Adapun hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

4.1.3.1 Hasil keterampilan guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Keterampilan guru siklus III

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi	√	√	√	√	4
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
3.	Memilih partisipan		√	√		3
4.	Menyiapkan pengamat	√	√	√	√	4
5.	Membimbing permainan	√			√	3
6.	Mengawasi aktivitas siswa	√	√	√	√	4
7.	Melakukan tanya jawab	√	√	√	√	4
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran	√		√		3
Jumlah					40	
%Keberhasilan					91%	
Kriteria					SB	

Keterangan: $36 \leq \text{skor} \leq 44$ = sangat baik, $27,5 \leq \text{skor} < 36$ = baik, $19 \leq \text{skor} < 27,5$ = cukup, $11 \leq \text{skor} < 19$ = kurang

Berdasarkan tabel keterampilan guru dalam pembelajaran *basa krama inggil*, keterampilan guru pada siklus III ini dikategorikan sangat baik dengan keberhasilan yaitu 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru sudah memenuhi indikator keberhasilan. Berikut uraian setiap indikator akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterampilan membuka pelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan guru dalam membuka pelajaran antara lain menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar dan pola interaksi yang menarik minat siswa, menimbulkan motivasi siswa dengan menunjukkan kehangatan dan keantusiasan, memberikan acuan bagi siswa cara mengemukakan pendapat, dan membuat kaitan antara aspek-aspek

yang relevan dengan materi. Saat membuka pelajaran, keempat aspek tersebut muncul sehingga guru memperoleh skor 4.

2. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, menuliskan tujuan pembelajaran, menyampaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan intonasi suara yang jelas. Pada pelaksanaan siklus III guru telah memenuhi keempat aspek tersebut.

3. Memilih partisipan

Aspek yang dinilai antara lain menganalisis peran, mengajak siswa berdiskusi, menggunakan sistem pemilihan terbuka, dan menggunakan sistem pembagian kelompok yang menyenangkan. Pada pelaksanaan siklus III, guru melakukan sistem pemilihan terbuka dalam menentukan pembagian kelompok permainan. Cara yang dilakukan guru untuk membagi kelompok sesuai dengan kesepakatan dengan siswa, siswa menggunakan sistem pemilihan yang mereka rancang sendiri. Dalam keterampilan membagi kelompok guru memperoleh skor 3.

4. Menyiapkan pengamat

Aspek yang dinilai antara lain menunjuk kelompok pengamat, memberikan tugas pengamatan, menjelaskan hal-hal yang perlu untuk diamati, dan membimbing kelompok pengamat. Pada pelaksanaan siklus III, guru

memperoleh skor 4. Semua aspek penilaian dilaksanakan guru selama proses pembelajaran.

5. Membimbing permainan

Aspek yang dinilai dalam keterampilan membimbing permainan antara lain memulai *Role Playing*, memberi pengarahan saat permainan berlangsung, membimbing pemain berimprovisasi dalam permainan, dan menyudahi *Role Playing*. Aspek yang muncul pada saat guru membimbing permainan adalah guru memulai *Role Playing* dan guru menyudahi *Role Playing*. Pada siklus III guru belum memberikan pengarahan pada saat siswa maju memainkan peran serta belum membimbing siswa dalam melakukan improvisasi permainan.

6. Mengawasi aktivitas siswa

Aspek yang dinilai antara lain memantau jalannya permainan, memantau kegiatan kelompok pengamat, memberikan teguran bagi siswa yang tidak berkonsentrasi, dan berjalan berkeliling mengamati siswa yang bertindak sebagai penonton. Pada siklus III guru memperoleh skor 4 karena keempat aspek penilaian dilaksanakan guru.

7. Melakukan tanya jawab

Aspek yang dinilai antara lain menjelaskan aturan permainan, menanyakan ketidakjelasan siswa, memberi kesempatan siswa bertanya, dan memberikan umpan balik pertanyaan. Pada siklus III, kemampuan guru dalam melakukan tanya jawab telah memenuhi keempat aspek penilaian.

8. Membimbing diskusi

Aspek yang dinilai antara lain membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok, menjelaskan petunjuk kerja yang digunakan dalam kegiatan kelompok, dan berkeliling membimbing kerja siswa dalam mengamati permainan. Pada pelaksanaan siklus III, guru melakukan semua aspek penilaian yang termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi.

9. Membimbing permainan ulang

Aspek yang dinilai antara lain mengatur sesi-sesi permainan, kembali menegaskan peran, mengatur *setting* dan *blocking* permainan, dan memulai *Role Playing*. Pada pelaksanaan siklus III guru mendapat skor 4. Guru mendapat skor 4 karena permainan ulang tidak dilaksanakan pada pelaksanaan siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang dibangun telah berhasil sehingga tidak memerlukan permainan ulang.

10. Memberikan penguatan

Aspek yang dinilai antara lain adalah memberikan penguatan verbal, memberikan penguatan gestural, memberikan penguatan berupa sentuhan, dan memberikan penguatan berupa benda. Penguatan yang diberikan guru pada pelaksanaan siklus ini berupa penguatan verbal dan penguatan gestural.

Guru memperoleh skor 3.

11. Menutup pelajaran

Aspek yang termasuk dalam penilaian keterampilan menutup pelajaran adalah melakukan refleksi yang sesuai dengan metode *Role Playing*,

memberikan pesan moral yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran, memberikan motivasi belajar, dan mengingatkan kepada siswa materi pertemuan selanjutnya. Pada saat menutup pelajaran guru melakukan refleksi terhadap permainan peran yang dilaksanakan dengan metode *Role Playing*. Kegiatan menutup pelajaran dilakukan guru dengan memberikan motivasi belajar bagi siswa. Keterampilan menutup pelajaran yang dilaksanakan guru memperoleh skor 3.

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu ketuntasan keterampilan guru mencapai 91% dengan jumlah skor 40 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian ini berdasarkan pada hasil observasi keterampilan mengajar guru. Adapun jika digambarkan, diagram keterampilan guru pada siklus III adalah sebagai berikut:

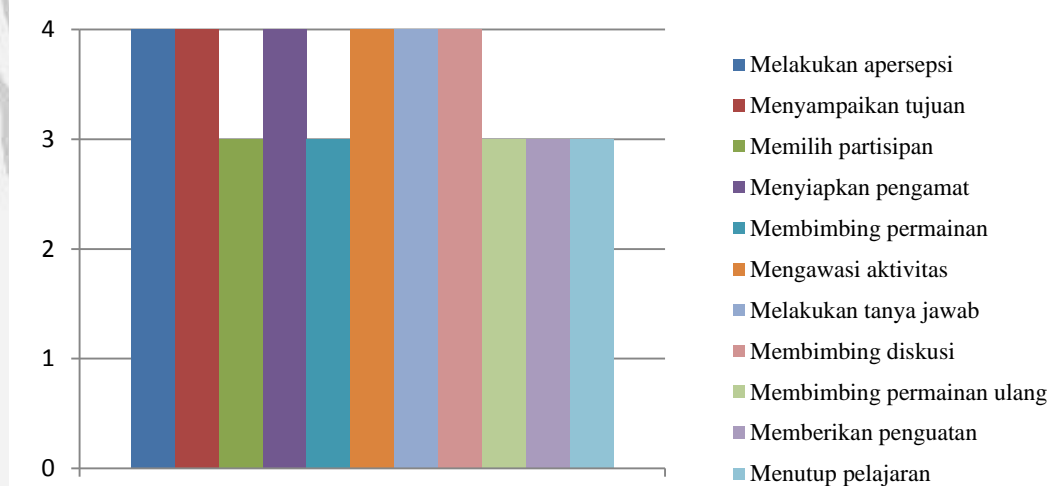


Diagram 4.5 Keterampilan guru siklus III

4.1. 3.2 Hasil aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Aktivitas siswa siklus III

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Siap mengikuti proses pembelajaran	25	17			151	3,6
2.	Menanggapi apersepsi	10	23	9		127	3
3.	Memperhatikan penjelasan guru	7	25	10		123	2,9
4.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	27	15			153	3,6
5.	Aktif menyiapkan materi permainan	15	20	7		134	3,2
6.	Memainkan peran dalam permainan	18	24			144	3,4
7.	Melakukan kerja sama	20	24			152	3,6
8.	Aktif dalam diskusi kelompok	23	19			149	3,5
9.	Mengamati jalannya permainan	5	15	22		109	2,6
10.	Membuat kesimpulan	10	9	17	7	108	2,6
Jumlah skor rata-rata						32,09	
Persentase keberhasilan						80%	
Kriteria ketuntasan						Baik	

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $33 \leq \text{skor} \leq 40$ = sangat baik, $25 \leq \text{skor} < 33$ = baik, $17 \leq \text{skor} < 25$ = cukup, $10 \leq \text{skor} < 17$ = kurang

Hasil observasi pada siklus III akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

1. Siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Hasil observasi pada siklus III menunjukkan bahwa 25 siswa memperoleh skor 4 dan 17 siswa memperoleh skor 3. Siswa siap mengikuti pembelajaran dan menjaga ketertiban. Pada siklus ini, siswa mulai memusatkan perhatian pada penjelasan guru dan memperhatikan perintah guru.

Pada siklus III, kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran termasuk kategori baik.

2. Menanggapi apersepsi

Berdasarkan hasil observasi, 10 siswa memperoleh skor 4, 23 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut telah berani menanggapi apersepsi yang diberikan guru dan berani mengeluarkan pendapat. 9 siswa memperoleh skor 2 karena belum berani mengungkapkan pendapat.

3. Memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru menunjukkan bahwa 7 siswa memperoleh skor 4 dan 25 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut memperhatikan guru dengan baik dan menjaga sikap yang baik selama pembelajaran. 10 siswa memperoleh skor 2 karena siswa dapat menjaga sikap duduk yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan

Sebanyak 27 siswa memperoleh skor 4 dan 15 siswa memperoleh skor 3. Pada pelaksanaan siklus III, siswa banyak mengungkapkan pertanyaan. Siswa aktif dalam menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan dari siswa sendiri. Sikap bertanya dan menjawab siswa mengalami perbaikan dan lebih sopan.

5. Aktif menyiapkan materi permainan

15 siswa memperoleh skor 4 dan 20 siswa memperoleh skor 3. Siswa tersebut mempersiapkan materi permainan dengan baik. 7 siswa memperoleh skor 2 karena kurang aktif dalam mempersiapkan materi permainan.

6. Memainkan peran dalam permainan

Berdasarkan hasil observasi permainan peran yang dilakukan, 18 siswa memperoleh skor 4 dan 24 siswa memperoleh skor 3. Siswa memainkan peran dengan baik dan mengucapkan dialog dengan artikulasi suara yang jelas. Permainan yang ditampilkan sesuai dengan alur dan karakteristik pemain yang telah dibuat secara bersama-sama dalam kerja kelompok.

7. Melakukan kerja sama dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Sebanyak 18 siswa memperoleh skor 4 dan 24 siswa memperoleh skor 3. Pada siklus ini siswa mampu membangun kerja sama yang baik dalam kelompok dan dapat membangun kekompakan saat bermain peran.

8. Aktif dalam diskusi kelompok

Sebanyak 23 siswa memperoleh skor 4 dan 19 siswa memperoleh skor 3. Siswa mampu menyelesaikan tugas bersama dalam kelompok. Pendapat dan pertanyaan yang datang dari masing-masing anggota dalam kelompok didiskusikan dengan baik.

9. Mengamati jalannya permainan

Berdasarkan hasil observasi, 5 siswa memperoleh skor 4, 15 siswa memperoleh skor 3, dan 22 siswa memperoleh skor 2. Pada siklus ini

kemampuan siswa dalam menganalisis permainan dan mendiskusikannya dengan kelompok belum terbentuk. Siswa mengamati urutan dialog yang diucapkan para pemain, untuk mimik dan gerak pemain belum menjadi perhatian siswa.

10. Membuat kesimpulan

Hasil observasi menunjukkan bahwa 10 siswa memperoleh skor 4 karena mampu membuat kesimpulan sesuai kriteria penilaian yang ditetapkan. 9 siswa memperoleh skor 3 karena dapat merangkum materi dan berbagi pengalaman. 17 siswa memperoleh skor 2 karena mampu merangkum namun belum dapat berbagi pengalaman dan membuat simpulan permainan. 7 siswa tidak berpartisipasi dalam kegiatan menyimpulkan materi di akhir pembelajaran.

Simpulan yang dapat diambil adalah hasil observasi aktivitas siswa siklus III termasuk dalam kriteria baik. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 32,09 dengan persentase keberhasilan 80%. Hasil pelaksanaan pada siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun jika digambarkan, diagram aktivitas siswa pada siklus III adalah sebagai berikut:

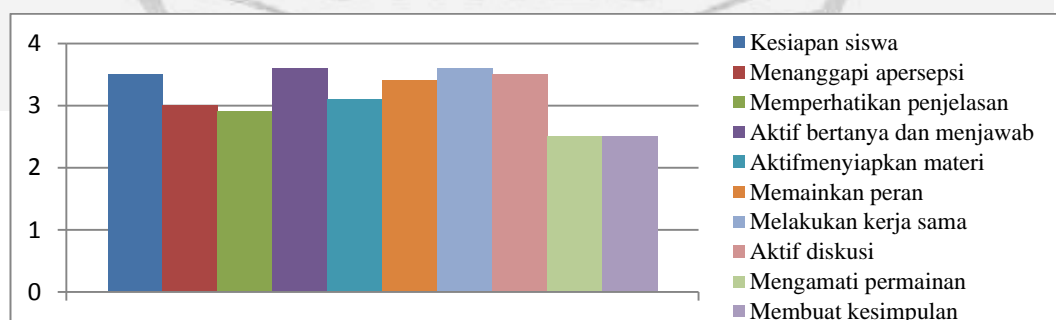


Diagram 4.6 Aktivitas siswa siklus III

4.1.3.3 Hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa

Hasil observasi keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus III

No.	Indikator	Frekuensi skor				Jumlah (f x skor)	Rata-rata
		4	3	2	1		
1.	Intonasi dalam berbicara	3	34	5		124	2,9
2.	Pelafalan kata dalam berbicara	4	34	4		126	3
3.	Kelancaran berbicara	7	32	3		132	3,1
4.	<i>Unggah-ungguh</i> saat berbicara	14	22	6		134	3,1
Jumlah skor rata-rata						12,1	
Persentase keberhasilan						76,78%	
Kriteria ketuntasan						Baik	

Keterangan:

1. frekuensi skor adalah frekuensi siswa yang mendapat skor 1,2,3,4 pada setiap indikator
2. $13,5 \leq \text{skor} \leq 16$ = sangat baik, $10 \leq \text{skor} < 13,5$ = baik, $6,5 \leq \text{skor} < 10$ = cukup, $4 \leq \text{skor} < 6,5$ = kurang

Hasil observasi pada siklus III akan dirinci sesuai indikator yang diamati, antara lain:

1. Intonasi dalam berbicara ragam *krama inggil*

Intonasi berbicara siswa pada siklus III termasuk kategori . baik.

Berdasarkan hasil observasi 3 siswa memperoleh skor 4 karena telah memenuhi keempat aspek dalam penilaian intonasi berbicara ragam *krama inggil*. 34 siswa memperoleh skor 3 karena siswa menggunakan intonasi pengucapan yang tepat dan suara yang dapat didengar oleh seisi kelas. Sedangkan 5 siswa memperoleh skor 2.

2. Pelafalan kata dalam berbicara ragam *krama inggil*

Kemampuan siswa dalam melafalkan kata termasuk dalam kategori baik. 4 siswa memperoleh skor 4 karena melafalkan kata sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan dengan baik. 34 siswa memperoleh skor 3 karena siswa telah melafalkan kata dengan vokalisasi yang jelas. 4 siswa memperoleh skor 2.

3. Kelancaran berbicara ragam *krama inggil*

Kelancaran berbicara siswa termasuk dalam kategori baik. 7 siswa memperoleh skor 4 karena berbicara dengan teknik yang tepat, tenang, percaya diri, dan dapat melakukan improvisasi. 32 siswa memperoleh skor 3 dan 3 siswa memperoleh skor 2. Pada pelaksanaan siklus ini, siswa percaya diri dalam berbicara *krama inggil* dan dapat melakukan improvisasi dengan baik.

4. *Unggah-ungguh* berbicara ragam *krama inggil*

Unggah-ungguh siswa dalam berbicara termasuk kategori baik. 14 siswa memperoleh skor 4 dan 22 siswa memperoleh skor 3. Sedangkan 6 siswa memperoleh skor 2. Pada pelaksanaan siklus III, siswa mulai memperhatikan penggunaan *ater-ater* dan *panambang* dalam *krama inggil*. Siswa menggunakan buku pedoman tata bahasa dalam Bahasa Jawa dan banyak bertanya pada guru sehingga kemampuan berbahasa *krama inggil* siswa meningkat.

Berdasarkan paparan hasil observasi keterampilan berbicara *krama inggil* siswa pada siklus III, keterampilan berbicara *krama inggil* siswa termasuk dalam kategori baik dengan persentase keberhasilan 76,78%. Adapun jika hasil observasi

keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus III diubah ke dalam bentuk nilai dengan skala 100 maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14 Nilai keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus III

No.	Pencapaian	Siklus III
1.	Nilai rata-rata	76,78
2.	Nilai terendah	56,25
3.	Nilai tertinggi	87,5
4.	Ketuntasan klasikal	95,2%
5.	Ketidaktuntasan klasikal	4,8%

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 56,25, nilai tertinggi adalah 87,5, nilai rata-rata sebesar 76,78 dengan ketuntasan klasikal 95,2% yaitu 40 dari 42 siswa telah mencapai nilai ketuntasan. Perolehan nilai pada pembelajaran keterampilan berbicara ragam *krama inggil* lebih rinci akan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.15 Distribusi frekuensi nilai hasil keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus III

Interval nilai	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
80-ke atas	19	45,2%	Tuntas
76-79	-	-	Tuntas
72-75	15	35,7%	Tuntas
68-71	2	4,8%	Tuntas
64-67	-	-	Tuntas
60-63	4	9,5%	Tuntas
56-59	2	4,8%	Tidak tuntas
Jumlah	42	100%	
Persentase ketuntasan klasikal			95,2%

4.1. 3.4 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti bersama kolaborator, pembelajaran pada siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa mengalami peningkatan. Adapun jika

digambarkan dalam tabel berupa persentase ketuntasan, peningkatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Peningkatan hasil penelitian

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan guru	72,7%	88%	91%
2.	Aktivitas siswa	62%	72,5%	80%
3.	Keterampilan berbicara	66,7%	81%	95,2%

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan temuan hasil penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Tambakaji 01 Semarang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa.

Berikut akan dijabarkan hasil data temuan penelitian yang meliputi aspek keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa.

4.2.1.1 Hasil keterampilan guru

Keterampilan guru dalam mengajar mengalami peningkatan hingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun jika digambarkan dalam bentuk persentase keberhasilan, peningkatan keterampilan mengajar guru adalah sebagai berikut:

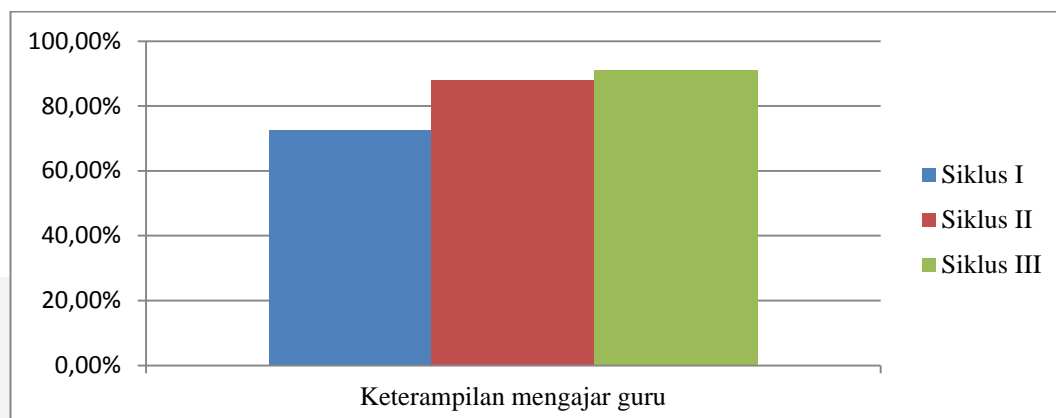


Diagram 4.7 Peningkatan keterampilan guru

Indikator penilaian yang digunakan untuk mengamati keterampilan mengajar guru adalah keterampilan dalam memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, membimbing permainan, mengawasi aktivitas siswa, melakukan tanya jawab, membimbing diskusi, membimbing permainan ulang, memberikan penguatan, dan menutup pelajaran. Berikut akan dijabarkan hasil data temuan keterampilan mengajar guru pada tiap siklusnya.

4.2. 1.1.1 Keterampilan mengajar guru siklus I

Pelaksanaan siklus I menunjukkan hasil bahwa guru belum memberikan apersepsi yang dapat membangun motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa tidak banyak mengungkapkan pendapat. Sesuai dengan pendapat Darmadi (2010: 4) yang mengungkapkan bahwa membuka pelajaran merupakan kegiatan dan pernyataan guru untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru yang belum maksimal dalam memberikan apersepsi yang dapat membangkitkan motivasi pada siklus ini

membuat siswa kurang maksimal dalam mengungkapkan pendapat sesuai dengan pengalaman yang dimiliki.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan metode *Role Playing* dimana terdapat kegiatan pembentukan kelompok kecil di dalamnya.

Dalam hal ini guru membimbing siswa dalam memilih partisipan, menyiapkan kelompok pengamat, dan membimbing diskusi. Menurut Hasibuan (2002: 89) diskusi dalam kelompok merupakan suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, pengambilan kesimpulan atau memecahkan masalah. Namun permasalahan yang muncul adalah cara guru dalam membentuk kelompok kecil kurang dimengerti oleh siswa. Guru belum memberikan penjelasan awal sebelum melakukan permainan untuk menentukan kelompok siswa.

Data temuan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan siklus I guru belum melakukan bimbingan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti jalannya permainan yang sedang berlangsung. Hal tersebut terkait dengan keterampilan guru mengelola kelas belum terlaksana secara maksimal. Menurut pendapat Darmadi (2010: 6) keterampilan mengelola kelas merupakan seperangkat kegiatan untuk membangun iklim sosio emosional positif selama pembelajaran berlangsung. Guru yang belum melaksanakan bimbingan terhadap siswa sebagai pengamat permainan menyebabkan kondisi kelas yang tidak kondusif. Siswa yang tidak melakukan permainan membuat suara gaduh dan mengganggu jalannya permainan.

4.2. 1.1.2 Keterampilan mengajar guru siklus II

Guru telah melaksanakan hal-hal yang perlu direvisi pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus II, guru telah memberikan apersepsi yang menarik minat siswa untuk mengungkapkan pendapat. Namun hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan siklus II adalah pada saat pemilihan partisipan. Guru menentukan kelompok permainan pada siklus II sama dengan kelompok pada siklus I. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan pada siswa.

Pembentukan kelompok permainan terkait dengan cara guru mengadakan variasi dalam pembelajaran. Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif (Hasibuan, 2002: 64). Sesuai dengan hasil temuan yang telah dijabarkan tersebut, keterampilan guru dalam melakukan variasi pada pelaksanaan siklus II belum terlihat maksimal.

4.2. 1.1.3 Keterampilan mengajar guru siklus III

Berdasarkan data penelitian yang telah dibahas antara peneliti dan tim kolaborator, pada pelaksanaan siklus III keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan baik. Dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa perlu dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir (Bolla dalam Rusman, 2011: 82). Peneliti sependapat dengan pendapat ahli tersebut, dengan pertanyaan-pertanyaan yang

muncul selama proses pembelajaran, siswa akan terlatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan.

Penguatan bagi siswa diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Darmadi (2010: 2), yang mengungkapkan bahwa penguatan merupakan respon terhadap perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku tersebut. Guru memberikan penguatan pada setiap pembelajaran agar siswa dapat membentuk kepercayaan diri dan dapat mengungkapkan pendapat tanpa keraguan.

Kegiatan akhir diisi guru dengan menyimpulkan materi bersama-sama siswa dan memberikan motivasi bagi siswa untuk selalu belajar.

4. 2.1.2 Hasil aktivitas siswa

Pelaksanaan tiap siklus pada penelitian ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa. Adapun jika digambarkan dalam bentuk persentase keberhasilan, peningkatan tersebut adalah sebagai berikut:



Diagram 4.8 Peningkatan aktivitas siswa

Indikator penilaian yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa adalah kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menanggapi

apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, aktif menyiapkan materi permainan, memainkan peran dalam permainan, melakukan kerja sama, aktif dalam diskusi kelompok, mengamati jalannya permainan, membuat kesimpulan.

Berikut akan dijabarkan hasil data temuan aktivitas siswa pada tiap siklusnya.

4.2. 1.2.1 Aktivitas siswa siklus I

Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa belum percaya diri untuk mengungkapkan pendapat dalam proses pembelajaran. Jika ditinjau dari pendapat ahli, pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2011: 17). Siswa pada siklus I kurang melakukan interaksi positif dengan guru, hal ini membuat pembelajaran kurang berjalan secara optimal.

Hasil data temuan menunjukkan siswa belum dapat memusatkan perhatian pada penjelasan guru dan belum mengamati jalannya permainan. Karena pemusatan perhatian siswa pada penjelasan guru yang belum optimal, siswa merasa kesulitan dalam membuat kesimpulan di akhir pembelajaran.

4.2. 1.2.2 Aktivitas siswa siklus II

Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Siswa mulai berani mengungkapkan pendapat. Masalah yang muncul pada siswa adalah kesulitan siswa dalam melakukan pengamatan dan membuat kesimpulan.

4.2. 1.2.3 Aktivitas siswa siklus III

Berdasarkan hasil refleksi dan pelaksanaan hasil revisi pada siklus I dan siklus II, aktivitas siswa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Siswa yang tidak tertib dalam mengikuti pembelajaran mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dengan adanya koreksi guru terhadap proses pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat meningkat pada penelitian ini karena siswa diajak untuk bersama-sama mengungkapkan gagasan yang dimiliki. Dengan penerapan metode *Role Playing*, siswa mampu membangun kerja sama dalam kelompok sosial dengan baik.

Permainan peran yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini merupakan metode belajar yang baik bagi siswa. Karena dalam *Role Playing* siswa dapat belajar melalui kegiatan membaca, mengamati, dan mendengarkan yang sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2011: 20).

Keterampilan siswa dalam mengajukan pertanyaan meningkat dengan pemberian tugas dari guru. Lewat pemberian masalah, siswa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga memunculkan banyak pertanyaan, baik untuk teman dalam satu kelompok ataupun pertanyaan yang ditujukan pada guru.

4. 2.1.3 Hasil keterampilan berbicara ragam krama inggil siswa

Berikut akan dijabarkan hasil data temuan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan tiap siklusnya.

4.2. 1.3.1 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus I

Siswa belum percaya diri untuk berbicara dalam ragam *krama inggil*. Sehingga intonasi suara yang dihasilkan siswa belum jelas dan tidak terdengar seisi kelas. Hal ini terkait dengan Proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi (Iskandarwassid, 2008: 239). Dalam hal ini siswa belum aktif dalam berbicara karena siswa belum menguasai teknik membaca ragam *krama inggil* sehingga kurang lancar dalam berbicara ragam *krama inggil*.

Hasil data temuan siklus I menunjukkan bahwa *unggah-ungguh* bahasa siswa masih kurang. Siswa masih mencampurkan ragam *krama inggil* dengan ragam *ngoko* atau dengan bahasa Indonesia.

4.2. 1.3.2 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus II

Hasil pengamatan terhadap keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara. Siswa mulai percaya diri dan melakukan improvisasi dan *unggah-ungguh* siswa mulai mengalami peningkatan. Hal yang perlu diperhatikan adalah intonasi suara yang masih belum dapat didengar seisi kelas.

4.2. 1.3.3 Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa siklus III

Keterampilan siswa pada pelaksanaan siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa dalam bentuk persentase ketuntasan adalah sebagai berikut:

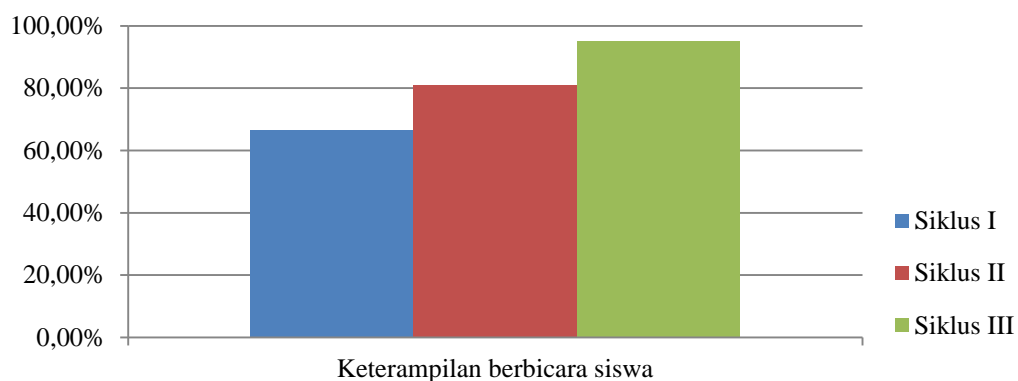


Diagram 4.9 Peningkatan keterampilan berbicara siswa

Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Data penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dari tiap siklusnya. Menurut Hamdani (2011: 87) metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Lewat pengembangan imajinasi ini siswa dapat mengungkapkan ide-ide dan gagasan mereka dalam sebuah permainan yang menarik.

Lewat permainan peran yang dimainkan tiap siklusnya, siswa terlatih untuk melafalkan kata-kata berbahasa *krama inggil* dengan intonasi yang tepat. Begitu pula dengan kelancaran berbicara siswa yang meningkat, karena permainan dalam *Role Playing* mengharuskan siswa untuk berbicara, siswa menjadi lancar dalam berbicara ragam *krama inggil*.

Unggah-unggah siswa dalam berbicara ragam *krama inggil* pun mengalami peningkatan. Siswa mampu mengembangkan cara memahami kosakata *krama inggil* dengan bertanya pada guru dan menggunakan berbagai sumber belajar yang

dimiliki. Hal tersebut memberikan kontribusi positif bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan memahami *unggah-ungguh* bahasa.

4.1. 2 Implikasi hasil penelitian

Hasil penelitian dapat diimplikasikan dalam tiga macam. Adapun implikasi penelitian ini adalah:

4.2.2. 1 Implikasi teoretis

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

4.2.2. 2 Implikasi praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru, siswa, dan sekolah. Guru dapat mengembangkan wawasan tentang keterampilan mengajar guru dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Lewat pengembangan kreatifitas dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik, maka sekolah menjadi wahana belajar yang mampu menciptakan generasi yang berkualitas.

4.2.2. 3 Implikasi pedagogis

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa peningkatan keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan siswa, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Faktor-faktor yang

terkandung dalam sebuah pembelajaran dapat dikembangkan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai yang diharapkan.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil temuan penelitian keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara ragam krama inggil siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya.

Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh skor 32 dan termasuk dalam kategori baik (B). Pada pelaksanaan siklus II keterampilan mengajar guru secara kualitas meningkat dengan perolehan skor 37 dan termasuk dalam kategori sangat baik (SB). Pada pelaksanaan siklus III keterampilan mengajar guru meningkat dengan skor 40 dan termasuk dalam kategori sangat baik (SB).

Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 24,8 dan termasuk dalam kategori cukup (C). Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dengan perolehan skor 29 dan termasuk dalam kategori baik (B). Pada siklus III aktivitas siswa meningkat dengan perolehan skor 32,1 dan termasuk kategori baik (B).

Keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa pada siklus I memperoleh skor 10,1 dengan persentase ketuntasan 66,7% dan termasuk dalam

kategori baik (B). Pada siklus II meningkat dengan perolehan skor 10,4 dengan persentase ketuntasan 81% dan termasuk kategori baik. Pada siklus III perolehan skor meningkat menjadi 12,1 dengan persentase ketuntasan 95,2% dan termasuk kategori baik (B).

Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang telah ditetapkan terbukti kebenarannya. Melalui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang.

5.2 SARAN

Saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya metode *Role Playing* dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain,
2. Guru hendaknya melakukan refleksi dan revisi dalam setiap proses pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya,
3. Sebaiknya guru dapat mencoba metode pembelajaran yang lain untuk pembelajaran yang lebih bermakna,
4. Hendaknya sekolah memberikan wadah bagi para guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UTP UNNES Press
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Chaer, Abdul. 2009. *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasibuan, dan Moedjiono. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- _____. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010. *Kurikulum Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI dan SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*
- Komaidi, Didik dan Wahyu Wijayati. 2011. *Panduan Lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Muslich, Masnur. 2008. *Fonologi Bahasa Indonesia Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Risniati, Tresno. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang*
- Rofi'uddin, Ahmad dan Darmiyati Zuhdi. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rohmadi, Muhammad, dkk. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Surakarta: Pelangi Press
- Rosdiana, Yusi. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo
- . 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Santosa, Puji. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sasangka, Sry Satriya, Tjatur Wisnu. 2005. *Kamus Jawa-Indonesia Krama-Ngoko*. Jakarta: Yayasan Paramalingua
- Setiyanto, Aryo Bimo. 2010. *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Siswono. 2011. *Strategi Belajar Berbahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui Penggunaan Sumber Belajar Bausastra Jawa*. diunduh dari http://skp.unair.ac.id/repository/GuruIndonesia/STRATEGIBELAJARBAH_siswono_14918.pdf pada tanggal 18 Maret 2013 pukul 5:38 WIB
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugandi. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES PRESS

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

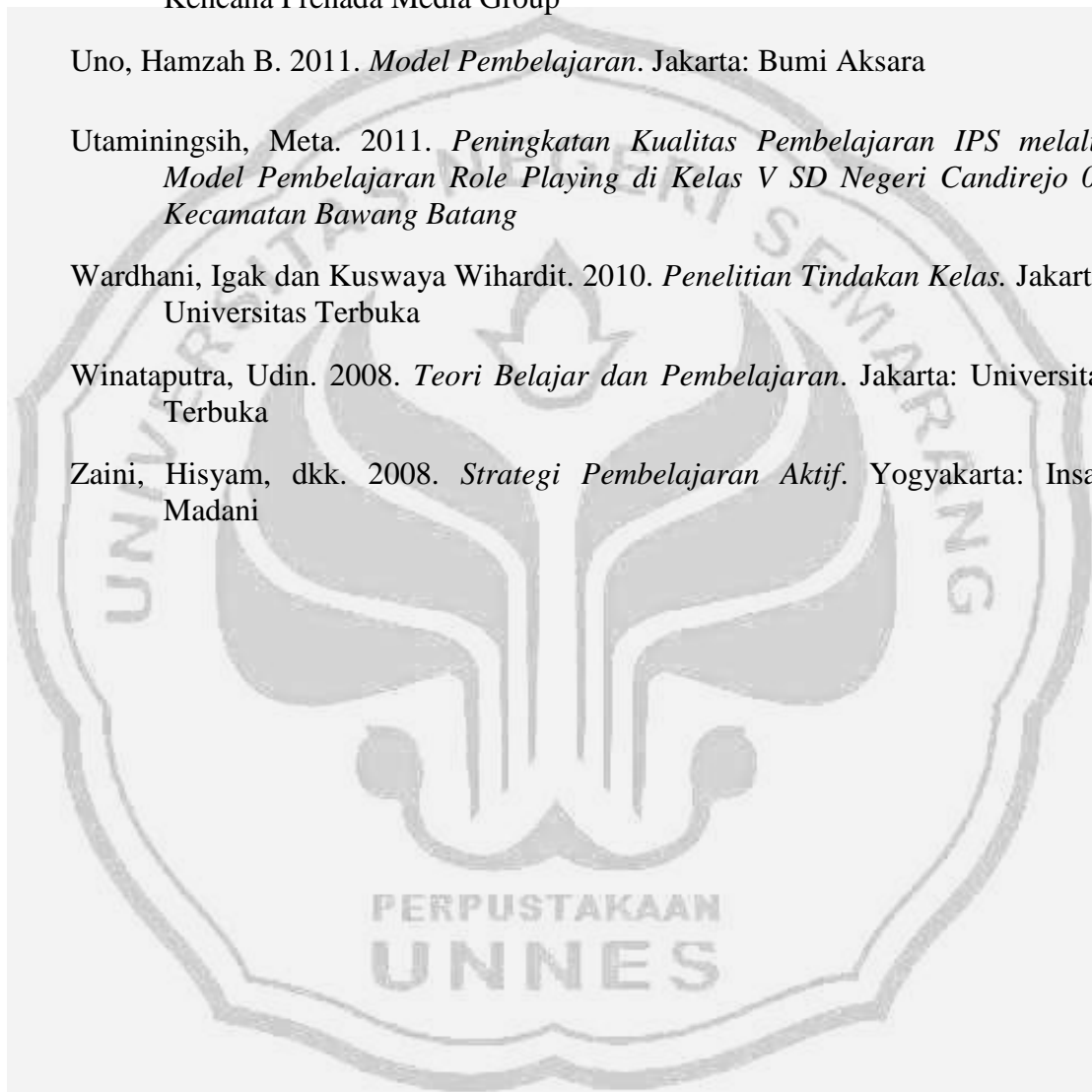
Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Utaminingsih, Meta. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang*

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani





Lampiran 1

PEDOMAN KISI-KISI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Keterampilan dasar mengajar	Langkah-langkah metode <i>Role Playing</i>	Keterampilan guru dalam pembelajaran Bahasa Jawa melalui metode <i>Role Playing</i>
1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Pemanasan (<i>warming up</i>)	Melakukan apersepsi
2. Keterampilan memberi penguatan	2. Memilih pemain (partisipan)	Memberikan penguatan
3. Keterampilan bertanya	3. Menata panggung	Melakukan tanya jawab
4. Keterampilan mengadakan variasi	4. Memilih pengamat	Memilih partisipan
5. Keterampilan menjelaskan	5. Permainan peran dimulai	Menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Keterampilan mengelola kelas	6. Diskusi dan evaluasi	1. Membimbing permainan ulang 2. Mengawasi aktivitas siswa
7. Keterampilan pembelajaran perseorangan	7. Permainan peran ulang	Membimbing permainan
8. Keterampilan menutup pelajaran	8. Diskusi dan evaluasi tahap II	Menutup pelajaran
9. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	9. Kesimpulan	1. Menyiapkan pengamat 2. Membimbing diskusi

Lampiran 2

PEDOMAN KISI-KISI AKTIVITAS SISWA

Aktivitas Siswa	Langkah-langkah metode <i>Role Playing</i>	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa melalui metode <i>Role Playing</i>
1. Aktivitas visual	1. Pemanasan (<i>warming up</i>)	Memperhatikan apersepsi
2. Aktivitas lisan	2. Memilih pemain (partisipan)	1. Menanggapi apersepsi 2. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan
3. Aktivitas mendengarkan	3. Menata panggung 4. Memilih pengamat	Memperhatikan penjelasan guru
4. Aktivitas menulis	5. Permainan peran dimulai 6. Diskusi dan evaluasi	1. Aktif dalam diskusi kelompok 2. Membuat kesimpulan
5. Aktivitas menggambar	7. Permainan peran ulang 8. Diskusi dan evaluasi tahap II	Memetakan peran dalam permainan
6. Aktivitas motorik	9. Kesimpulan	1. Mempersiapkan materi permainan 2. Memainkan peran dalam permainan
7. Aktivitas mental		Mengamati permainan
8. Aktivitas emosional		1. Siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i> 2. Kerjasama dalam pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>

Lampiran 3

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN BERBICARA RAGAM *KRAMA INGGIL*

Judul: Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang

Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
Keterampilan siswa dalam pembelajaran berbicara ragam <i>krama inggil</i> melalui metode <i>Role Playing</i>	1. Intonasi dalam berbicara ragam <i>krama inggil</i> 2. Pelafalan kata dalam berbicara ragam <i>krama inggil</i> 3. Kelancaran berbicara ragam <i>krama inggil</i> 4. Penempatan <i>unggah-ungguh</i> saat berbicara ragam <i>krama inggil</i>	1. Siswa 2. Foto 3. Video	Lembar penilaian keterampilan berbicara

Lampiran 4**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU**

Nama Guru :

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Tingkat Kemampuan			
			4	3	2	1
1.	Melakukan apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar dan pola interaksi yang menarik minat siswa 2. Menimbulkan motivasi siswa dengan menunjukkan kehangatan dan keantusiasan 3. Memberikan acuan bagi siswa cara mengemukakan pendapat 4. Membuat kaitan antara aspek-aspek yang relevan dengan materi 				

2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode <i>Role Playing</i> 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan intonasi suara yang jelas 				
3.	Memilih partisipan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis peran 2. Mengajak siswa berdiskusi 3. Menggunakan sistem pemilihan terbuka 4. Menggunakan sistem pembagian kelompok yang menyenangkan 				
4.	Menyiapkan pengamat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjuk kelompok pengamat 2. Memberikan tugas pengamatan 3. Menjelaskan hal-hal yang perlu untuk diamati 4. Membimbing kelompok pengamat 				
5.	Membimbing permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai <i>Role Playing</i> 2. Memberi pengarahan saat permainan berlangsung 3. Membimbing pemain berimprovisasi dalam permainan 4. Menyudahi <i>Role Playing</i> 				
6.	Mengawasi aktivitas siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memantau jalannya permainan 2. Memantau kegiatan kelompok pengamat 3. Memberikan teguran bagi siswa yang tidak berkonsentrasi 4. Berjalan berkeliling mengamati siswa yang bertindak sebagai penonton 				

7.	Melakukan tanya jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan aturan permainan 2. Menanyakan ketidakjelasan siswa 3. Memberi kesempatan siswa bertanya 4. Memberikan umpan balik pertanyaan 				
8.	Membimbing diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil 2. Mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok 3. Menjelaskan petunjuk kerja yang digunakan dalam kegiatan kelompok 4. Berkeliling membimbing kerja siswa dalam mengamati permainan 				
9.	Membimbing permainan ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur sesi-sesi permainan 2. Kembali menegaskan peran 3. Mengatur <i>setting</i> dan <i>blocking</i> permainan 4. Memulai <i>Role Playing</i> 				
10.	Memberikan penguatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan verbal 2. Memberikan penguatan gestural 3. Memberikan penguatan berupa sentuhan 4. Memberikan penguatan berupa benda 				
11.	Menutup pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi yang sesuai dengan metode <i>Role Playing</i> 2. Memberikan pesan moral yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran 3. Memberikan motivasi belajar 4. Mengingatkan kepada siswa materi pertemuan selanjutnya. 				
Jumlah Skor						

Keterangan:

Skor maksimal : $11 \times 4 = 44$

Skor minimal : $11 \times 1 = 11$

$n = (44 - 11) + 1 = 34$

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4}(n + 2)$$

$$= \frac{1}{4}(34 + 2)$$

$$= 9$$

jadi nilai Q1 adalah 19

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4}(n + 1)$$

$$= \frac{2}{4}(34 + 1)$$

$$= 17,5$$

jadi nilai Q2 adalah 27,5

$$\text{Letak } Q3 = \frac{1}{4}(3n + 1)$$

$$= \frac{1}{4}(3 \cdot 34 + 1)$$

$$= 26$$

jadi nilai Q3 adalah 36

Kriteria ketuntasan	Kategori
$36 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik
$27,5 \leq \text{skor} < 36$	Baik
$19 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup
$11 \leq \text{skor} < 19$	Kurang

Semarang , 2013

Observer

Lampiran 5

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Tingkat Kemampuan			
			4	3	2	1
1.	Siap mengikuti proses pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	1. Masuk kelas dengan tertib 2. Menempati tempat duduk dengan rapi 3. Mengeluarkan alat tulis 4. Memusatkan perhatian pada penjelasan guru				
2.	Menanggapi apersepsi	1. Mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan 2. Mengajukan pertanyaan 3. Menjawab pertanyaan 4. Mengeluarkan pendapat				
3.	Memperhatikan penjelasan guru dalam	1. Sikap dan posisi duduk yang baik				

	pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Berkonsentrasi dalam memperhatikan pembelajaran 3. Mendengarkan penjelasan guru 4. Mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru 				
4.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat tangan sebelum mengajukan pertanyaan 2. Menanyakan materi yang berkaitan dengan pembelajaran 3. Menjawab pertanyaan dengan tepat 4. Menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan 				
5.	Aktif menyiapkan materi permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan diskusi mengenai tempat/ latar 2. Memilih peralatan yang digunakan 3. Membahas urutan permainan 4. Menata panggung sesuai <i>setting</i> 				
6.	Memainkan peran dalam permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdialog sesuai dengan skenario 2. Memerankan peran sesuai watak yang ada di skenario 3. Artikulasi bahasa yang diucapkan jelas 4. Melakukan improvisasi yang sejalan dengan jalan cerita 				
7.	Melakukan kerja sama dalam pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan diskusi sebelum penampilan 2. Membagi peran sesuai kesepakatan kelompok 3. Memutuskan peran sesuai kesepakatan kelompok 4. Membangun kekompakan saat memerankan permainan 				

8.	Aktif dalam diskusi kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan dalam kelompok 2. Memberikan pendapat dalam kelompok 3. Mendengarkan pendapat teman dalam kelompok 4. Menyelesaikan tugas secara bersama-sama dalam kelompok 				
9.	Mengamati jalannya permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan dialog para pemain 2. Mengamati mimik dan cara kelompok pemain memerankan permainan 3. Memperhatikan urutan skenario yang diperankan 4. Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan permainan 				
10.	Membuat kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan karakter tokoh yang terlibat dalam permainan 2. Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan jalannya permainan 3. Membuat rangkuman materi yang telah dipelajari 4. Mengungkapkan pengalaman yang diperoleh selama bermain peran 				
Jumlah skor						

Keterangan:

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$n = (40 - 10) + 1$$

$$= 31$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n + 1) \\ &= \frac{1}{4}(31 + 1) \\ &= 8 \end{aligned}$$

jadi nilai Q1 adalah 17

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(31 + 1) \\ &= 16 \end{aligned}$$

jadi nilai Q2 adalah 25

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q3 &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(31 + 1) \\ &= 24 \end{aligned}$$

jadi nilai Q3 adalah 33

Kriteria ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang, 2013

Peneliti

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA RAGAM *KRAMA* *INGGIL* MELALUI METODE *ROLE PLAYING*

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan berbicara ragam *krama inggil* siswa
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

No.	Indikator keterampilan berbicara ragam <i>krama inggil</i>	Deskriptor	Tingkat Kemampuan			
			4	3	2	1
1.	Intonasi dalam berbicara ragam <i>krama inggil</i>	1. Menggunakan irama pengucapan sesuai kalimat 2. Memperhatikan keras lembutnya pengucapan 3. Memperhatikan kecepatan berbicara 4. Suara dapat didengar dalam keseluruhan kelas				

		permainan				
2.	Pelafalan kata dalam berbicara ragam <i>krama inggil</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artikulasi vokal jelas 2. Mengucapkan kata-kata <i>basa krama inggil</i> dengan jelas dan tepat sesuai ejaan 3. Menguasai teknik pelafalan <i>basa krama inggil</i> 4. Melafalkan kata sesuai dengan maknanya 				
3.	Kelancaran berbicara ragam <i>krama inggil</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tenang dalam berbicara 2. Berbicara penuh percaya diri 3. Penempatan jeda tiap kata atau kalimat tepat 4. Melakukan improvisasi <i>basa krama inggil</i> dengan tepat 				
4.	<i>Unggah-ungguh</i> saat berbicara ragam <i>krama inggil</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan penggunaan kata ganti, <i>ater-ater</i>, dan <i>panambang</i> 2. Menggunakan <i>basa krama</i> dalam keseluruhan kalimat 3. Menggunakan <i>basa krama</i> dengan benar dan tepat 4. Memperhatikan lawan bicara 				
Jumlah skor						

Keterangan:

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 4 = 16$$

$$\text{Skor minimal} = 4 \times 1 = 4$$

$$n = (16 - 4) + 1$$

$$= 13$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n + 1) \\ &= \frac{1}{4}(13 + 1) \\ &= 3,5 \end{aligned}$$

jadi nilai Q1 adalah 6,5

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(13 + 1) \\ &= 7 \end{aligned}$$

jadi nilai Q2 adalah 10

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q3 &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(13 + 1) \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

jadi nilai Q3 adalah 13,5

Kriteria ketuntasan	Kategori
$13,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (SB)
$10 \leq \text{skor} < 13,5$	Baik (B)
$6,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Kurang (D)

Semarang, 2013

Peneliti



LAMPIRAN 7
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I

SD : SDN Tambakaji 01 Semarang
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas /Semester : IV (empat)/ 2 (dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
 Hari, tanggal : Jumat, 22 Maret 2013

1. Standar Kompetensi:

2. Berbicara

Mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun

2. Kompetensi Dasar:

2.1. Menanggapi suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa tertentu

3. Indikator:

2.1.1. Mengucapkan dialog dengan jelas dan lancar sesuai intonasi dan lafal serta karakter tokoh

2.1.2. Menanggapi isi permainan yang diperankan dengan bahasa *krama inggil* yang baik

4. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui bermain peran, siswa dapat mengucapkan kosakata *krama inggil* dengan lancar.

2. Melalui bermain peran, siswa dapat memerankan peran dengan *basa krama inggil*.

3. Melalui bermain peran, siswa dapat menanggapi isi permainan yang dipentaskan

Karakter yang diharapkan:

Jujur, Disiplin, Tekun, Tanggung Jawab

5. Materi Ajar:

- Kesenian daerah
- Naskah *Role Playing*

6. Metode Pembelajaran:

Metode : metode *Role Playing*

7. Langkah-langkah Pembelajaran:

No.	Kegiatan pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pra kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi dengan mengajukan pertanyaan “sinten ingkang saged maringi tuladha punapa kemawon kesenian dhaerah ingkang lare-lare sampun nate pirsani?” ; 2. Guru memberikan sebuah gambar ilustrasi tentang pertunjukkan Rodat, siswa dipancing untuk memberikan pendapat tentang gambar tersebut menggunakan bahasa Jawa; 3. Guru memberikan keterangan ilustrasi menggunakan <i>basa krama inggil</i>, siswa diberi motivasi untuk menyimak ilustrasi; 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan teks percakapan yang menjelaskan ilustrasi yang ditampilkan, teks percakapan berbahasa Jawa <i>krama inggil</i>; 2. Guru menjelaskan tentang metode <i>Role Playing</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran; 3. Siswa dan guru memilih anggota pemain dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 siswa dan dipilih dengan permainan acak kertas; 4. Siswa menata panggung sederhana; 5. Siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing secara spontan tanpa latihan terlebih dahulu, permainan peran dimulai; 6. Siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya; 7. Siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana; 	50 menit

	8. Permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya; 9. Siswa menanggapi isi permainan menggunakan <i>basa krama inggil</i> ; 10. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami; 11. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran; 12. Kelompok siswa yang belum berhasil memerankan permainan dengan baik melakukan peran ulang untuk perbaikan; 13. Siswa bersama-sama guru mendiskusikan permainan ulang yang telah dilakukan.	
3.	Kegiatan akhir: 1. Siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan; 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi; 3. Siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru; 4. Guru memberikan tindak lanjut.	10 menit

8. Media dan Sumber Belajar:

Media : naskah *Role Playing*, papan nama peran

Sumber Belajar:

- Silabus dan standar isi mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Yatmana, Sudi. 2010. *Aku Bisa Basa Jawa 4*. Semarang: Yudhistira

9. Penilaian:

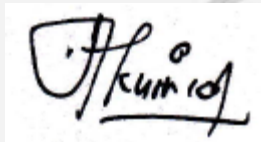
- Prosedur tes : tes proses
- Jenis tes : lisan
- Bentuk tes : unjuk kerja

- Alat tes : lembar pengamatan, lembar penilaian

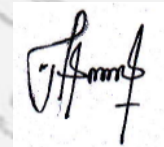
Semarang, 22 Maret 2013

Guru Kelas

Peneliti



Ani Kurniawati, Ama. Pd.
NIP. 19831105 201101 2 006



Dian Candra Primawan
NIM. 1401409357

Mengetahui,



Akhmad Turodi, S.Pd.
NIP. 19610114 198201 1 005

MATERI PEMBELAJARAN

1. Ilustrasi kesenian Rodat

Rodat

Rodat menika kalebet kesenian tradhisional. Rodat menika tegesipun tukang njoged. Jogedipun ngagem jurus kados pencak silat. Rodat dipuntindakaken tiyang cacahipun tiga utawi sedasa, baris pepasangan. Paraganipun ngagem rasukan lengen dawa, ngagem topi kados pulisi, beta tepas, lan ngagem srempang. Iringanipun trebang Jawa. Jedhoripun bedhug alit cacahipun kalih utawi setunggal. Tembangipun mawi pitutur, pujian, lan salawatan. Inti sarinipun bab bekti, inggih menika bekti dhumateng pangeran, bekti dhumateng pamarentah, bekti dhumateng tiyang sepuh, lan bekti dhumateng dwija. Sedaya kala wau dados lantaranipun slamet wonten donya lan akherat. Amargi intisaripun Rodat ingkang sae menika, kathah ingkang nanggap Rodat kagem adicara supitan, mantu, ruwatan, lan adicara wonten dhusun supados saged paring tuntunan kagem sinten kemawon ingkang purun mirsani.

2. Naskah *Role Playing* tentang kesenian Rodat

MIRSANI RODAT

(Sonten punika Pak Yosi badhe mlampah-mlampah wonten sairinganipun dhusun. Pak Yosi mlampah-mlampah piyambak, dereng dangu anggenipun mlampah Pak Yosi dipuntimbali kaliyan Pak Umar, Pak Zidan, Pak Reza, Bu Siti, kaliyan Bu Rina)

Pak Umar, Pak Zidan, Pak Reza, Bu Siti, Bu Rina: “mas Yos.....mas Yosi.....”*(mlayu-mlayu)*

Pak Yosi : *(kendel sinambi mirengaken sinten ingkang nimbali)*

“Nggih, kados pundi? badhe tindak pundi dhi sajakipun sami kesesa sanget?”

Pak Umar : “Mangga mirsani Rodat mas Yosi”

Pak Zidan : “Inggih, Rodatipun wonten ing dhukuh Welang”

Bu Siti : “ Kula sampun sanjang kaliyan ibuipun mas Yosi”

Bu Rina : “Mangga mirsani sareng-sareng”

Pak Reza : “Inggih mangga menawi kados punika, nitih angkot kemawon”

(Pak Yosi, Pak Umar, Pak Zidan, Bu Siti, Bu Rina, kaliyan Pak Reza nitih angkot dhateng dhukuh Welang)

* * *

(Pak Yosi, Pak Umar, Pak Zidan, Bu Siti, Bu Rina, kaliyan Pak Reza sampun dumugi wonten papan ingkang dados panggenan adicara ingkang nanggap Rodat ing dhukuh Welang)

Pak Yosi : “ Paraganipun mangke kinten-kinten wonten pinten nggih?”

Bu Siti : “ Kadosipun wonten 6 mas Yos, ngagem rasukan cemeng”

Pak Reza : “ Menawi tembangipun kula mireng mangke badhe salawatan”

Pak Umar : “ Menika Rodatipun sampun badhe kawiwitan”

Pak Zidan : “ Mangga lenggah wonten ngajeng kemawon”

Bu Rina : “ Inggih mangga supados ketingal sae”

Pak Yosi, Bu Siti, Pak Reza, Pak Umar, Pak Zidan : mangga-mangga
(mlampah dhateng ngajeng panggung pados panggenan kangge lenggah)

(Pak Yosi, Pak Umar, Pak Zidan, Bu Siti, Bu Rina, kaliyan Pak Reza mirsani Rodat ngantos pungkasan adicara. Rodat ingkang nembe kemawon dipun pirsani paring pitedah supados anak menika anggadhahi raos bekti dhumateng tiyang sepuh kanthi manah ingkang sae)

PERPUSTAKAAN
UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II

SD : SDN Tambakaji 01 Semarang
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas /Semester : IV (empat)/ 2(dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
 Hari, tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013

1. Standar Kompetensi:

2. Berbicara

Mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun

2. Kompetensi Dasar:

2.1 Menanggapi suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa tertentu

3. Indikator:

2.1.1. Mengucapkan dialog dengan jelas dan lancar sesuai intonasi dan lafal serta karakter tokoh

2.1.2. Menanggapi permainan yang diperankan dengan bahasa krama inggil yang baik

4. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengubah percakapan berbahasa *ngoko* ke dalam bahasa *krama inggil*;

2. Melalui bermain peran, siswa dapat mengucapkan kosakata *basa krama inggil* dengan lancar;

3. Melalui bermain peran, siswa dapat memerankan peran dengan *basa krama inggil*

4. Melalui bermain peran, siswa dapat menceritakan kembali isi permainan yang dipentaskan

Karakter yang diharapkan

Jujur, Disiplin, Tekun, Tanggung Jawab

5. Materi Ajar

1. Kesenian daerah
2. Naskah *Role Playing*

6. Metode Pembelajaran

Metode : metode *Role Playing*

7. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pra kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi dengan menanyakan materi yang lalu; 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
2.	<p>Kegiatan inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan teks percakapan yang menggunakan bahasa Jawa <i>ngoko</i>; 2. Siswa berkumpul dengan kelompoknya; 3. Guru menyuruh siswa menyalin teks percakapan berbahasa Jawa <i>ngoko</i> yang telah diberikan ke dalam bentuk <i>krama inggil</i>. Kegiatan ini dilakukan dalam diskusi kelompok; 4. Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompoknya; 5. Siswa menata panggung sederhana; 6. Siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing dengan teks percakapan yang telah diubah ke dalam ragam bahasa <i>krama inggil</i>; 7. Siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya; 	55 menit

	<p>8. Siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana;</p> <p>9. Permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya;</p> <p>10. Siswa menanggapi isi permainan menggunakan <i>basa krama inggil</i>;</p> <p>11. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami;</p> <p>12. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran;</p> <p>13. Kelompok siswa yang belum berhasil memerankan permainan dengan baik dan belum dapat mengubah percakapan ke dalam bentuk <i>krama inggil</i> yang benar melakukan peran ulang untuk perbaikan;</p> <p>14. Siswa bersama-sama guru mendiskusikan permainan ulang yang telah dilakukan.</p>	
<p>3.</p>	<p>Kegiatan akhir:</p> <p>1. Siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan;</p> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi;</p> <p>3. Siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru;</p> <p>4. Guru memberikan tindak lanjut.</p>	<p>10 menit</p>

8. Media dan Sumber Belajar:

Media: naskah *Role Playing*, papan nama peran

Sumber Belajar:

- Silabus dan standar isi mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Yatmana, Sudi. 2010. *Aku Bisa Basa Jawa 4*. Semarang: Yudhistira

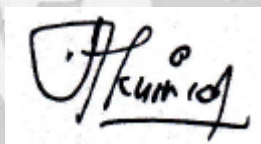
9. Penilaian:

- Prosedur tes : tes proses
- Jenis tes : lisan
- Bentuk tes : unjuk kerja
- Alat tes : lembar pengamatan, lembar penilaian

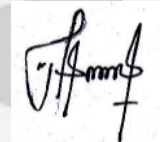
Semarang, 30 Maret 2013

Guru Kelas

Peneliti

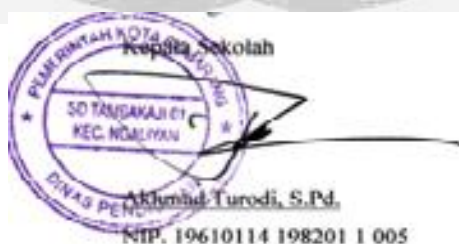


Ani Kurniawati, Ama. Pd.
NIP. 19831105 201101 2 006



Dian Candra Primawan
NIM. 1401409357

Mengetahui,



KEPALA SEKOLAH
50 TANDAKAJI
KEC. NOLMAYAN
AKHMUD TURODI, S.Pd.
NIP. 19610114 198201 1 005

MATERI PEMBELAJARAN

Naskah *Role Playing* tentang tari Sintren

TARI SINTREN

(Zidan lagi nonton tipi nalika Yosi lan Siti menyang omahe Zidan. Yosi lan Siti banjur melu Zidan nonton tipi)

- Yosi : “Lagi nonton apa dhik?”
 Zidan : “nonton tari mas.”
 Siti :”Tari apa iku dhik?”
 Zidan : “tari Sintren mbak.”
 Siti : “Tari sintren iku tari saka ngendi?”
 Yosi : “Yen ora salah tari Sintren iku saka Pekalongan.”

(Rina, Umar, lan Reza ora suwe uga menyang omahe Zidan. Ngerti kancane padha nonton tipi, cah telu iku banjur melu nonton)

- Rina : “Lagi padha nonton Sintren ya?”
 Umar lan Reza : “aku melu nonton ya?”
 Yosi, Zidan, Siti : “iya bener, rene, lungguh kene!”
 Reza : “tarine nganggo pawang ya?”
 Umar : “iya, menawa ana apa-apa supaya ana sing nulung.”
 Rina : “Coba didelok, gendhing sing nabuh ana wong enem!”
 Zidan : “Iya mbak, sing nabuh ana enem. Menawa penarine mung wong siji.”

(kabeh banjur nonton tari Sintren nganti rampung lan seneng bisa ngerti kabudayan saka dhaerah Jawa Tengah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus III

SD : SDN Tambakaji 01 Semarang
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas /Semester : IV (empat)/ 2 (dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
 Hari, tanggal : Sabtu, 13 April 2013

1. Standar Kompetensi:

2. Berbicara

Mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun

2. Kompetensi Dasar:

2.1. Menanggapi suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa tertentu

3. Indikator:

2.1.1. Mengucapkan dialog dengan jelas dan lancar sesuai intonasi dan lafal serta karakter tokoh

2.1.2. Menceritakan kembali isi permainan yang diperankan dengan bahasa *krama inggil* yang baik

4. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membuat percakapan dalam bahasa *krama inggil*;
2. Melalui bermain peran, siswa dapat mengucapkan kosakata *basa krama inggil* dengan lancar;
3. Melalui bermain peran, siswa dapat memerankan peran dengan *basa krama inggil*;
4. Melalui bermain peran, siswa dapat menanggapi permainan yang dipentaskan.

Karakter yang diharapkan:

Jujur, Disiplin, Tekun, Tanggung Jawab

5. Materi Ajar:

1. Kesenian tradisi
2. Naskah *Role Playing*

6. Metode Pembelajaran:

Metode : metode *Role Playing*

7. Langkah-langkah Pembelajaran:

No.	Kegiatan pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pra kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran pada pertemuan yang lalu; 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
2.	<p>Kegiatan inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berkumpul dengan kelompoknya; 2. Guru meminta siswa membuat percakapan berbahasa <i>krama inggil</i> berdasarkan tema pelajaran yang sedang dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan dalam diskusi kelompok; 3. Siswa menata panggung sederhana; 4. Siswa memerankan drama sesuai perannya masing-masing dengan teks percakapan yang telah dibuat dalam bahasa <i>krama inggil</i>; 5. Siswa yang tidak maju memainkan perannya melakukan pengamatan bersama kelompoknya; 6. Siswa dan guru mendiskusikan permainan yang telah terlaksana; 	55 menit

	<p>7. Permainan peran dilanjutkan ke kelompok berikutnya hingga semua kelompok maju memainkan perannya masing-masing. Tiap-tiap kelompok akan mendapat koreksi dari kelompok yang lain dan mendapat evaluasi dari guru setelah selesai memerankan dramanya;</p> <p>8. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami;</p> <p>9. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam pembelajaran.</p>	
3.	<p>Kegiatan akhir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan; 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi; 3. Siswa mendapatkan penghargaan dan penguatan dari guru; 4. Guru memberikan tindak lanjut. 	10 menit

8. Sumber Belajar:

Sumber Belajar:

- Silabus dan standar isi mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Yatmana, Sudi. 2010. *Aku Bisa Basa Jawa 4*. Semarang: Yudhistira

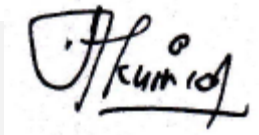
9. Penilaian:

- Prosedur tes : tes proses
- Jenis tes : lisan
- Bentuk tes : unjuk kerja
- Alat tes : lembar pengamatan, lembar penilaian

Semarang, 13 April 2013

Guru Kelas

Peneliti



Ani Kurniawati, Ama. Pd.
NIP. 19831105 201101 2 006

Dian Candra Primawan
NIM. 1401409357

Mengetahui,



Akhmad Turodi, S.Pd.
NIP. 19610114 198201 1 005

PERPUSTAKAAN
UNNES



LAMPIRAN 8
HASIL PENGAMATAN
KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BERBICARA RAGAM *KRAMA INGGIL* MELALUI
METODE *ROLE PLAYING***

Siklus I

Nama Guru : Dian Candra Primawan

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Jumat, 22 Maret 2013

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

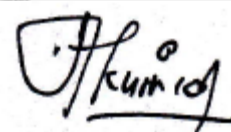
No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi	√				2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√			3
3.	Memilih partisipan			√		2
4.	Menyiapkan pengamat	√	√	√	√	4
5.	Membimbing permainan	√				2

6.	Mengawasi aktivitas siswa	√				2
7.	Melakukan tanya jawab		√		√	3
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran			√	√	3
Jumlah skor						32
Persentase keberhasilan						72,7%
Kategori						Baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$36 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik
$27,5 \leq \text{skor} < 36$	Baik
$19 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup
$11 \leq \text{skor} < 19$	Kurang

Semarang, 22 Maret 2013

Observer



Ani Kurniawati, Ama. Pd.

NIP. 19831105 201101 2 006

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BERBICARA RAGAM *KRAMA INGGIL* MELALUI
METODE *ROLE PLAYING***

Siklus II

Nama Guru : Dian Candra Primawan

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

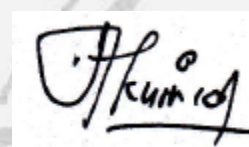
No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi		√		√	3
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
3.	Memilih partisipan	√		√		3
4.	Menyiapkan pengamat	√			√	3
5.	Membimbing permainan	√			√	3

6.	Mengawasi aktivitas siswa	√	√			3
7.	Melakukan tanya jawab	√	√	√	√	4
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran			√	√	3
Jumlah						37
Persentase keberhasilan						88%
Kategori						Sangat baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$36 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik
$27,5 \leq \text{skor} < 36$	Baik
$19 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup
$11 \leq \text{skor} < 19$	Kurang

Semarang, 30 Maret 2013

Observer



Ani Kurniawati, Ama. Pd.

NIP. 19831105 201101 2 006

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BERBICARA RAGAM *KRAMA INGGIL* MELALUI
METODE *ROLE PLAYING***

Siklus III

Nama Guru : Dian Candra Primawan

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 13 April 2013

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3-4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor muncul

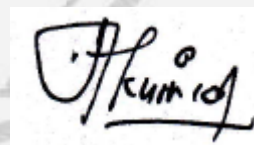
No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan apersepsi	√	√	√	√	4
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
3.	Memilih partisipan		√	√		3
4.	Menyiapkan pengamat	√	√	√	√	4
5.	Membimbing permainan	√			√	3

6.	Mengawasi aktivitas siswa	√	√	√	√	4
7.	Melakukan tanya jawab	√	√	√	√	4
8.	Membimbing diskusi	√	√	√	√	4
9.	Membimbing permainan ulang	√	√	√	√	4
10.	Memberikan penguatan	√	√			3
11.	Menutup pelajaran	√		√		3
Jumlah						40
%Keberhasilan						91%
Kriteria						Sangat baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$36 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik
$27,5 \leq \text{skor} < 36$	Baik
$19 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup
$11 \leq \text{skor} < 19$	Kurang

Semarang, 13 April 2013

Observer



Ani Kurniawati, Ama. Pd.

NIP. 19831105 201101 2 006



LAMPIRAN 9
HASIL PENGAMATAN
AKTIVITAS SISWA

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Jumat, 22 Maret 2013

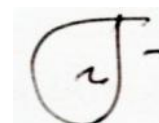
No.	Nama	Indikator										Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	RAW	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	12	K
2.	S	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	K
3.	VAW	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	13	K
4.	FR	3	2	2	1	2	3	2	2	1	1	19	C
5.	APW	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	17	C
6.	ANP	4	2	3	3	3	1	2	3	1	2	24	C
7.	ANK	2	1	2	3	4	2	2	3	3	1	23	C
8.	DAH	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	24	C
9.	APN	4	3	2	3	3	3	1	2	2	2	25	C
10.	ADA	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	24	C
11.	AE	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	25	C
12.	AN	4	2	3	3	4	3	3	3	2	1	28	B
13.	AS	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	25	B
14.	AAF	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	23	C
15.	CI	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	25	B
16.	DI	3	2	3	3	2	4	2	3	2	1	25	B
17.	DSB	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	27	B
18.	DA	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	24	C
19.	DH	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27	B
20.	EA	4	3	2	2	2	2	3	3	3	1	25	B
21.	FH	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	25	B
22.	FE	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	27	B
23.	IPS	3	2	2	2	3	4	1	3	3	1	24	C
24.	KK	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	26	B
25.	LH	3	2	3	3	2	2	3	3	2	1	24	C
26.	HU	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	C
27.	MK	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	26	B

28.	MR	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	25	B
29.	MS	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	29	B
30.	MNU	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	32	B
31.	ND	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	26	B
32.	RA	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	28	B
33.	PW	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	29	B
34.	RA	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	26	B
35.	DA	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	26	B
36.	TN	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	B
37.	WI	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	29	B
38.	ZU	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	B
39.	SE	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	B
40.	PR	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27	B
41.	AA	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27	B
42.	ASN	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27	B
Jumlah skor klasikal												1039	
Skor rata-rata klasikal												24,8	
Kriteria ketuntasan												Cukup	

Kriteria ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang, 22 Maret 2013

Observer



Yuli Purwati

NIM. 1401409188

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013

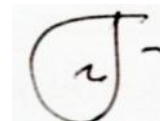
No.	Nama	Indikator										Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	RAW	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	13	K
2.	S	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	14	K
3.	VAW	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	19	C
4.	FR	3	2	2	3	2	4	3	2	1	1	23	C
5.	APW	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	23	C
6.	ANP	4	2	3	4	4	2	4	4	2	2	31	B
7.	ANK	3	3	2	4	4	2	4	4	3	1	30	B
8.	DAH	3	2	3	2	2	4	3	2	2	2	25	B
9.	APN	4	4	2	4	3	3	2	2	2	2	28	B
10.	ADA	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	24	C
11.	AE	3	3	2	4	2	2	2	4	3	2	27	B
12.	AN	4	2	3	3	4	3	3	3	2	1	28	B
13.	AS	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	25	B
14.	AAF	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	25	B
15.	CI	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	30	B
16.	DI	3	2	3	3	3	4	2	3	4	1	28	B
17.	DSB	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	29	B
18.	DA	3	3	3	4	3	3	3	2	2	1	27	B
19.	DH	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	30	B
20.	EA	4	3	3	2	3	3	3	3	4	1	29	B
21.	FH	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	29	B
22.	FE	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30	B
23.	IPS	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	30	B
24.	KK	4	3	4	4	3	3	2	4	2	2	31	B
25.	LH	4	3	3	4	3	3	3	3	2	1	29	B
26.	HU	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	31	B
27.	MK	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	33	A

28.	MR	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	33	A
29.	MS	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	33	A
30.	MNU	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	A
31.	ND	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	A
32.	RA	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	34	A
33.	PW	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	35	A
34.	RA	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36	A
35.	DA	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	32	B
36.	TN	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34	A
37.	WI	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	36	A
38.	ZU	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	33	A
39.	SE	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	34	A
40.	PR	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	34	A
41.	AA	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	A
42.	ASN	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	A
Jumlah skor klasikal												1234	
Skor rata-rata klasikal												29,4	
Kategori												Baik	

Kriteria ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang, 30 Maret 2013

Observer



Yuli Purwati

NIM. 1401409188

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 13 April 2013

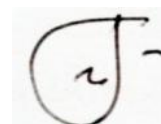
No.	Nama	Indikator										Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	RAW	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	24	C
2.	S	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	24	C
3.	VAW	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	24	C
4.	FR	3	2	2	4	2	4	3	3	2	1	26	B
5.	APW	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27	B
6.	ANP	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	31	B
7.	ANK	3	3	2	4	4	3	4	4	3	1	31	B
8.	DAH	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	27	B
9.	APN	4	4	2	4	3	4	3	3	2	2	31	B
10.	ADA	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27	B
11.	AE	3	3	2	4	2	3	3	4	2	2	28	B
12.	AN	4	2	3	4	4	4	4	3	2	1	31	B
13.	AS	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	28	B
14.	AAF	3	3	3	4	2	4	3	3	3	2	30	B
15.	CI	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	32	B
16.	DI	3	2	3	4	3	4	3	4	4	2	32	B
17.	DSB	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	32	B
18.	DA	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	27	B
19.	DH	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	32	B
20.	EA	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	32	B
21.	FH	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	31	B
22.	FE	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30	B
23.	IPS	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	31	B
24.	KK	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	33	A
25.	LH	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	31	B
26.	HU	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	33	A
27.	MK	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	36	A

28.	MR	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	34	A
29.	MS	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	34	A
30.	MNU	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	A
31.	ND	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	A
32.	RA	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	34	A
33.	PW	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	36	A
34.	RA	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	35	A
35.	DA	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	35	A
36.	TN	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	35	A
37.	WI	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	35	A
38.	ZU	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	35	A
39.	SE	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	A
40.	PR	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34	A
41.	AA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	A
42.	ASN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	A
Jumlah skor klasikal												1336	
Skor rata-rata klasikal												32,09	
Kriteria ketuntasan												Baik	

Kriteria ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang, 13 April 2013

Observer



Yuli Purwati

NIM 1401409188



LAMPIRAN 10

**HASIL PENILAIAN KETERAMPILAN
BERBICARA RAGAM *KRAMA INGGIL***

HASIL UNJUK KERJA SISWA BERBICARA RAGAM KRAMA INGGIL

SIKLUS I

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Jumat 22 Maret 2013

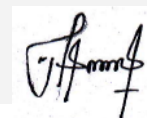
No.	Nama	Indikator				Jumlah	Nilai	Kategori
		1	2	3	4			
1.	RAW	2	2	2	2	8	50	C
2.	S	2	2	2	2	8	50	C
3.	VAW	2	2	2	2	8	50	C
4.	FR	2	2	2	3	9	56,25	C
5.	APW	2	2	3	2	9	56,25	C
6.	ANP	3	3	3	3	12	75	B
7.	ANK	3	2	3	2	10	62,5	B
8.	DAH	3	3	3	3	12	75	B
9.	APN	2	2	3	2	9	56,25	C
10.	ADA	3	3	2	3	11	68,75	B
11.	AE	2	2	2	2	8	50	C
12.	AN	3	3	3	3	12	75	B
13.	AS	2	2	2	3	9	56,25	C
14.	AAF	3	2	3	2	10	62,5	B
15.	CI	3	3	3	4	13	81,25	B
16.	DI	3	2	3	3	11	68,75	B
17.	DSB	3	3	3	4	13	81,25	B
18.	DA	2	2	3	2	9	56,25	C
19.	DH	2	2	3	4	11	68,75	B
20.	EA	3	3	3	3	12	75	B
21.	FH	3	2	2	2	9	56,25	C
22.	FE	2	2	3	4	11	68,75	B
23.	IPS	3	2	3	2	10	62,5	B
24.	KK	3	3	3	2	11	68,75	B
25.	LH	3	3	3	3	12	75	B

26.	HU	2	2	3	3	10	62,5	B
27.	MK	3	2	3	3	11	68,75	B
28.	MR	3	3	3	3	12	75	B
29.	MS	3	3	2	3	11	68,75	B
30.	MNU	3	2	4	4	14	87,5	A
31.	ND	3	3	2	4	12	75	B
32.	RA	2	2	3	3	10	62,5	B
33.	PW	2	2	2	3	9	56,25	C
34.	RA	2	3	2	3	10	62,5	B
35.	DA	2	2	2	3	9	56,25	C
36.	TN	2	2	2	3	9	56,25	C
37.	WI	2	3	2	3	10	62,5	B
38.	ZU	2	2	2	3	9	56,25	C
39.	SE	2	3	2	3	10	62,5	B
40.	PR	2	3	2	3	10	62,5	B
41.	AA	2	3	2	3	10	62,5	B
42.	ASN	2	3	2	3	10	62,5	B
Jumlah siswa tuntas								28
Jumlah siswa tidak tuntas								14

Kriteria ketuntasan	Kategori	Keterangan
$13,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (SB)	Tuntas
$10 \leq \text{skor} < 13,5$	Baik (B)	Tuntas
$6,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Tidak Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Semarang, 22 Maret 2013

Peneliti



Dian Candra Primawan

NIM 1401409357

HASIL UNJUK KERJA SISWA BERBICARA RAGAM KRAMA INGGIL

SIKLUS II

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013

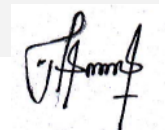
No.	Nama	Indikator				Jumlah	Nilai	Kategori
		1	2	3	4			
1.	RAW	3	2	2	2	9	56,25	C
2.	S	2	3	2	2	9	56,25	C
3.	VAW	2	3	2	2	9	56,25	C
4.	FR	2	2	3	3	10	62,5	B
5.	APW	2	2	3	2	9	56,25	C
6.	ANP	3	3	3	3	12	75	B
7.	ANK	3	2	3	2	10	62,5	B
8.	DAH	3	3	3	3	12	75	B
9.	APN	2	2	3	2	9	56,25	C
10.	ADA	3	3	2	3	11	68,75	B
11.	AE	3	3	2	2	10	62,5	B
12.	AN	3	3	4	3	14	87,5	B
13.	AS	2	3	3	3	11	68,75	B
14.	AAF	3	3	3	2	11	68,75	B
15.	CI	3	3	3	4	13	81,25	B
16.	DI	3	2	3	3	11	68,75	B
17.	DSB	3	3	4	4	14	87,5	B
18.	DA	2	2	3	3	10	62,5	C
19.	DH	2	3	3	4	12	75	B
20.	EA	3	3	3	3	12	75	B
21.	FH	3	3	2	2	10	62,5	B
22.	FE	2	3	3	4	12	75	B
23.	IPS	3	2	3	2	10	62,5	B
24.	KK	3	3	4	3	13	81,25	B
25.	LH	3	3	3	2	11	68,75	B

26.	HU	2	3	3	3	11	68,75	B
27.	MK	3	3	3	3	12	75	B
28.	MR	3	3	3	3	12	75	B
29.	MS	3	3	2	3	11	68,75	B
30.	MNU	3	2	4	4	14	87,5	A
31.	ND	3	3	2	4	12	75	B
32.	RA	2	2	3	3	10	62,5	B
33.	PW	2	2	3	3	10	62,5	B
34.	RA	2	3	2	3	10	62,5	B
35.	DA	2	2	2	3	9	56,25	C
36.	TN	2	2	3	3	10	62,5	B
37.	WI	2	3	2	3	10	62,5	B
38.	ZU	2	2	2	3	9	56,25	C
39.	SE	2	3	3	3	11	68,75	B
40.	PR	2	3	3	3	11	68,75	B
41.	AA	2	3	3	3	11	68,75	B
42.	ASN	2	3	3	3	10	68,75	B
Jumlah siswa tuntas								34
Jumlah siswa tidak tuntas								8

Kriteria ketuntasan	Kategori	Keterangan
$13,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (SB)	Tuntas
$10 \leq \text{skor} < 13,5$	Baik (B)	Tuntas
$6,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Tidak Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Semarang, 30 Maret 2013

Peneliti



Dian Candra Primawan

NIM 1401409357

HASIL UNJUK KERJA SISWA BERBICARA RAGAM KRAMA INGGIL

SIKLUS III

Nama SD : SDN Tambakaji 01 Semarang

Kelas : IVB

Materi : Berbicara ragam *krama inggil*

Hari/Tanggal : Sabtu, 13 April 2013

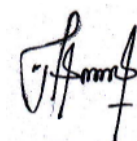
No.	Nama	Indikator				Jumlah	Nilai	Kategori
		1	2	3	4			
1.	RAW	3	2	3	2	10	62,5	B
2.	S	3	3	3	2	11	68,75	B
3.	VAW	3	3	3	2	11	68,75	B
4.	FR	2	2	2	3	9	56,25	C
5.	APW	2	2	3	2	9	56,25	C
6.	ANP	3	3	3	3	12	75	B
7.	ANK	3	2	3	2	10	62,5	B
8.	DAH	3	3	3	3	12	75	B
9.	APN	2	3	3	2	10	62,5	B
10.	ADA	3	3	2	4	12	75	B
11.	AE	2	3	2	3	10	62,5	B
12.	AN	3	3	4	4	14	87,5	A
13.	AS	2	3	3	4	12	75	B
14.	AAF	3	3	3	3	12	75	B
15.	CI	3	4	3	4	14	87,5	A
16.	DI	3	3	3	3	12	75	B
17.	DSB	4	3	3	4	14	87,5	A
18.	DA	3	3	3	3	12	75	B
19.	DH	3	3	4	4	14	87,5	A
20.	EA	4	3	4	3	14	87,5	A
21.	FH	3	3	3	3	12	75	B
22.	FE	3	3	4	4	14	87,5	A
23.	IPS	3	3	3	3	12	75	B

24.	KK	3	4	3	3	14	87,5	A
25.	LH	4	3	4	3	14	87,5	A
26.	HU	3	3	3	3	12	75	B
27.	MK	3	3	3	3	12	75	B
28.	MR	3	4	3	3	13	81,25	B
29.	MS	3	4	3	3	13	81,25	B
30.	MNU	3	3	4	4	14	87,5	A
31.	ND	3	3	3	4	13	81,25	B
32.	RA	3	3	4	3	13	81,25	B
33.	PW	3	3	3	3	12	75	B
34.	RA	3	3	3	3	12	75	B
35.	DA	3	3	3	3	12	75	B
36.	TN	3	3	3	4	13	81,25	B
37.	WI	3	3	3	3	12	75	B
38.	ZU	3	3	3	4	13	81,25	B
39.	SE	3	3	3	4	13	81,25	B
40.	PR	3	3	3	4	13	81,25	B
41.	AA	3	3	3	4	13	81,25	B
42.	ASN	3	3	3	3	12	81,25	B
Jumlah siswa tuntas								40
Jumlah siswa tidak tuntas								2

Kriteria ketuntasan	Kategori	Keterangan
$13,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (SB)	Tuntas
$10 \leq \text{skor} < 13,5$	Baik (B)	Tuntas
$6,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Tidak Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Semarang, 13 April 2013

Peneliti



Dian Candra Primawan

NIM 1401409357



LAMPIRAN 11
CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Ruang Kelas : IVB
Nama Guru : Dian Candra Primawan
Hari/tanggal : Jumat, 22 Maret 2013
Pukul : 07.15-08.45 WIB
Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Keadaan guru:

Keterampilan guru dalam mengajar masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi. Guru belum memberikan apersepsi yang membangkitkan motivasi siswa. Selama proses pembelajaran guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa dan pengawasan terhadap aktivitas siswa masih perlu diperhatikan

Keadaan siswa:

Siswa belum tertib dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa berjalan-jalan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Siswa belum dapat memusatkan perhatian pada penjelasan guru. Dengan penerapan metode pembelajaran yang baru siswa masih merasa bingung dan mengalami kesulitan.

Proses pembelajaran:

Selama pembelajaran berlangsung siswa dan guru perlu membangun komunikasi interaktif . Penerapan metode Role Playing perlu diajarkan kepada siswa secara jelas. Siswa belum dapat memusatkan perhatian pada permainan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan keterampilan guru dalam mengajar sudah cukup baik, namun masih perlu perbaikan untuk pertemuan yang selanjutnya. Siswa perlu dibiasakan untuk mengungkapkan pendapat yang mereka miliki dengan pemberian motivasi yang baik dari guru.

Semarang, 22 Maret 2013

Observer

Vida Safira

NIM 1401409122

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Ruang Kelas : IVB

Nama Guru : Dian Candra Primawan

Hari/tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013

Pukul : 07.40-08.50 WIB

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Keadaan guru:

Keterampilan guru dalam mengajar sudah baik. Guru telah memberikan apersepsi yang membangkitkan motivasi siswa. Selama proses pembelajaran guru telah memberikan bimbingan kepada siswa dan mengawasi aktivitas siswa.

Keadaan siswa:

Selama proses pembelajaran siswa telah berani mengungkapkan pendapat. Siswa aktif dalam mengemukakan pendapat dan berani untuk bertanya.

Proses pembelajaran:

Pembelajaran berlangsung dengan tertib dan siswa aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa telah membangun interaksi komunikasi yang baik.

Secara keseluruhan keterampilan guru dalam mengajar sudah baik, namun harus diperhatikan untuk pertemuan yang selanjutnya adalah sistem pembentukan kelompok. Siswa perlu diajak untuk mengungkapkan pendapat yang mereka miliki terkait dengan pemilihan kelompok permainan.

Semarang, 30 Maret 2013

Observer



Devi Puspitarini

NIM 1401409215

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Ruang Kelas : IVB

Nama Guru : Dian Candra Primawan

Hari/tanggal : Sabtu, 13 April 2013

Pukul : 07.40-08.50 WIB

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Keadaan guru:

Keterampilan mengajar guru sudah baik. Dalam proses pembelajaran, guru mampu membangun suasana permainan yang dilaksanakan siswa menjadi teratur dan berjalan tertib.

Keadaan siswa:

Siswa bersemangat dalam mengikuti permainan. setiap kelompok berlomba untuk mendapat giliran maju bermain peran.

Proses pembelajaran:

Pembelajaran yang dilaksanakan sudah baik. Guru dapat mengontrol aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Siswa pun antusias mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan lancar.

Semarang, 30 Maret 2013

Observer



Anita Yuniarti

NIM 1401409077



LAMPIRAN 12
FOTO PENELITIAN



Foto 1. Siswa berbaris sebelum memasuki kelas



Foto 2. Pemanasan (*warming up*)



Foto 3. Pemilihan partisipan



Foto 4. Guru memberikan bimbingan dalam kelompok



Foto 5. Permainan peran



Foto 6. Diskusi siswa dalam kelompok permainan



Foto 7. Guru bersama kolaborator

Lampiran 13

Surat Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN NGALIYAN
 SEKOLAH DASAR NEGERI TAMBAKAJI 01
 Alamat : Jl. Raya Walisongo Km. 12 Semarang Telp. (024) 8662930

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421-2 / 247 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Tambakaji 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang menerangkan bahwa:

nama : Dian Candra Primawan
 NIM : 1401409357
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 fakultas : Ilmu Pendidikan
 universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tambakaji 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang pada bulan Maret-April 2013 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam *Krama Inggil* melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 7 Juni 2013

Kepala Sekolah

 Akhmad Turodi, S.Pd.
 NIP. 19610114 198201 1 005