



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA JAWA RAGAM KRAMA INGGIL
MELALUI MODEL *QUANTUM LEARNING*
PADA SISWA KELAS V
SDN KARANGANYAR 02 SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh
HILYATIFA DAFINA PUTRI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
1401410165

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilyatifa Dafina Putri
NIM : 1401410165
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa
Jawa Ragam Krama Inggil melalui Model
Quantum Learning pada Siswa Kelas V SDN
Karanganyar 02 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya penulis, bukan 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.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 04 Februari 2016

Penulis,



Hilyatifa Dafina Putri

NIM. 1401410165

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui Model *Quantum Learning* pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”, ditulis oleh Hilyatifa Dafina Putri, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

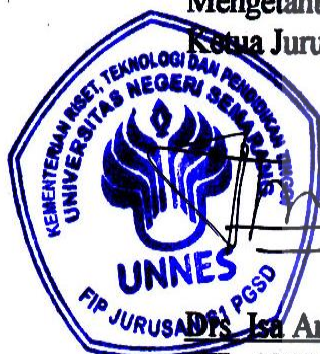
hari : Selasa

tanggal : 09 Februari 2016

Semarang, 04 Februari 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD

Dosen Pembimbing



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui Model *Quantum Learning* pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”, ditulis oleh Hilyatifa Dafina Putri, telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 09 Februari 2016

Semarang, 04 Februari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Sekretaris,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP. 195604271986031001

Penguji Utama,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Purnomo, MPd.

NIP. 196703141992031005

Penguji I,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195905111987031001

Penguji II,

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP. 195512121982032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *“Berbicara kalimat yang baik akan memperindah hati, begitu juga dengan kalimat buruk yang terucap maka akan memperburuk hati” (Penulis)*
- *“Berbicara itu mudah, namun sulit dipertanggungjawabkan” (Felix Siauw)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil’aalamiin, skripsi ini penulis persembahkan kepada Ayahanda Alfian dan Ibunda Hindun Hidayati yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, doa, serta motivasi untuk selalu bersabar dan berjuang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapatkan bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui Model *Quantum Learning* pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”.

Skripsi ini dapat tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi.
2. Drs. Fakhruddin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan pelayanan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan pelayanan dalam memperlancar penyelesaian skripsi.
4. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan ikhlas memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada penulis.
5. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan arahan dan saran demi penyelesaian skripsi.
6. Dra. Yuyarti, M.Pd., Dosen Penguji II yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi.

7. Bapak/Ibu dosen dan staf TU jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membantu penulis selama menempuh studi.
8. Ayahanda Alfian dan Ibunda Hindun Hidayati, orang tua penulis yang telah memberikan cinta dan kasih sayang dalam setiap proses penulis menyelesaikan skripsi.
9. Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd., Kepala SDN Karanganyar 02 Semarang yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
10. Umi Baroroh, S.Pd., wali kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang yang telah banyak membantu dalam pengambilan data.
11. Seluruh guru dan karyawan serta siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang yang telah membantu selama proses penelitian.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis khususnya dan pembaca pada umumnya serta semoga semua pihak yang telah membantu selalu mendapatkan keberkahan dan kemuliaan dari Allah SWT.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 04 Februari 2016

Penulis

ABSTRAK

Putri, Hilyatifa Dafina. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui Quantum Learning pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. 306 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa. Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa kelas V SDN Karanganyar 02 masih rendah. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan belum menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil melalui *Quantum Learnin* dengan media ular tangga.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, keterampilan guru dan aktivitas siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, mendeskripsikan keterampilan guru, dan mendeskripsikan aktivitas siswa melalui Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Karanganyar 02 Semarang. Subjek penelitian ini adalah guru dan 39 siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada: (1) keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siklus I dengan presentase 46,65% (tidak tuntas), siklus II 61,25% (tidak tuntas), dan siklus III 82,2% (tuntas); (2) keterampilan guru dengan siklus I mendapat skor 12 (cukup), siklus II 17 (cukup) dan siklus III 24 (sangat baik); (3) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 14,27 (cukup), II 14,79 (cukup), dan III 23,54 (sangat baik). Simpulan penelitian ini menunjukkan *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil, keterampilan guru, dan aktivitas siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

Kata Kunci : Bahasa Jawa; Berbicara; Keterampilan; *Quantum Learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH	7
1.2.1. Perumusan Masalah	7
1.2.2. Pemecahan Masalah	7
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	9
1.4. MANFAAT PENELITIAN	10
1.4.1. Manfaat Teoretis	10

1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. KAJIAN TEORI	12
2.1.1. Pengertian Belajar	12
2.1.2. Pengertian Pembelajaran	13
2.1.3. Kualitas Pembelajaran	14
2.1.4. Hakekat Pembelajaran Bahasa Jawa di SD	30
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	37
2.1.6. Media Ular Tangga.....	41
2.1.7. Penerapan Model Quantum Learning dengan Media Ular Tangga	46
2.1.8. Karakteristik Model Quantum Learning dengan Media Ular Tangga	49
2.1.9. Kelebihan dan Kelemahan Model Quantum Learning	54
2.1.10. Hubungan Model Quantum Learning dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil	55
2.2. KAJIAN EMPIRIS.....	56
2.3. KERANGKA BERPIKIR.....	60
2.4. HIPOTESIS TINDAKAN.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. RANCANGAN PENELITIAN.....	65
3.1.1 Perencanaan	66
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan	66

3.1.3. Pengamatan	67
3.1.4. Refleksi	68
3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN.....	69
3.2.1 Siklus Pertama	69
3.2.2. Siklus Kedua	76
3.2.3 Siklus Ketiga	85
3.3. SUBJEK PENELITIAN.....	91
3.4. VARIABEL PENELITIAN.....	92
3.4.1. Variabel Tindakan	92
3.4.2. Variabel Masalah	92
3.5. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA.....	95
3.5.1. Sumber Data	95
3.5.2. Jenis Data	96
3.5.3. Cara Pengumpulan Data	96
3.5.4. Validitas Alat Pengumpul Data	99
3.5.5. Teknik Analisis Data	101
3.6. INDIKATOR KEBERHASILAN.....	111
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. HASIL PENELITIAN.....	112
4.1.1. Siklus I	112
4.1.2. Siklus II	136
4.1.3. Siklus III	160
4.1.4. Rekapitulasi Silklus I, II, dan III	183

4.2. PEMBAHASAN	184
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	184
4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian	205
BAB V PENUTUP	
5.1. SIMPULAN.....	209
5.2. SARAN	212
DAFTAR PUSTAKA.....	214
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	220



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

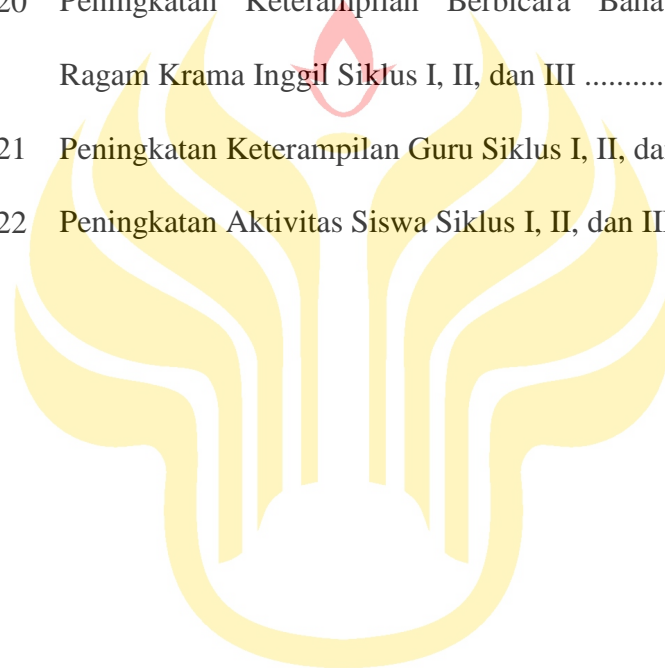
Tabel 2.1	Sintak model <i>Quantum Learning</i> dengan media ular tangga.	49
Tabel 2.2	Kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model <i>Quantum Learning</i> dengan media ular tangga	51
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Individual	103
Tabel 3.2	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar	104
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Belajar	105
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	107
Tabel 3.5	Kriteria Penskoran Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa.	108
Tabel 3.6	Kriteria Penskoran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil	109
Tabel 4.1	Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I	116
Tabel 4.2	Rincian Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I	117
Tabel 4.3	Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I	118
Tabel 4.4	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1	122
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	128
Tabel 4.6	Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa	

	Ragam Krama Inggil Siklus II	140
Tabel 4.7	Rincian Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus II	141
Tabel 4.8	Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus II	142
Tabel 4.9	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	146
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	152
Tabel 4.11	Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Inggil Siklus III	164
Tabel 4.12	Rincian Distribusi Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Inggil Siklus III	165
Tabel 4.13	Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus III	166
Tabel 4.14	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	170
Tabel 4.15	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	176
Tabel 4.16	Rekapitulasi Siklus I, II dan III	183

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I	117
Diagram 4.2	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I	119
Diagram 4.3	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1	123
Diagram 4.4	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1	129
Diagram 4.5	Hasil Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus II	141
Diagram 4.6	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II	143
Diagram 4.7	Perbandingan Skor Keterampilan Berbicara Siklus I dan Siklus II	143
Diagram 4.8	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	147
Diagram 4.9	Perbandingan skor Keterampilan Guru Siklus I dan II ...	151
Diagram 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	153
Diagram 4.11	Perbandingan Skor Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	157
Diagram 4.12	Hasil Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus III	165
Diagram 4.13	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus III	167
Diagram 4.14	Perbandingan Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I, II, dan III	167
Diagram 4.15	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	171

Diagram 4.16	Perbandingan Skor Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	175
Diagram 4.17	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	177
Diagram 4.18	Perbandingan Skor Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III .	181
Diagram 4.19	Rekapitulasi Hasil Penelitian	183
Diagram 4.20	Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I, II, dan III	192
Diagram 4.21	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	197
Diagram 4.22	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	201



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	63
Gambar 3.1	Bagan Alur Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas	65



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	220
Lampiran 2	Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas	223
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga	225
Lampiran 4	Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa dalam Penelitian Tindakan Kelas	228
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga	230
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga	233
Lampiran 7	Lembar Catatan Lapangan tentang Penerapan Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil	236
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	237
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	246
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	256
Lampiran 11	Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus I	265

Lampiran 12	Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus II	268
Lampiran 13	Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Siklus III	271
Lampiran 14	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga Siklus I ..	274
Lampiran 15	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga Siklus II	277
Lampiran 16	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru melalui Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga Siklus III	280
Lampiran 17	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	283
Lampiran 18	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	286
Lampiran 19	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	289
Lampiran 20	Lembar Catatan Lapangan Siklus I	292
Lampiran 21	Lembar Catatan Lapangan Siklus II	294
Lampiran 22	Lembar Catatan Lapangan Siklus III	296
Lampiran 23	Dokumentasi Penelitian	298
Lampiran 24	Surat-surat Penelitian	305

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Bahasa menunjukkan asal seseorang, karena dari bahasa kita bisa mengenali dari mana seseorang itu berasal. Wilayah Indonesia terpisah oleh lautan yang menjadikan wilayah Indonesia menjadi wilayah kepulauan, menjadi salah satu faktor beragamnya kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Penduduk Indonesia paling banyak memadati wilayah Pulau Jawa. Hal ini menandakan bahwa kebudayaan yang ada di Pulau Jawa juga sangat beragam. Salah satu yang menjadi pusat perhatian di kalangan dunia yakni kebudayaan Jawa. Bahasa Jawa juga menjadi salah satu identitas suku Jawa yang sangat khas. Bahasa dapat menunjukkan identitas, oleh karena itu tidak semestinya Bahasa Jawa tergeser oleh bahasa lain yang dapat menghilangkan sama sekali bahasa Jawa di masyarakat suku Jawa. Terutama pada anak-anak di zaman sekarang ini, dimana anak-anak sedari kecil dikenalkan dengan penguasaan bahasa Inggris dengan anggapan bahwa penguasaan bahasa asing dan bahasa Indonesia juga penting bagi pengetahuan anak. Melihat keadaan yang demikian, maka perlu untuk para pendidik agar lebih memperhatikan masalah penguasaan bahasa ibu ini.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 bab X pasal 37 ayat (1), dijelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama,

pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006, yang dimaksud Standar Isi adalah ruang lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Termasuk dalam standar isi adalah kerangka dasar dan struktur kurikulum, Standar Kompetensi (SK), serta Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran pada setiap mata pelajaran pada setiap semester dari setiap jenis pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa adalah: (a) kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; (b) kemampuan menulis huruf Jawa; (c) meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa; (d) memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional (Depdiknas 2006: 3).

Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (b) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya; dan (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Aqib 2009:107).

Berdasarkan SK Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 sebagai tindak lanjut dari SK Gubernur Jawa Tengah Nomor 895.5/01/2005 dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan bahasa Jawa bagi siswa dari semua jenjang baik sekolah negeri ataupun swasta di Provinsi Jawa Tengah. Pemerintah memasukkan mata pelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum, sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib untuk jenjang SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTS, DAN SMA/SMALB/SMK/MA Negeri dan swasta di Propinsi Jawa Tengah.

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Komponen-komponen tersebut harus mendapatkan perhatian yang sama dalam pembelajaran bahasa karena keempat aspek tersebut saling terkait dan saling berpengaruh (Tarigan 2008: 1). Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan pokok yang dimiliki seseorang dalam hal keterampilan berbahasa. Karena bahasa adalah salah satu alat komunikasi langsung yang biasa dipakai untuk menyampaikan sesuatu, maka keterampilan berbicara juga merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa.

Keterampilan berbicara bahasa Jawa krama siswa Sekolah Dasar cukup memprihatinkan melihat masih jarang ditemukan siswa yang menggunakan bahasa Jawa krama ketika berkomunikasi dengan guru ataupun dengan orang yang lebih tua di sekolah. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Jawa banyak siswa yang masih belum dapat berbicara bahasa Jawa krama ketika siswa mendapat tugas dari guru untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian

yang dilaksanakan oleh BAPEDA DIY (Ekowati dalam Anestasia 2013) mengenai kondisi pembelajaran bahasa Jawa ditunjukkan 93% guru di SD dan SMP hanya menggunakan metode ceramah dalam setiap penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran juga terbatas pada media tradisional seperti gambar dinding dan kaset tembang.

Kondisi pembelajaran yang tergambar di atas, juga terjadi pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang, didapatkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada siswa. Kegiatan pembelajaran kurang menarik motivasi belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran terkesan membosankan. Guru menggunakan metode ceramah yang bagi siswa kegiatan belajar tersebut menjadi tidak menantang dan tidak menarik perhatian serta minat siswa untuk semangat belajar. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah dalam kemampuan siswa berbicara bahasa Jawa krama.

Analisis yang dilaksanakan terhadap tiga kali nilai ulangan harian semester I tahun 2013/2014 siswa kelas V SDN Karanganyar 02 pada mata pelajaran Bahasa Jawa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62. Dari 39 siswa hanya 16 siswa (41%) yang dapat bercerita dengan menggunakan bahasa Jawa krama dengan baik dan sisanya 23 siswa (59%), tidak dapat bercerita dengan menggunakan bahasa Jawa krama dengan baik. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, guru belum dapat membuat siswa terampil berbahasa Jawa krama karena

belum adanya upaya guru untuk membiasakan berbahasa Jawa krama bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan solusi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SDN Karanganyar 02, khususnya keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Ular Tangga*. Alasan pemilihan model pembelajaran tersebut karena dalam pembelajaran *Quantum Learning* siswa dibimbing untuk dapat menciptakan sendiri suasana belajar yang nyaman dengan sistem memberi nama dan konsep sendiri terhadap apa yang telah dipahami siswa sehingga dalam menerima informasi siswa cenderung lebih mudah dengan dibantu oleh konsep yang telah dibuat tersebut. Terlebih ditambah dengan penggunaan media permainan *Ular Tangga* akan menambah semangat siswa dalam belajar.

Solusi ini didasarkan pula pada teori pembelajaran humanistik, belajar diarahkan agar siswa mampu untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam teori ini, proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori humanistik juga sangat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar (Budiningsih, 2012: 78-79). Oleh karena itu, penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui pembelajaran yang melibatkan siswa agar dapat mencapai aktualisasi

diri secara optimal di lingkungan belajarnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Pemilihan solusi tersebut juga mengacu pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, yaitu: Penelitian Dewi Rahma Ardiyani (2013), yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang.” menyimpulkan bahwa Quantum Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara klasikal pada siklus I 67,5%, siklus II 85%, dan siklus III sebesar 92,5%.

Penelitian lainnya dilaksanakan oleh Nurul Azizah (2013), yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Flashcard Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.” menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,75 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 62,2%. Siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 77,86 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 78%. Pada Siklus III terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,4 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,4%.

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil melalui *Quantum Learning* pada Siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.”

1.2. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN

MASALAH

1.2.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, berikut ini dirumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?
- b. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?
- c. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?
- d. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, bahwa pembelajaran Bahasa Jawa belum dilaksanakan guru secara efektif terbukti dengan masih rendahnya kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa khususnya dalam berbicara bahasa Jawa

krama inggil. Hal ini juga menunjukkan bahwa keterampilan guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa. Dalam hal ini, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Ular Tangga* untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 kota Semarang.

Berdasarkan mengadaptasi uraian DePorter dkk (2010) tentang kerangka rancangan belajar *Quantum Learning* yang dikenal sebagai TANDUR (Tumbuhkan Alami Namai Demonstrasikan Ulangi Rayakan) tentang langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum Learning* serta langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Alternatif tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media permainan ular tangga, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Menyajikan materi dengan bantuan media.
- c. Memperkenalkan konsep-konsep/kata kunci yang telah disusun untuk memudahkan siswa belajar.
- d. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- e. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi dan berlatih untuk menamai konsep dari apa yang telah dipahami.
- f. Siswa berlatih berdiskusi di depan kelas.
- g. Kesimpulan.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.
- b. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara bahas jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.
- c. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.
- d. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang..

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini diuraikan beberapa manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian dengan menerapkan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga yaitu dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. Manfaat lainnya yaitu hasil penelitian dapat memberikan kontribusi berupa konsep mengenai model *Quantum Learning* dengan media ular tangga sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga menunjukkan bahwa siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta lebih terampil dalam kemampuan berbicara bahasa Jawa krama inggil yang sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa.

b. Bagi guru

Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru tentang inovasi model pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadi landasan bagi guru dalam meningkatkan keterampilan guru mengajar.

c. Bagi sekolah

Penggunaan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan aktivitas siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa, maka dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Quantum Learning*, maka akan memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi peneliti dalam praktik mengajar terutama dalam mengatasi masalah pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan model *Quantum Learning* dengan media ulartangga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Dari definisi belajar tersebut maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berwujud kongkrit yaitu dapat diamati, atau tidak kongkrit yaitu tidak dapat diamati (Budiningsih, 2012: 21). Sedangkan Hamalik (2013) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini hampir sama dengan yang disampaikan oleh Gagne bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Suprijono, 2013: 2).

Menurut pandangan teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri (Budiningsih, 2012: 68). Hal ini dikuatkan dengan pandangan tokoh penganut aliran humanistik, Kolb

(dalam Budiningsih, 2012: 70) bahwa pada tahap paling awal dalam peristiwa belajar adalah seseorang mampu atau dapat mengalami suatu peristiwa atau suatu kejadian sebagaimana adanya, ia dapat melihat dan merasakannya, dapat menceritakan peristiwa tersebut sesuai dengan apa yang dialaminya.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas dan belajar dalam pandangan teori humanistik, maka pengertian belajar dalam penelitian ini adalah perubahan aktivitas atau tingkah laku seseorang karena adanya interaksi dengan lingkungannya di mana dipengaruhi oleh stimulus yang dialami, sehingga menghasilkan respon dari individu tersebut dalam keterampilan berbicara bahasa jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SD.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilaksanakan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. (Aqib, 2013: 66). Sedangkan pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran (Suprijono, 2013: 13).

Pembelajaran yang dilaksanakan menurut teori humanistik ini, agar belajar bermakna bagi siswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari siswa sendiri, sehingga siswa akan mengalami belajar eksperiensial (*experiential learning*) (Budiningsih, 2012: 77). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Budiningsih (2012: 77) menambahkan bahwa dalam prakteknya, teori humanistik ini cenderung

mengarahkan siswa untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pengkajian terhadap beberapa pengertian pembelajaran di atas, maka dapat diambil kesimpulan tentang pengertian pembelajaran dalam penelitian ini, yakni suatu upaya guru dalam menciptakan lingkungan agar terjadi proses mempelajari melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi agar siswa mengalami belajar yang dialami sendiri sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SD.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Mutu adalah sebuah proses terstruktur untuk memperbaiki keluaran yang dihasilkan, sedangkan fokus mutu didasari upaya positif yang dilaksanakan individu (Harry, 2012). Mutu pendidikan menurut Permendiknas nomor 63 tahun 2009 adalah tingkat kecerdasan kehidupan bangsa yang dapat diraih dari penerapan Sistem Pendidikan Nasional (Dedy Mulyasana, 2011: 120). Hal ini menjelaskan bahwa siswa maupun guru mempengaruhi tingkat kualitas pembelajaran, yang menjadi salah satu faktor penting dari pendidikan.

Peningkatan mutu atau kualitas pembelajaran merupakan inti dari reformasi pendidikan di negara manapun. Hal ini disebabkan oleh asumsi bahwa, peningkatan mutu sekolah yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan nasional, tergantung pada kualitas pembelajaran. Namun, peningkatan kualitas pembelajaran sangat bersifat kontekstual, sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial dan kultural sekolah dan lingkungannya. Berbagai penelitian menunjukkan bagaimana

pentingnya kondisi dan lingkungan sekolah mempengaruhi kualitas pembelajaran, seperti dalam penelitian tentang sekolah efektif (Purkey & Smith: 1983), kerja guru dan pembelajaran (McLaughlin Talbert: 1993), restrukturisasi sekolah dan kinerja organisasi (Darling Hammond: 1996), yang semuanya ini bermuara pada suatu pernyataan apabila ingin meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas sekolah sebagai suatu kesatuan di mana pembelajaran berlangsung harus ditingkatkan (Zamroni, 2011: 134-138). Dengan demikian selain siswa dan guru, lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi tingkat kualitas pembelajaran yang menunjukkan kualitas sistem pendidikan yang dijalankan.

Amin (2012) menjelaskan bahwa kualitas proses pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan yaitu "faktor pendidik, faktor peserta didik, faktor kurikulum, faktor pembiayaan, dan lain-lain" (Rohmad, 2004: 20). Dapat disimpulkan bahwa berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan.

Berdasarkan uraian tersebut, kualitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah tolak ukur yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling mendukung dalam pembelajaran pada keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil kelas V melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga yang indikatornya adalah keterampilan berbicara, keterampilan guru, dan aktivitas siswa.

2.1.3.1 Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil

Menurut Santosa (2008: 6.1) keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan berbahasa tulis yang meliputi keterampilan membaca dan menulis serta keterampilan berbahasa lisan yang terdiri dari keterampilan menyimak dan berbicara. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Tarigan (2008: 1) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); 4) keterampilan menulis (*writing skills*).

Berbicara pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa lisan. (Abidin, 2012: 125). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa berbicara sebagai media untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Brown dan Yule (dalam Santosa, 2008: 6.34) menguraikan bahwa berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa berbicara dilaksanakan dengan mengucapkan bunyi-bunyi yang disusun menjadi bahasa yang mudah untuk dipahami. Dalam penjelasan yang lain, keterampilan berbicara mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 239). Hal ini menunjukkan bahwa kalimat dapat menyajikan sebuah makna atau keinginan seseorang dalam kegiatan berbicara.

Keterampilan berbicara dalam penelitian ini merupakan kemampuan membentuk kalimat untuk diucapkan secara lisan untuk meningkatkan keterampilan

siswa dalam salah satu ragam bahasa lisan. Keterampilan berbicara yang diteliti yakni berbicara dengan mendeskripsikan sesuatu dalam krama inggil.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menguraikan bahwa deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa deskripsi tentang sesuatu harus diuraikan dengan kata-kata yang mewakili sesuatu yang diceritakan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Pengertian yang lain mengemukakan bahwa deskripsi yaitu menggambarkan sesuatu (objek) secara terperinci atau mendetail sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat, mendengar, dan merasakannya sendiri (Rezki, 2010). Hal ini menegaskan bahwa deskripsi dapat membuat orang yang tidak mengalaminya sendiri merasa seperti seolah-olah melihat dan merasakan sendiri karena diceritakan secara mendetail.

Setiyantoro (2012) menguatkan pengertian deskripsi yang merupakan suatu karangan yang menggambarkan atau memaparkan suatu objek, lokasi, keadaan, atau benda dengan kata-kata. Biasanya apa yang kita gambarkan dalam karangan merupakan hasil pengamatan panca indera kita.

Karangan deskripsi ini terbagi atas dua jenis yaitu deskripsi ekspositoris dan deskripsi artistik/impresionistik.

a. Deskripsi Ekspositoris

Deskripsi ekspositoris merupakan karangan yang sangat logis, biasanya merupakan daftar rincian atau hal yang penting-penting saja yang disusun menurut sistem dan urutan-urutan logis objek yang diamati (Setiyantoro, 2012). Deskripsi ini

bertujuan menjelaskan sesuatu dengan perincian yang jelas sebagaimana adanya tanpa menekankan unsur impresi/kesan atau sugesti kepada pembaca. Bahasa yang digunakan adalah bahasa formal dan lugas (Abdian, 2012).

b. Deskripsi Artistik/Impresionistik

Deskripsi artistik/impresionistik merupakan karangan yang menggambarkan impresi penulisnya, atau untuk menetralkan pembacanya (Setiyantoro, 2012). Deskripsi ini lebih menekankan impresi atau kesan penulisnya ketika melakukan observasi atau ketika melakukan impresi tersebut. Deskripsi ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan emosional pembaca pun kesan pembaca. Ciri khas deskripsi ini diantaranya ditentukan oleh macam kesan apa yang diinginkan penulisnya (Abdian, 2012).

Keterampilan berbicara dalam penelitian ini menggunakan deskripsi ekspositoris. Deskripsi ekspositoris dalam penelitian ini untuk menceritakan apa yang telah dialami siswa dengan bahasa Jawa ragam krama inggil secara mendetail dan berdasarkan hasil pengamatan panca indera siswa.

Beberapa keterampilan yang harus dimiliki dalam berbicara menurut Tarigan (2008: 28) antara lain pembicara harus dapat:

- a. Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.
- b. Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.
- c. Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.

- d. Menggunakan ketetapan dan ketepatan ucapan dalam berbicara sehingga pendengar memahami bahasa yang digunakan.
- e. Memperhatikan kewajaran, kelancaran berbicara yang menunjukkan sejauh mana pembicara mempunyai keterampilan berbicara yang baik.

Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SD dalam penelitian ini berdasarkan pengertian tersebut yakni memaparkan sesuatu secara mendetail berdasarkan hasil pengamatan panca indera sehingga pendengar seolah-olah dapat melihat, mendengar maupun merasakannya sendiri dengan deskripsi ekspositoris dan memperhatikan aspek berbicara yang indikatornya mengelaborasi pendapat Tarigan (2008) yaitu: (1) ketepatan dalam pemilihan kata (diksi); (2) pelafalan kata; (3) kelancaran berbicara; (4) penggunaan tata bahasa yang baik; (5) intonasi dalam berbicara, dengan pokok bahasan *deskripsi benda/alat berdasarkan kegunaannya, dumadine aksara Jawa, dan drama cekak*.

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa kelas V SD menggunakan model *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga ditetapkan hasil belajar yang akan dicapai yaitu meliputi ranah kognitif pada level kedua (C2) yakni pemahaman (kemampuan siswa dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya) untuk pokok bahasan *deskripsi benda/alat berdasarkan kegunaannya, dumadine aksara Jawa, dan drama cekak* dengan menggunakan tes lisan.

2.1.3.2 Keterampilan Guru

Guru yang profesional adalah guru yang dapat melaksanakan tugas mengajarnya dengan baik. Dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Suprihatiningrum (2013: 90) menguraikan tentang kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik meliputi kompetensi pribadi (personal), kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Kompetensi pribadi akan tampak dalam penampilan fisik dan psikis. Penampilan fisik yang terlihat antara lain: pandangan mata, suara, kesehatan, pakaian, tampang, sedangkan sifat psikis antara lain pandai, sabar, sopan, ramah, rajin, jujur, percaya diri, kreatif, inovatif, dan lain-lain. Kompetensi sosial akan tampak dalam hubungan dengan teman sejawat dan orang lain seperti toleransi, terbuka, dedikasi, kerja sama, suka menolong, tertib, adil, dan sebagainya. Sementara kompetensi profesional akan tampak dalam sepuluh segi kemampuan profesi guru yang meliputi: menguasai bahan ajar, mengelola program pembelajaran, mengelola kelas, menggunakan media/sumber belajar, menguasai landasan kependidikan, mengelola interaksi pembelajaran, menilai prestasi belajar, mengenal fungsi dan program layanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian.

Beberapa keterampilan juga perlu dikuasai guru dalam menciptakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan, selain terdapat beberapa kompetensi guru yang harus dikuasai oleh seorang guru. Keterampilan guru dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) keterampilan membuka dan menutup

pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan, (3) keterampilan bertanya, (4) keterampilan memberi penguatan, (5) keterampilan menggunakan media pembelajaran, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengadakan variasi, dan (9) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan (Aqib, 2013: 84). Berikut penjelasannya:

a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran ialah kegiatan yang dilaksanakan guru/instruktur untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa/peserta pelatihan. Sedangkan menutup pelajaran ialah kegiatan yang dilaksanakan guru/instruktur untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. (Aqib, 2013: 89). Dengan demikian keterampilan membuka dan menutup pelajaran merupakan keterampilan yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, karena dari cara guru membuka dan menutup pelajaran akan memberikan kesan tersendiri bagi siswa. Dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga ini untuk keterampilan membuka pelajaran terdiri dari beberapa deskriptor dengan mengelaborasi pendapat Yuliadi (2013) yaitu: (1) memberikan apersepsi; (2) menyampaikan kompetensi yang akan dicapai; (3) menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan (4) mengajukan pertanyaan. Sedangkan untuk keterampilan menutup pelajaran terdiri dari beberapa deskriptor yang mengelaborasi pendapat Yuliadi (2013) yakni: (1) membimbing siswa menyimpulkan materi; (2) mengajukan

pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan; (3) memberikan tindak lanjut; (4) memberikan evaluasi.

b. Keterampilan menjelaskan

Aqib (2013: 87-89) menguraikan tujuan kegiatan menjelaskan, antara lain untuk: 1) membimbing siswa memahami berbagai konsep, hukum, prinsip, atau prosedur; 2) melibatkan siswa menjawab pertanyaan “*mengapa*” secara bernalar; 3) melibatkan siswa untuk berpikir; 4) mendapatkan balikan mengenai pemahaman siswa; 5) menolong siswa menghayati berbagai proses penalaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menjelaskan perlu dimiliki oleh guru untuk membimbing siswa dalam keberhasilan proses belajarnya sehingga informasi yang diperoleh siswa bermanfaat untuk kegiatan belajar siswa selanjutnya. Dalam penelitian ini, untuk keterampilan menjelaskan terdiri dari berbagai deskriptor dengan mengelaborasi pendapat Aqib (2013) yaitu: (1) mendefinisikan istilah-istilah teknis; (2) memberikan umpan balik; (3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa; (4) melibatkan siswa untuk berpikir.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai oleh guru/instruktur. Dalam keterampilan bertanya, kualitas pertanyaan guru menentukan kualitas jawaban siswa. Keterampilan bertanya guru diperlukan untuk membimbing siswa dalam menggali pengetahuan dan menyampaikan informasi yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, deskriptor untuk keterampilan bertanya dengan mengelaborasi pendapat Aqib (2013) mengenai komponen

keterampilan bertanya yakni diantaranya: (1) memberikan acuan; (2) memusatkan pada materi yang akan dibahas; (3) memberikan waktu berpikir bagi siswa; dan (4) mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan menarik.

d. Keterampilan memberi penguatan

Menurut Aqib (2013: 85) penguatan ialah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penguatan bertujuan untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa setiap individu mempunyai potensi yang positif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat. Aqib (2013) juga mengemukakan bahwa penguatan dapat diberikan dalam bentuk: 1) verbal, yaitu berupa kata-kata/kalimat pujian; dan 2) nonverbal, berupa: gerak mendekati, mimik dan gerakan badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, token (simbol atau benda kecil lain).

e. Keterampilan menggunakan media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran (Aqib, 2013: 100). Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga perlu bagi guru untuk menguasai keterampilan ini. Kemudian dalam penelitian ini, deskriptor untuk indikator keterampilan menggunakan media pembelajaran dengan mengadaptasi pendapat Aqib (2013) antara lain: (1) meningkatkan motivasi siswa dengan penggunaan media; (2) mengoptimalkan penggunaan media;

(3) memberi kesempatan kepada siswa belajar mandiri; dan (4) mendorong sikap aktif siswa menggunakan media.

f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil ialah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif (Aqib, 2013: 91). Hal ini menunjukkan bahwa dalam memimpin diskusi kelompok kecil guru juga harus memiliki keterampilan dan mengetahui apa saja yang harus diperhatikan untuk dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian untuk pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V untuk keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil terdiri dari beberapa deskriptor dengan mengelaborasi pendapat Aqib (2013) yaitu: (1) merumuskan tujuan diskusi secara jelas; (2) membimbing diskusi kelompok untuk aktif berpendapat; (3) mengarahkan siswa menemukan jawaban; (4) membimbing siswa merangkum hasil diskusi.

g. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal (Aqib, 2013: 94). Pengertian tersebut menekankan bahwa dalam menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan maka diperlukan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Guru yang profesional dapat menciptakan kelas sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini untuk keterampilan

mengelola kelas terdapat beberapa deskriptor yang digunakan mengadaptasi pendapat Yuliadi (2013) tentang komponen keterampilan mengelola kelas diantaranya: (1) memberikan siswa petunjuk penggunaan media ular tangga; (2) mengontrol jalannya permainan ular tangga; (3) meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok; dan (4) memberikan penguatan dan motivasi.

h. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian: 1) variasi dalam gaya mengajar: variasi suara (rendah, tinggi, besar, kecil), memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, mengadakan kontak pandang, variasi gerakan badan dan mimik, mengubah posisi; 2) variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran: variasi alat dan bahan yang dapat dilihat, variasi alat dan bahan yang dapat didengar, variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi; 3) variasi dalam pola interaksi dan kegiatan (Aqib, 2013: 87). Dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menghilangkan kebosanan yang dapat dialami siswa ketika mengikuti pembelajaran maka diperlukan keterampilan guru dalam mengadakan variasi. Selain itu, variasi juga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar selama pembelajaran berlangsung. Kemudian dalam penelitian ini, deskriptor untuk indikator keterampilan mengadakan variasi dengan mengadaptasi pendapat Aqib (2013) yaitu antara lain: (1) membimbing siswa mengatur posisi duduk masing-masing (variasi

dalam mengubah posisi); (2) menjelaskan petunjuk mengerjakan lembar kerja kelompok (variasi dalam kegiatan mendengarkan informasi); (3) memberikan lembar kerja kelompok sebagai bahan diskusi (variasi dalam pola interaksi kelompok); dan (4) mengantisipasi kegaduhan saat siswa berkelompok (variasi memusatkan perhatian).

i. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap peserta didik, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik (Yuliadi, 2013). Dalam pembelajaran dimana banyak siswa belajar secara kelompok maupun perorangan, membuat guru harus dapat menjalin interaksi positif antar guru dan siswa terhadap kondisi belajar yang direncanakan dengan tujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Dalam penelitian ini, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan diamati dari beberapa deskriptor dengan mengadaptasi pendapat Yuliadi (2013) tentang komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, yaitu: (1) membimbing siswa menyampaikan hasil diskusi; (2) memotivasi siswa untuk percaya diri menyampaikan hasil diskusi; (3) membimbing siswa menanggapi pertanyaan dari kelompok lain; (4) memberikan konfirmasi hasil diskusi dengan melibatkan siswa.

Mengkaji beberapa keterampilan guru yang harus dikuasai seorang guru dalam mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa guru dalam proses belajar

mengajar keterampilan guru sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Keterampilan-keterampilan dasar guru tersebut harus dikuasai oleh guru sebagai syarat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

Adapun indikator keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil di Sekolah Dasar kelas V melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga, yaitu: (1) melaksanakan kegiatan awal pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran); (2) mengadakan variasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga (keterampilan menggunakan media pembelajaran); (3) menjelaskan materi kepada siswa (keterampilan menjelaskan); (4) membimbing siswa dalam membentuk kelompok diskusi (keterampilan mengadakan variasi); (5) membimbing siswa dalam diskusi kelompok menyelesaikan lembar kerja kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (6) membimbing presentasi hasil diskusi siswa (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan); dan (7) membimbing siswa mengulagi materi yang telah dipahami (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.3.3 Aktivitas Siswa

Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”.

Jadi segala sesuatu yang dilaksanakan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Dalam proses pembelajaran, siswalah yang akan menerima materi dan mencapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013: 85). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan siswa dalam pembelajaran menentukan bagaimana pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Teori humanistik mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa belajar untuk berpikir induktif serta mementingkan pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif (Budiningsih, 2012: 79). Hal ini menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajarnya siswa memahami lingkungan dan dirinya sendiri untuk dapat terlibat secara aktif.

Aktivitas siswa yang sejati adalah belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat (Hamalik 2011: 172). Kemudian Dierich (dalam Hamalik 2011: 172) membagi aktivitas belajar dalam delapan kelompok, yaitu: aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, aktivitas emosional lebih jelasnya keterangan mengenai kegiatan tersebut antara lain:

- 1) *Visual activities*: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*: mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*: melaksanakan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.

7) *Mental activities*: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8) *Emotional activities*: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka didapat kesimpulan bahwa aktivitas siswa merupakan semua kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dalam lingkungannya baik siswa sedang belajar ataupun bekerja. Adapun indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu 1) kesiapan diri untuk belajar (*emotional activities*); 2) ketertiban siswa ketika mengamati media ular tangga (*visual activities*); 3) antusiasme siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru (*oral activities*); 4) mendengarkan penjelasan guru tentang materi melalui bermain ular tangga (*listening activities*); 5) partisipasi siswa dalam berdiskusi dengan teman-teman satu kelompok mengerjakan lembar kerja (*mental activities*); 6) keaktifan siswa saat mempresentasikan hasil diskusi (*motor activities*); 7) membuat refleksi tentang materi yang telah dipelajari (*writing activities*).

2.1.4 Hakekat Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

2.1.4.1 Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa adalah alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni *sistematik, mana suka, ujaran, manusiawi, dan komunikatif*. Bahasa disebut sebagai alat komunikasi karena fungsi bahasa sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya (Santosa, 2008: 1.2-1.3). Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan sehingga bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia.

Bahasa Jawa adalah salah satu mulok (muatan lokal) dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK, bahkan di Provinsi Jawa Tengah menjadi mulok wajib bagi semua jenjang pendidikan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa disebutkan sebagai berikut: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (b) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya; dan (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Aqib 2009:107). Pembelajaran bahasa Jawa menjadi muatan lokal wajib di Provinsi Jawa Tengah sebagai upaya untuk melestarikan budaya melalui penerapan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah dan oleh karenanya dilaksanakan secara bersama oleh semua guru dan pimpinan sekolah, melalui semua mata pelajaran dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah (Pusat Kurikulum Balitbank Kemendiknas, 2010: 2).

Dengan demikian, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pendidikan budaya yang mengenalkan lingkungan alam, sosial, serta budaya daerah yang bertujuan untuk mengembangkan serta melestarikan budaya daerah, dengan memberikan bekal ilmu dan keterampilan kepada siswa.

Menurut Tarigan (2008: 1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Sependapat dengan hal tersebut, menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jawa dalam upaya untuk mengembangkan dan melestarikan budaya melalui penerapan pendidikan karakter di sekolah yaitu dengan memberikan bekal dan keterampilan berbahasa sesuai dengan karakter bangsa.

Sejalan dengan hal tersebut, Edi Sedyawati (dalam Paul Suparno, dkk, 2002: 27) menyatakan bahwa budi pekerti sering diartikan sebagai moralitas yang mengandung pengertian adat istiadat, sopan santun dan perilaku. Budi pekerti dalam bahasa Jawa dikaitkan dengan sopan santun dalam bersikap. Dalam hal ini sikap sopan santun diwujudkan dengan penggunaan bahasa Jawa sesuai tingkatan ragam bahasa dalam bahasa Jawa. Di dalam *unggah-ungguh basa Jawa* terdapat tataran sikap, tata krama, tingkah laku, dan penerapan berbahasa Jawa dengan baik dan benar (Herawati). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bahasa yang sesuai karakter bangsa yaitu melalui mulok bahasa Jawa di Provinsi Jawa Tengah, dengan memberikan keterampilan untuk menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*.

Berdasarkan pengertian tersebut, hakekat pembelajaran bahasa Jawa di SD dalam penelitian ini adalah mata pelajaran muok wajib di Jawa Tengah yang bertujuan untuk melestarikan budaya dengan memberikan bekal keterampilan yang disesuaikan dengan pendidikan karakter bangsa. Keterampilan yang ditekankan dalam pembelajaran bahasa Jawa dalam penelitian ini yakni keterampilan berbahasa berdasarkan pendidikan karakter yang diwujudkan dalam materi pembelajaran bahasa Jawa *unggah-ungguh basa*. Sedangkan keterampilan berbahasa Jawa dalam hal ini meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Dalam penelitian ini penulis akan mengkaji tentang salah satu keterampilan bahasa dalam mata pelajaran bahasa Jawa yaitu berbicara supaya meningkat dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan pokok bahasan tentang *deskripsi benda/alat berdasarkan kegunaannya, dumadine aksara Jawa, dan drama cekak*.

2.1.4.2 *Unggah-Ungguh Basa*

Unggah-ungguh berbahasa merupakan penerapan berbahasa Jawa yang selaras dengan situasi dan kondisi dengan mengingat: (1) pembicara atau orang pertama (utama purusa); (2) lawan bicara atau orang kedua (madyama purusa); dan (3) orang yang dibicarakan atau orang ketiga (pratama purusa) (Rahayu, 2014). Unggah-ungguh bahasa menguraikan tentang tata bahasa dan sikap sopan santu dalam berbicara bahasa Jawa dengan memperhatikan siapa yang diajak bicara, siapa yang berbicara dan siapa yang dibicarakan. Jika yang dibicarakan atau yang diajak bicara adalah orang tua maka berbeda dengan tata bahasa yang digunakan ketika berbicara atau membicarakan orang yang lebih muda. Dengan demikian unggah-ungguh basa menjunjung tinggi adat dan kesopanan terutama dalam berbicara.

Menurut kurikulum Berbahasa Jawa Tahun 2010 para pakar bahasa Jawa menyederhanakan ragam bahasa Jawa menjadi 4 ragam, yakni : ngoko lugu, ngoko alus, kromo lugu, dan kromo alus (Rahayu, 2014). Tingkatan bahasa dalam keterampilan berbahasa Jawa memiliki tahap tingkatan yang berbeda menurut adat kesantunan terhadap orang yang dihormati. Kepada orang tua yang dihormati, dalam bahasa Jawa untuk berbicara sesuai dengan kesantunan tingkatan bahasa yang digunakan adalah ragam krama alus/inggil.

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 (Sasangka 2004:111). Krama alus merupakan tingkatan bahasa yang paling halus karena digunakan untuk menghormati orang yang belum akrab atau orang tua yang lebih dihormati. Adapun cara mengenalkan unggah-ungguh bahasa Jawa kepada anak melalui keterampilan berbicara yaitu:

a. Bercerita/Mendongeng Berbahasa Jawa

Dongeng Jawa sangat banyak jumlahnya, baik yang sudah dikenal oleh masyarakat luas, maupun yang kurang populer. Beberapa dongeng Jawa yang cukup dikenal di masyarakat antara lain *Andhe-andhe Lumut*, *Lutung Kasarung*, *Cindhelaras*, *Kleting Kuning*, *Tiyang Tani lan Tikus*. Dongeng berbahasa Jawa bisa dijadikan media bagi guru untuk mengenalkan berbagai aspek kehidupan termasuk kesantunan berbahasa dalam hal ini disebut *unggah-ungguh basa* mengingat dongeng dapat merangsang imajinasi siswa untuk belajar tentang kehidupan yang sebenarnya. Seperti kebanyakan dongeng atau cerita anak yang lain, dongeng berbahasa Jawa juga dapat digunakan sebagai salah satu upaya mengembangkan dan menciptakan lingkungan berekspresi, berimajinasi, dan belajar yang memungkinkan anak-anak mampu menggali, mengkaji, menerapkan konsep dan nilai budi pekerti, dan membiasakan diri berbudi pekerti dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2001: 65). Ketika dalam dongeng disisipkan nilai-nilai dan norma sopan santun, maka siswa dapat belajar dengan mudah melalui cerita ringan yang memang ditujukan untuk anak-anak sehingga siswa akan merasakan kesenangan ketika belajar. Saat membaca dongeng, pada hakikatnya anak dibawa untuk melaksanakan sebuah eksplorasi, sebuah penjelajahan, sebuah petualangan imajinatif, ke sebuah dunia relatif yang belum dikenalnya yang menawarkan berbagai pengalaman kehidupan (Nurgiyantoro, 2005: 41). Dengan belajar yang menyenangkan melalui membaca dongeng siswa akan dengan mudah memahami bagaimana cara bersikap dengan santun termasuk salah satunya dalam berbicara bahasa Jawa, baik *krama* maupun *ngoko* yang dipahami melalui para tokoh dalam cerita.

b. Bernyanyi lagu-lagu anak berbahasa Jawa

Sama dengan dongeng Jawa, tembang dolanan juga sangat beragam. Selain kental dengan nuansa budaya Jawa, juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai kebaikan atau budi pekerti bagi anak. Beberapa contoh *tembang dolanan* antara lain *Aku Duwe Pitik*, *Bibi Tumbas Timun*, *Paman Tukang Kayu*, *Sinten Nunggang Sepur*, *Ana Tamu dan Menthog-menthog*. Melalui bernyanyi lagu-lagu anak berbahasa Jawa siswa secara tidak langsung akan belajar tentang nilai yang terkandung dalam lagu sekaligus ragam bahasa Jawa, baik *krama* maupun *ngoko*. Dimana lagu anak berbahasa Jawa merupakan salah satu media yang menyenangkan untuk siswa dalam belajar *unggah-ungguh basa* Jawa.

c. Berlatih mengucapkan kalimat bahasa Jawa sederhana melalui bermain peran

Cara lain yang dapat diterapkan dalam mengenalkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa kepada anak usia dini adalah melalui bermain peran sederhana. Anak-anak dilatih mengucapkan kalimat sederhana bahasa Jawa dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing mempunyai peran yang berbeda-beda. Ada yang berperan sebagai ayah, ibu, anak, guru atau teman sebaya. Beberapa contoh topik yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. *menawa kowe pamit marang bapak ibu: Pak, Bu, kula nyuwun pamit badhe sekolah*,: Bila kamu meminta izin kepada bapak ibu: Pak, Bu, saya pamit berangkat sekolah.
- b. *menawa kowe diparingi sanga ibu: Bu, Kula matur nuwun*: Bila diberi uang saku oleh ibu: Bu, saya terima kasih.

c. *matur ibu guru yen arep pipis: Bu Guru, kula badhe pipis*: Bila meminta ijin untuk buang air kecil: Bu Guru saya akan buang air kecil.

Topik-topik di atas sangat sederhana, namun kandungan makna dari kegiatan bermain peran tersebut diharapkan sangat dalam karena di dalamnya terdapat transfer nilai-nilai sopan santun dalam bertutur, baik dengan orang tua maupun dengan pendidik. Dengan cara menirukan kalimat beragam *krama* (melalui bermain peran) terkait dengan kehidupan praktis yang selalu dihadapi anak-anak sehari-hari, maka hal tersebut akan selalu terekam dengan baik di dalam ingatannya. Selain itu, akan selalu menjadi acuan ketika berperilaku dan bersikap serta berinteraksi sosial di lingkungannya.

Penerapan kebiasaan-kebiasaan baik tersebut baik dalam interaksi anak dengan keluarga maupun dengan teman dan gurunya di sekolah maka akan tertanam sejak dini dalam diri anak untuk selalu memperhatikan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dalam bertutur kata bahasa Jawa disesuaikan dengan lawan bicaranya. Banyak cara yang dapat dilaksanakan untuk mengenalkan dan membiasakan siswa dalam berperilaku dan bertutur kata yang sesuai dengan *unggah-ungguh basa* Jawa tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Namun dengan cara apapun kecuali didukung dengan peran orang tua serta guru yang notabene merupakan sosok teladan siswa, maka upaya-upaya tersebut tidak akan optimal mengingat siswa adalah anak-anak yang masih membutuhkan bimbingan dari orang tua.

Berdasarkan pemaparan tersebut, *unggah-ungguh basa* Jawa dalam penelitian ini merupakan sebuah tata aturan dalam berbahasa Jawa dengan memperhatikan adat kesantunan dalam budaya Jawa yang berkaitan dengan

keterampilan berbicara yaitu mempelajari ragam krama inggil/alus dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SD.

2.1.5 Model Pembelajaran Quantum Learning

Abidin (2012: 75) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan pembelajaran tersebut. Model pembelajaran digunakan dalam rangka untuk meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran sehingga didesain sedemikian rupa sesuai dengan keadaan siswa. Dalam pengertian lain, model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2013: 46). Model pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu konsep merancang pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Quantum Learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan (Huda, 2013: 192). Dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di Supercamp. Di Supercamp ini menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan (DePorter, 2013: 14).

Berdasarkan pengertian tersebut, model *Quantum Learning* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa sehingga ketika

siswa belajar tentang keterampilan berkomunikasi sesuai dengan tata bahasa tidak lagi menjadikan siswa bosan terhadap tata bahasa yang menurutnya membingungkan tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Hamruni (2012: 57-58) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran *quantum* siswa didukung untuk mencapai keharmonisan kehidupan pribadi salah satunya dengan memberikan latihan berkomunikasi secara efektif.

DePorter dan Hernacki (2013) menentukan langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep Quantum Learning dengan cara:

1. Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini siswa akan diberi motivasi oleh guru agar siswa dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya dalam hal ini adalah proses belajar.

2. Penataan lingkungan belajar

Pelaksanaan proses belajar dan mengajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman, dengan perasaan aman dan nyaman ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

3. Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara perlu dilaksanakan untuk lebih memacu dalam belajar siswa, seorang guru hendaknya jangan segan-segan untuk memberikan pujian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya, tetapi jangan pula mencemooh siswa yang

belum mampu menguasai materi. Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan merasa lebih dihargai.

4. Bebaskan gaya belajarnya

Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditorial dan kinestetik. Dalam quantum learning guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswanya dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja.

5. Membiasakan mencatat

Belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai gaya belajar siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri, simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan.

6. Membiasakan membaca

Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Karena dengan membaca akan menambah perbendaharaan kata, pemahaman, menambah wawasan dan daya ingat akan bertambah. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.

7. Jadikan anak lebih kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik siswa akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.

8. Melatih kekuatan memori

Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Teori belajar quantum teaching dan quantum learning itu lebih mengacu pada teori belajar humanistik (Saputra, 2012). Belajar dalam teori ini siswa diarahkan agar mampu untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Budiningsih, 2012: 78-79). Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, maka dari bukti tersebut dapat dikatakan bahwa siswa mengalami pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Langkah-langkah model *Quantum Learning* dalam penelitian ini dengan mengelaborasi pendapat DePorter dan Hernacki (2013) adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Menyajikan materi dengan bantuan media.
- c. Memperkenalkan konsep-konsep/kata kunci yang telah disusun untuk memudahkan siswa belajar.
- d. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- e. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi dan berlatih untuk menamai konsep dari apa yang telah dipahami.
- f. Siswa berlatih berdiskusi di depan kelas.
- g. Kesimpulan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka model *Quantum Learning* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa terlibat secara aktif dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa

ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga pada siswa kelas V SD.

2.1.6 Media Ular Tangga

Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar, hal ini disebabkan karena materi pelajaran dikemas dalam bentuk lain dari biasanya yaitu dengan menggunakan media, maka dengan begitu daya tarik siswa akan meningkat terhadap pelajaran, jika sudah tertarik mereka akan mempunyai motivasi untuk belajar sedangkan motivasi sangat berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar pada seorang siswa (Rahman dan Amri, 2013: 160). Dengan memperhatikan karakteristik siswa SD, media yang menyenangkan dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Munadi (2013: 185) menyatakan bahwa media pada dasarnya adalah “bahasanya guru” sehingga dalam penyampaian pesan pembelajaran guru harus pandai memilih bahasa apa yang paling mudah dimengerti siswa melalui bahasa verbal, bahasa visual, atau bahasa nonverbal kemudian disalurkan melalui peralatan atau melalui pengalaman langsung. Dalam komunikasi dengan siswa atau sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa, media pembelajaran menjadi faktor penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2013: 25). Media yang dapat

memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan melibatkan kegiatan siswa secara aktif adalah dengan media permainan ular tangga.

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia (2013) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan karena dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Sehingga permainan ini dapat digunakan untuk belajar secara kelompok.

Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu (Anjani, 2012). Ular tangga bersifat fleksibel karena sifatnya yang menyenangkan sekaligus edukatif bagi siswa SD yang masih senang bermain. Sehingga dengan media ular tangga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena karakteristik siswa yang senang belajar sambil bermain.

Menurut Rahayu (2013) ular tangga memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, yakni:

1. Mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
2. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
3. Melatih kerjasama (kelompok).
4. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.

5. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan
6. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
7. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
8. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
9. Media ini sangat disenangi oleh murid karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.
10. Menerapkan imajinasi siswa tentang peraturan permainan.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ular tangga dengan mengelaborasi pendapat Anjani (2012) yaitu:

- 1) Guru menyiapkan media.
Guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersiapkan diri dan siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan baik. Baik media maupun peralatan lainnya dipersiapkan dengan sebaik mungkin untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.
- 2) Masing-masing siswa menyiapkan kertas dan alat tulis.
Guru membimbing siswa untuk menyiapkan diri dalam kesiapan mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dan apa saja yang perlu untuk dipersiapkan.
- 3) Guru membagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah siswa.

Setiap kelompok mendapat satu buah pion. Semua anggota kelompok memposisikan diri sesuai dengan kelompoknya masing-masing dengan ditunjuk seorang siswa sebagai ketua kelompok.

- 4) Setiap kelompok melempar dadu sesuai dengan urutannya.

Siswa melempar dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan hasil lemparan dadu. Setelah itu, siswa menjawab soal sesuai dengan nomor tersebut (nomor posisi pion pada papan setelah melempar dadu) dan mengerjakannya pada lembar kerja kelompok masing-masing, apabila dalam melempar keluar angka enam maka siswa yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi. Setiap kelompok memikirkan jawaban/soal dari lembar kerja yang mereka kerjakan. Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelembar pertama untuk melempar dadu lagi dan mengerjakan soal lagi, begitu juga seterusnya.

- 5) Permainan selesai apabila semua pemain sudah berada pada nomor terakhir dan telah mengerjakan semua soal.

Kelompok yang selesai lebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang. Dari permainan ini siswa menerima informasi tentang materi pelajaran secara tidak langsung karena siswa mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga tidak terbebani dengan materi yang membosankan.

- 6) Perwakilan kelompok membacakan hasil kerjanya untuk ditanggapi oleh kelompok lain.

Guru membimbing dan memotivasi siswa untuk mewakili kelompoknya dengan penuh percaya diri menggunakan bahasa yang benar. Kemudian guru membimbing diskusi yang terjadi antar kelompok setelah presentasi hasil kerja kelompok.

- 7) Guru memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh siswa.

Kegiatan diskusi diakhiri dengan kesimpulan hasil kerja kelompok siswa. Kemudian dari hasil kesimpulan tersebut, guru melakukan tanya jawab seputar materi yang telah dipahami siswa melalui kegiatan permainan yang telah dilaksanakan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, media ular tangga dalam penelitian ini merupakan media permainan yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung dengan tujuan memiliki pengalaman yang bermakna melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dengan belajar dan bermain.

2.1.7. Penerapan Model *Quantum Learning* dengan Media Ular Tangga

2.1.7.1 Pengertian Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Quantum Learning dengan media permainan ular tangga merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan menciptakan suasana belajar positif yang menstimulasi siswa untuk memiliki motivasi belajar, percaya diri, serta sukses belajar melalui permainan ular tangga dalam membantu siswa menerima konsep dan materi pelajaran. Penerapan *quantum learning* dengan media ular tangga ini secara garis besar dilaksanakan dengan guru menyampaikan kompetensi pembelajaran, guru memperkenalkan konsep-konsep pembelajaran yang disajikan dengan bermain ular tangga, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi, guru membimbing siswa untuk mengulangi materi dan membuat kesimpulan, serta guru memberikan konfirmasi dan penguatan dengan gerakan penghargaan yang menunjukkan bahwa siswa telah berhasil dalam pembelajaran.

2.1.7.2 Teori yang Mendasari *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Dalam teori pembelajaran humanistik, belajar diarahkan agar siswa mampu untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam teori ini, proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri (Budiningsih, 2012: 78). Teori humanistik juga sangat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Dalam aliran psikologi humanistik, Muhaimin berpendapat bahwa motivasi dasar manusia adalah ingin mencapai aktualisasi diri. Proses belajar harus terjadi dalam suasana bebas, diprakarsai sendiri dan percaya pada diri sendiri (Saputra, 2012). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap individu selalu memiliki keinginan untuk mencapai aktualisasi diri dengan terlibat secara aktif dalam belajar.

Quantum learning dengan media ular tangga berlandaskan pada teori humanistik. Keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa akan lebih berkesan karena siswa merasa bahwa dirinya merupakan individu yang berhak memiliki dan menguasai bahasa Jawa dengan baik dengan menguasai keterampilan bahasa tidak hanya bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Selain itu penggunaan media yang lebih menarik bagi siswa akan membuat pembelajaran bahasa Jawa lebih menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan uraian DePorter tentang *quantum learning* dan uraian beberapa ahli tentang media belajar, serta pendapat beberapa ahli tentang teori humanistik maka *quantum learning* dengan media ular tangga adalah model pembelajaran yang akan membantu penguasaan keterampilan berbahasa dalam aspek berbicara bahasa Jawa melalui pemahaman kosa kata dengan pengamatan pengalaman di lingkungan.

2.1.7.3 Tujuan *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Tujuan dari model *quantum learning* dengan media ular tangga adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; menciptakan pembelajaran yang lebih berkesan; membimbing siswa untuk mencapai aktualisasi diri; membiasakan siswa untuk bersikap positif; meningkatkan keterampilan belajar siswa; serta membimbing siswa untuk mencapai sukses belajar dengan menguasai materi pelajaran.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.8 Karakteristik Model *Quantum Learning* dengan Media Ular Tangga

2.1.8.1 Langkah-langkah Model *Quantum Learning* dengan Media Ular Tangga

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga, yaitu dengan mengadaptasi uraian DePorter dkk (2010) tentang kerangka rancangan pembelajaran, uraian para ahli tentang teori belajar humanistik, serta langkah-langkah pembelajaran melalui media ular tangga, diuraikan sintak model *Quantum Learning* dengan media ular tangga antara lain:

Tabel 2.1 sintak model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

No	Model <i>Quantum Learning</i> dengan Media Ular Tangga
a.	Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.
b.	Menyajikan materi dengan bantuan media.
c.	Memperkenalkan konsep-konsep/kata kunci yang telah disusun untuk memudahkan siswa belajar.
d.	Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
e.	Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi dan berlatih untuk menamai konsep dari apa yang telah dipahami.
f.	Siswa berlatih berdiskusi di depan kelas.
g.	Kesimpulan.

2.1.8.2 Sistem Sosial

Sistem sosial dapat diartikan aturan yang berlaku dalam model pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran dengan pembelajaran *Quantum Learning* dengan menggunakan media permainan ular tangga yaitu sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing siswa. Hal ini disesuaikan dengan penjelasan dari para ahli tentang keterampilan guru serta penjelasan para ahli tentang teori belajar humanistik. Yakni dengan membimbing siswa untuk memahami hakikat makna dari pengalaman belajarnya serta membimbing siswa dalam membuat konseptualisasi pengalaman belajarnya. Sedangkan dalam peran siswa untuk pembelajaran dengan pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga yang didasarkan pada penjelasan para ahli tentang aktivitas siswa dan penjelasan tentang para ahli tentang teori belajar humanistik adalah sebagai subjek belajar aktif yang mengalami sendiri pengalaman belajar yang dirasakannya untuk memahami konsep-konsep dari informasi yang diterimanya dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah tabel keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran keterampilan bahasa Jawa krama inggil melalui *quantum learning* dengan media ular tangga:

Tabel 2.2

Kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

No	Langkah –langkah pembelajaran	Kegiatan Guru	Aktivitas Siswa
1)	Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	Kesiapan diri untuk belajar (<i>emotional activities</i>)
2)	Menyajikan materi dengan bantuan media	Mengadakan variasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga (keterampilan menggunakan media)	Ketertiban siswa ketika mengamati media ular tangga yang dipersiapkan (<i>visual activities</i>)

3)	Memperkenalkan konsep-konsep/kata kunci yang telah disusun untuk memudahkan siswa belajar	Menjelaskan materi kepada siswa (keterampilan menjelaskan)	Antusiasme siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru (<i>oral activities</i>)
4)	Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Membimbing siswa dalam membentuk kelompok diskusi (keterampilan mengadakan variasi)	Mendengarkan penjelasan guru tentang materi melalui bermain ular tangga (<i>listening activities</i>)
5)	Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi dan berlatih untuk menamai konsep dari apa yang telah dipahami	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok menyelesaikan lembar kerja kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	Partisipasi siswa dalam berdiskusi dengan teman-teman satu kelompok mengerjakan lembar kerja (<i>mental activities</i>)
6)	Siswa berlatih berdiskusi di depan kelas	Membimbing presentasi hasil diskusi siswa (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	Keaktifan siswa saat mempresentasikan hasil diskusi (<i>oral activities</i>)

7)	Kesimpulan	Membimbing siswa mengulagi materi yang telah dipahami (keterampilan menutup pelajaran)	Membuat refleksi tentang materi yang telah dipelajari (<i>writing activities</i>)
----	------------	--	---

2.1.8.3 Prinsip Reaksi

Pola interaksi dalam pembelajaran melalui *Quantum Learning* dengan menggunakan media permainan ular tangga tidak hanya terpaku pada satu arah, akan tetapi banyak arah. Komunikasi tidak hanya berpusat kepada guru saja, akan tetapi komunikasi antar siswa juga terjalin dalam pembelajaran yang dialami siswa dalam proses belajarnya.

2.1.8.4 Sistem Pendukung

Beberapa alat pendukung dalam pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga yaitu segala sesuatu yang dapat mendukung pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang dapat dialami dan dirasakan oleh siswa sendiri dalam proses belajarnya untuk mengolah dan memahami konsep-konsep yang diterima dari berbagai informasi dari pengalaman belajar siswa sendiri. Sistem pendukung tersebut adalah penggunaan media permainan ular tangga.

2.1.8.5 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional yang diperoleh melalui penerapan pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan keterampilan guru, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa siswa. Sedangkan dampak pengiring yang muncul dalam pembelajaran dengan pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga adalah siswa dapat bersikap positif, motivasi yang tinggi, keterampilan belajar, kepercayaan diri, dan sukses belajar.

2.1.9 Kelebihan dan Kelemahan Model *Quantum Learning*

2.1.9.1 Kelebihan Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Berdasarkan uraian De Porter (2013) mengenai model pembelajaran *Quantum Learning* dan paparan oleh beberapa ahli tentang media permainan dalam penelitian ini yaitu media ular tangga, maka didapatkan kesimpulan tentang kelebihan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga yaitu: 1) membiasakan siswa untuk selalu bersikap positif terutama dalam semangat belajarnya; 2) meningkatkan motivasi belajar siswa secara mental; 3) menciptakan penataan lingkungan belajar yang nyaman untuk memberikan keterampilan hidup pada siswa; 4) membentuk kepercayaan diri siswa; 5) memupuk sikap juara kepada siswa; 6) memberikan pelatihan efektif bagi siswa sehingga hasil belajar menunjukkan peningkatan.

2.1.9.2 Kelemahan Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Berdasarkan uraian DePorter (2013) mengenai model *Quantum Learning* dan uraian para ahli tentang media permainan dalam penelitian ini adalah media ular tangga, maka didapatkan kelemahan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga yaitu: 1) kegaduhan kelas yang terjadi karena permainan yang dilaksanakan; 2) tidak semua siswa memahami dan mematuhi aturan belajar yang ditetapkan

2.1.9.3 Upaya yang Menutupi Kekurangan Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga

Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kelemahan di atas, maka beberapa hal berikut ini diperlukan untuk menutupi kekurangan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga yaitu: 1) sebelum permainan dimulai hendaknya guru menyampaikan aturan permainan terlebih dahulu sampai siswa memahaminya; 2) aturan hendaknya dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

2.1.10. Hubungan Model *Quantum Learning* dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil

Peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang positif antara model *Quantum Learning* dengan media ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil di Sekolah Dasar yang meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil.

Berdasarkan asumsi tersebut, maka penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga diramalkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama inggil kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

Pelaksanaan penelitian tentang “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui *Quantum Learning* pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang” diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa pada kelas V Sekolah Dasar.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Peneliti mendasarkan kegiatan penelitian ini pada penelitian-penelitian relevan yang telah dilaksanakan peneliti-peneliti lain yang telah menunjukkan hasil penelitian yang bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Penelitian yang dijadikan dasar berhubungan dengan penerapan pembelajaran Quantum Learning. Hasil penelitian tersebut, antara lain:

Sari, Mustika. 2013. Penerapan Model *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Materi Energi Panas Dan Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Under. Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penerapan Model *Quantum Learning* pada proses pembelajaran terdapat kenaikan baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan performansi guru pada siklus I memperoleh nilai akhir sebesar 81,22 dengan kriteria AB, meningkat menjadi 94,17 dengan kriteria A pada siklus II. Aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 72,20% meningkat pada siklus II menjadi 82,32%. Selanjutnya, rata-rata nilai tes formatif siklus I sebesar 72,13 meningkat pada siklus II menjadi 77,95. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 78,95% meningkat pada siklus II menjadi 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran quantum learning dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa

materi Energi Panas dan Bunyi pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran IPA atau pelajaran lain. Dengan demikian, model *Quantum Learning* terbukti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah menerapkan model *Quantum Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel masalah yaitu dalam penelitian Sari melakukan penelitian terhadap kualitas pembelajaran dalam pembelajaran materi energi panas dan bunyi. Kemudian dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil. Pokok bahasan yang diteliti untuk penerapan model *Quantum Learning* dalam penelitian Sari dengan penelitian ini juga berbeda karena Sari meneliti dengan pokok bahasan energi panas dan bunyi sedangkan dalam penelitian ini, dibahas tentang pembelajaran berbicara deskripsi tentang benda, drama, dan cerita berbahasa Jawa.

Penelitian lain mengenai penerapan model *Quantum Learning* juga menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian, berikut hasil penelitian mengenai penerapan model *Quantum Learning*:

Ardiyani, Dewi Rahma. 2013. Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model *Quantum Learning* Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang. Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan guru. Pada siklus I skor 24 kategori baik, siklus II skor 31 kategori baik, dan siklus III skor 38 kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I skor rata-rata 16,8 kategori cukup, siklus II skor rata-rata 20,1

kategori baik dan siklus III skor rata-rata 24,3 kategori sangat baik. Hasil belajar berupa keterampilan membaca aksara Jawa siswa siklus I ketuntasan belajar mencapai sebesar 67,5%, Siklus II sebesar 85% dan pada siklus III sebesar 92,5%. Pada siklus III sudah memenuhi kriteria sehingga tidak dilaksanakan tindakan siklus berikutnya. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan model Quantum Learning dengan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IIIA SDN Petompon 2 Semarang. Saran bagi guru sebaiknya menerapkan model Quantum Learning dan mengembangkan media kartu kata pada mata pelajaran yang lain, maupun materi yang lain.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ardiyani dan peneliti, keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yakni model *Quantum Learning*. Perbedaan juga ditemukan dari kedua penelitian ini yaitu media yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Media dalam penelitian ini menggunakan media ular tangga sebagai media permainan yang edukatif. Sedangkan penelitian Ardiyani menggunakan media kartu kata sebagai sarana guru untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Dalam penelitian ini, variabel masalah berbeda dari penelitian Ardiyani. Penelitian Ardiyani meneliti tentang peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa, sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil.

Penelitian tentang penerapan model *Quantum Learning* dijadikan patokan peneliti dalam melakukan penelitian untuk memperkuat hasil penelitian. Penelitian lainnya akan diuraikan sebagai berikut:

Khair, Bustanil. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi setelah menggunakan model pembelajaran Quantum Learning. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. Pada siklus I secara klasikal telah tuntas 60% dari 10 soal terdapat 6 soal yang tuntas. Secara individual tuntas sebesar 68,42 % atau dari 19 siswa, hanya 6 orang siswa yang tidak tuntas. Pada siklus II secara klasikal sudah tuntas sebesar 90% dari 10 soal tes hanya 1 soal yang belum tuntas. Secara individual tuntas sebesar 94,73 % atau dari 19 siswa hanya 1 siswa yang belum tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model Quantum Learning pada materi Hidrosfer dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dan penelitian Khair dapat dilihat dari penerapan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran. Mengenai variabel masalah yang diteliti ditemukan perbedaan yaitu penelitian menerapkan model *Quantum Learning* untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa sedangkan dalam penelitian ini peneliti fokus kepada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil. Hal ini menunjukkan perbedaan pula pada mata pelajaran yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa, sedangkan Khair fokus dalam pembelajaran geografi. Kemudian dari objek penelitian, juga terlihat perbedaan yakni siswa SMA dan siswa SD.

Berdasarkan kajian empiris yang ditemukan, maka didapat informasi bahwa *Quantum Learning* serta penggunaan media permainan (ular tangga) dapat meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Sehingga dalam hal ini, penelitian tersebut menjadi pendukung asumsi pada penelitian ini. Penerapan model dan media ini berdasarkan karakteristik anak SD yang senang bekerja dalam suasana yang menyenangkan dan permainan. Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa penerapan *Quantum Learning*

dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil pada kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

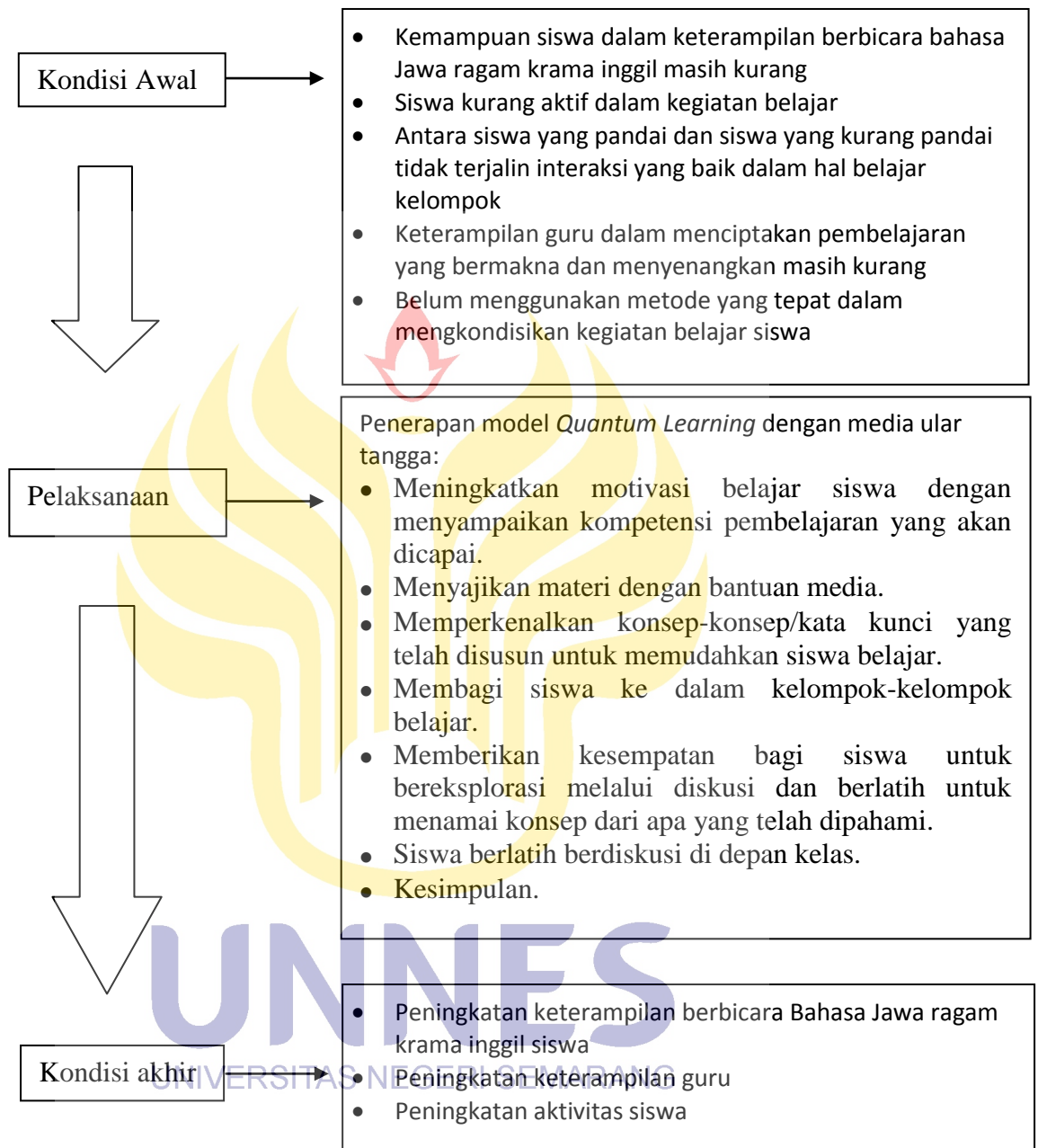
Peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbahasa Jawa pada siswa kelas V di SDN Karanganyar 02 Semarang, yaitu 1) pembelajaran Bahasa Jawa yang dilaksanakan di kelas V SD Karanganyar 02 masih bersifat konvensional; 2) guru masih sering menggunakan metode ceramah yang dianggap sederhana dan mudah; 3) belum terjalinnya hubungan kerja kelompok yang baik antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai; 4) siswa masih kesulitan mencerna informasi karena guru tidak memberi contoh yang konkrit.

Penemuan masalah tersebut didukung oleh data dari pencapaian hasil evaluasi pembelajaran bahasa Jawa. Data hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang semester I tahun ajaran 2013/2014, diketahui bahwa pada pelajaran Bahasa Jawa dari 39 siswa, hanya 9 siswa (23,08%) yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sebanyak 30 siswa (76,92%) mendapat nilai di bawah KKM. Berdasarkan data hasil observasi, pengamatan peneliti, serta hasil evaluasi pembelajaran bahasa Jawa, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil. Dalam hal ini peneliti menentukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga.

Quantum Learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan (Huda, 2013: 192). Dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Untuk menunjang proses pembelajaran, media diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2013: 25). Sehingga untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil diciptakan desain pembelajaran yang membuat siswa senang dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga akan tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa dalam kemampuan berkomunikasi melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga.

Penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil di SDN Karanganyar 02 Semarang.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dengan mendasarkan pada kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, yaitu:

- a. Penerapan model *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa pada pembelajaran berbicara bahasa Jawa di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.
- b. Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.
- c. Penerapan model *Quantum Learning* dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui *Quantum Learning* dengan media ular tangga yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Model *Quantum Learning* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil memiliki karakteristik terdiri dari 7 langkah pembelajaran diantaranya: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai; (2) menyajikan materi dengan bantuan media; (3) memperkenalkan konsep-konsep/kata kunci yang telah disusun untuk memudahkan siswa belajar; (4) membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar; (5) memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui diskusi dan berlatih untuk menamai konsep dari apa yang telah dipahami; (6) siswa berlatih berdiskusi di depan kelas; (7) kesimpulan. Karakteristik lainnya yaitu peran guru dalam pembelajaran melalui model *Quantum Learning* dengan media ular tangga sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing siswa. Sedangkan peran siswa dalam pembelajaran sebagai subjek belajar aktif yang mengalami sendiri pengalaman belajar yang dirasakannya untuk memahami konsep-konsep dari informasi yang diterimanya dalam proses pembelajaran. Pola interaksi dalam

pembelajaran melalui *Quantum Learning* dengan media ular tangga bersifat banyak arah, komunikasi tidak hanya berpusat kepada guru saja, akan tetapi komunikasi antar siswa juga terjalin dalam pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media ular tangga, papan tulis, gambar, dan lembar kerja siswa. Penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, keterampilan guru, dan aktivitas siswa dan masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan dampak pengiringnya yaitu siswa dapat bersikap positif, memiliki motivasi yang tinggi, bertambah keterampilan belajarnya, mempunyai kepercayaan diri, dan sukses dalam belajar.

- b. Melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar keterampilan berbicara siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 20,51% (10 siswa) dengan kategori cukup. Pada siklus II terjadi peningkatan 5,13% sehingga persentase ketuntasan belajar menjadi 25,64% (10 siswa) dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus III perolehan meningkat menjadi 71,80% sehingga persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 97,44% (38 siswa) berkategori sangat baik. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil telah memenuhi indikator keberhasilan dengan mengalami ketuntasan belajar klasikal $\geq 80\%$ dari jumlah siswa.

- c. Melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya. Keterampilan guru mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III. Pada siklus I diperoleh kategori cukup dengan jumlah skor 12 (42,86%) dan rata-rata skor 1,71. Siklus II diperoleh peningkatan sebesar 17,89%, sehingga jumlah skor meningkat menjadi 17 (60,75%) dengan rata-rata skor 2,43 berkategori cukup. Peningkatan terjadi lagi pada siklus III sebesar 24,96 % sehingga jumlah skor menjadi 24 (85,71%) dengan rata-rata skor 3,43 berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan guru, maka indikator keberhasilan telah tercapai dari indikator yang telah ditetapkan yaitu terkategori sekurang-kurangnya baik dengan skor $\geq 17,5$.
- d. Melalui penerapan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III. Pada siklus I diperoleh kategori cukup dengan jumlah rata-rata skor 14,24 (51%) dan rata-rata skor 2,04. Siklus II diperoleh peningkatan sebesar 1,82%, sehingga jumlah rata-rata skor meningkat menjadi 14,79 (52,82%) dengan rata-rata skor 2,11 berkategori cukup. Peningkatan terjadi lagi pada siklus III sebesar 31,30% sehingga jumlah skor menjadi 23,55 (84,12%) dengan rata-rata skor 3,36 berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa, maka indikator keberhasilan telah tercapai dari indikator yang telah ditetapkan yaitu terkategori sekurang-kurangnya baik dengan skor $\geq 17,5$.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil melalui *Quantum Learning* dengan media ular tangga, maka peneliti memberikan saran-saran berupa saran teoritis dan saran praktis sebagai berikut:

5.2.1. Teoritis

- a. Guru hendaknya menguasai model *Quantum Learning* dengan media ular tangga sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil di SD.
- b. Guru hendaknya sering menerapkan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga sesuai dengan karakteristiknya, sehingga kompetensi guru akan lebih meningkat.

5.2.2. Praktis

- a. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yaitu dengan menerapkan model *Quantum Learning* dengan media ular tangga.
- b. Sekolah hendaknya mengadakan simposium, workshop, lokakarya, seminar atau penelitian lebih lanjut tentang model *Quantum Learning* dengan media ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Anggoro, M. Toha. DKK. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anjani, Pratiwi Citra. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Online. <http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> (diakses tanggal 14 Januari 2014, pukul 23.42 WIB).
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal. DKK. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardiyani, Dewi Rahma. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang*. Online. <http://lib.unnes.ac.id> (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 08.19 WIB).
- Arikunto, Suharsimi. DKK. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asri Budiningsih, C. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Damayanti, Vera Rovita. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama dalam Berdialog sesuai Unggah-Ungguh Basa dengan Media Kartu Karakter pada Siswa Kelas IXG SMP Negeri 2 Kalimanah Kabupaten Purbalingga*. Online. <http://lib.unnes.ac.id> (diakses tanggal 9 Februari 2014, pukul 22.16 WIB).
- DePorter Bobbi. DKK. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2010. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harry. 2012. *Kualitas Pembelajaran*. Online. <http://harrychanz.blogspot.co.id/2012/03/kualitas-pembelajaran-mutu.html> (diakses tanggal 18 Maret 2016, pukul 19.09 WIB).
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hollingsworth, Pat dan Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajarann dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jauhari, Heri. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.

- Kasbolah, Kasihani. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Khair, Bustanil. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Samadua Kabupaten Aceh Selatan*. Online. http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=10595 (diakses tanggal 30 Maret 2016, pukul 23.17 WIB).
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mangunsuwito, S. A. 2009. *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Mundir. 2013. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, K. 1995. *Kamus Indonesia-Jawa*. Solo: Buana Raya.
- Poerwanti, Endang. DKK. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyanto, Edi. 2010. *Tingkat Tutur Bahasa Jawa*. Online. <http://gladhenbasajawa.blogspot.co.id/search/label/Tingkattuturbasajawa> (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 06.10 WIB).
- Rahayu, Endah. 2016. *Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa*. Online. <http://ki-demang.com/kbj5/index.php/makalah-komisi-b/1148-14-pembelajaran-bahasa-jawa-sebagai-wahana-pembentukan-watak-pekerti-bangsa->

[penerapan-ungguh-ungguh-berbahasa](#) (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 05.45 WIB).

Rahayu, Imas Putri. 2013. *Ular Tangga*. Online. <https://pgsd4d2013.wordpress.com/2013/05/12/ular-tangga.html> (diakses tanggal 11 Maret 2014, pukul 14.52 WIB).

Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Pretasi Pustakaraya.

Rezki. 2010. *Perbedaan Narasi, Deskripsi, Eksposisi, Argumentasi, dan Persuasi*. Online. <http://rezkiiqkye.blogspot.co.id/2013/10/perbedaan-narasi-deskripsi-eksposisi.html> (diakses tanggal 20 Maret 2016, pukul 07.51 WIB).

Santosa, Puji. DKK. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Saputra, Hardika. 2014. *Teori Belajar Quantum Teaching Dan Quantum Learning*. Online. <http://hardymath.blogspot.co.id/2012/07/teori-belajar-quantum-teaching-dan.html> (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 06.28 WIB).

Sari, Mustika. 2013. *Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Materi Energi Panas dan Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 4 Kota Tegal*. Online. <http://lib.unnes.ac.id> (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 08.14 WIB).

Setiawan, Ebta. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Online. <http://kbbi.web.id/deskripsi> (diakses tanggal 20 Maret 2016, pukul 07.51 WIB).

- Setiyantoro, Imam. 2012. *Karangan Deskripsi*. Online. <https://imamsetiyantoro.wordpress.com/2012/05/29/karangan-deskripsi/> (diakses tanggal 20 Maret 2016, pukul 08.19 WIB).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tindaon, Yosi Abdian. 2012. *Jenis Karangan Deskripsi*. Online. <http://yosiabdiantindaon.blogspot.co.id/2012/11/jenis-karangan-deskripsi.html> (diakses tanggal 20 Maret 2016, pukul 08.36 WIB).
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UNY. _____. *Mengajarkan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Kepada Anak Usia Dini*. Online. staff.uny.ac.id/sites/.../MENGAJARKAN%20UNGGAH-UNGGUH.pdf. (diakses tanggal 11 Februari 2014, pukul 05.55 WIB).
- Wikipedia Bahasa Indonesia. 2013. *Ular Tangga*. Online. https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga.html (diakses tanggal 20 Februari 2014, pukul 18.07 WIB).

Yuliadi. 2013. *8 Keterampilan Mengajar yang Harus dikuasai Guru*. Online. <http://20222716.siap-sekolah.com/2013/06/10/8-keterampilan-mengajar-yang-harus-dikuasai-guru/#.VwZsDHb6tH0> (diakses tanggal 10 Februari 2014, pukul 16.13 WIB).



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG