



**TEKNIK PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
BERBANTUAN MEDIA WAYANG GOLEK DALAM
KD BERDIALOG BAGI SISWA KELAS VII SMP N 3
SUMBANG KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Nama : Eni Rosmala Dewi
NIM : 2601411029
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, April 2016

Pembimbing I

Pembimbing II


Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd.


Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd, M.Pd.

NIP 198401062008122001

NIP 197208062005011002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas* telah dipertaruhkan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)

Sekretaris,

Drs. Widodo, M.Pd. (196411091994021001)

Penguji I,

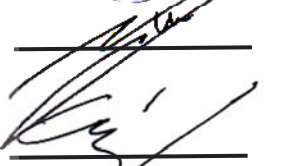
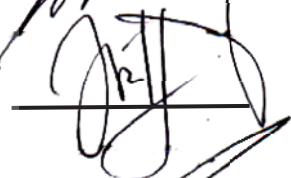
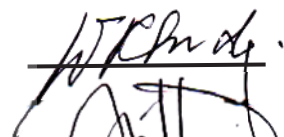
Joko Sukoyo. S.Pd, M.Pd. (198208072008121004)

Penguji II,

Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd. (198401062008122001)

Penguji III,

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd, M.Pd. (197208062005011002)



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

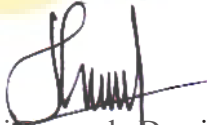


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum (196008031989011001)

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas* benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, April 2016



Eni Rosmala Dewi

NIM 2601411029



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Jika kamu punya keinginan, ingat, kejar dan raihlah hingga keinginan tersebut tergenggam di tanganmu. Do'a ibumu adalah pemulus keinginanmu.

(Eni)

PERSEMBAHAN:

Skripsi berjudul *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas* kupersembahkan kepada:

1. Ibu Kusmiyah dan Bapak Mustari tercinta yang selalu memotivasi dan semangat untuk mengejar kesuksesan,
2. Kakakku, Evi Yuniarti Kurniasih, dan Mochammad Ari Yulianto,
3. Penyemangatku, imamku Duna Fadil Andriansyah
4. Almamaterku

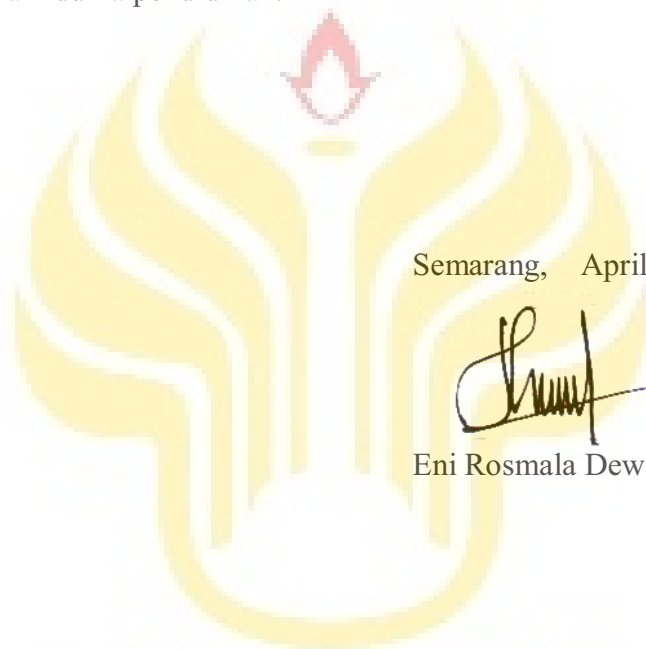
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas* ini dapat penulis selesaikan dengan baik. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd dan Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd., pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
3. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal teori selama masa perkuliahan.
4. Heri Saptono, S.Pd Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sumbang yang telah memberikan izin penelitian.
5. Suwarno, S.Pd sebagai guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 3 Sumbang yang telah membantu penulis selama penelitian.
6. Orang tuaku tercinta Kusmiyah dan Mustari yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat demi terselesainya penulisan skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan.

Semoga semua pihak di atas selalu diberikan perlindungan dan limpahan rahmat oleh Allah SWT. Amin.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap dengan terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan dalam dunia pendidikan.



Semarang, April 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eni Rosmala Dewi', is written over the right side of the UNNES logo.

Eni Rosmala Dewi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Dewi, Eni Rosmala. 2016. *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek dalam KD Berdialog bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd, Sucipto Hadi Purnomo S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: teknik pembelajaran bermain peran; media wayang golek; berdialog

Dalam pembelajaran berdialog dibutuhkan teknik dan media pembelajaran yang tepat. Pada umumnya dalam pembelajaran berdialog, guru menerangkan materi tentang berdialog kemudian meminta siswa untuk membacakan teks dialog. Hal itu masih membuat siswa merasa kesulitan, sehingga menjadikan hasil belajar siswa kurang baik. Karena itu, peneliti menerapkan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek agar siswa dalam pembelajaran lebih aktif dan kemampuan berdialog siswa lebih baik. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang? (2) bagaimana perubahan perilaku siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek? Tujuan penelitiannya adalah (1) untuk mendeskripsikan perbedaan hasil pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang. (2) untuk mendeskripsikan perbedaan perilaku siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek.

Desain penelitian ini adalah *true experimental design* dengan menggunakan bentuk *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang yang berjumlah 190 siswa, setiap kelas terdiri dari 38 siswa dari kelas VII A sampai dengan VII E. Teknik sampling dilakukan dengan uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai murni siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sampel penelitian ini adalah 38 siswa dari kelas VII A (kelas eksperimen) dan 38 siswa kelas VII E (kelas kontrol) yang sebelumnya sudah diuji prasyarat analisis (uji homogenitas), untuk mengetahui bahwa kedua kelas tersebut homogen dengan probabilitas 2,029 dan signifikansi 0,0882. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi tes, observasi dan

wawancara kepada siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskripsi data kualitatif dan kuantitatif, uji prasyarat analisis (uji homogenitas), dan uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang lebih efektif untuk kompetensi dasar berdialog, baik dari hasil pembelajaran maupun proses pembelajaran, secara rinci dijelaskan sebagai berikut. (1) Hasil pembelajaran berdialog antara kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 76,55, sedangkan eksperimen adalah 82,29. dengan signifikansi 0,000. Hasil uji beda diperoleh $t_{hitung} = 9,4756$ dan *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000, karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran berdialog antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. (2) Perilaku siswa pada kelas eksperimen lebih aktif, sedangkan kelas kontrol cenderung pasif. Pada saat pembelajaran siswa kelas eksperimen berpendapat, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek lebih efektif, menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, siswa merasa terbantu dengan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek. Sedangkan siswa kelas kontrol berpendapat bahwa, pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek yang tidak diberi contoh cenderung pasif, dan sulit dipahami.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka saran yang dapat disampaikan adalah guru bahasa Jawa di SMP Negeri 3 Sumbang sebaiknya menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek untuk mengefektifkan pembelajaran berdialog, sehingga siswa lebih tertarik lagi dengan pembelajaran berdialog.



SARI

Dewi, Eni Rosmala. 2016. *Teknik Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Golek Dalam KD Berdialog Bagi Siswa Kelas VII SMP N 3 Sumbang Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd, Sucipto Hadi Purnomo S.Pd., M.Pd.

Tembung Pangrunut: teknik pembelajaran bermain peran; media wayang golek; *pacelathon*

Ing piwulangan pacelathon guru mbutuhake teknik, lan media piwulangan sing trep. Biasane ing piwulangan pacelathon, guru nerangake materi babagan pacelathon bannjur para siswa macakake teks pacelathon kasebut. Kahanan kuwi dadikake siswa krasa kangelan nalika sinau pacelathon, nyebabake asil sinau siswa dadi kurang apik. Adhedhasar prakara mau, panaliti arep ngetrapake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek supaya siswa luwih aktif, lan ndadikake asil pacelathon siswa dadi apik. Underaning panaliten iki yaiku (1) kepiye bedane asil piwulangan pacelathon siswa kelas kontrol kang ora nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek lan kelas eksperimen kang nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang? (2) kepiye bedane patrape siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang piwulangan pacelathon ing kelas kontrol kang ora nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek lan kelas eksperimen kang nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek. Panaliten iki nduweni ancas kanggo (1) mangerteni bedane asil piwulangan pacelathon siswa kelas kontrol kang ora nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek lan kelas eksperimen kang nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek. (2) ngandharake bedane patrape siswa SMP Negeri 3 Sumbang kelas kontrol kang ora nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek lan kelas eksperimen kang nggunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek.

Dhesain panaliten iki nganggo true experimental design awujud posttest-only control design. Populasi saka panaliten iki yaiku kabeh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang sing gunggungane ana 190 siswa, dene sakelas ana 38 siswa saka kelas VII A nganti VII E. Teknik kanggo nemtokake sampel migunakake uji-t kelas eksperimen lan kelas kontrol adhedhasar biji murni siswa ing piwulangan basa Jawa. Sampel dipilih gunakaeke uji-t siswa kang dadi kelas eksperimen kelas VII A kang cacah 38 siswa lan kelas VII E kang dadi kelas kontrol kang cacah 38

siswa kang sadurunge wis diuji prasyarat analisis (uji homogenitas) dhisik, supaya ngerti yen 2 kelas kuwi kalebu kelas kang homogen, kang ngasilake probabilitas ,029 lan signifikasi 0,0882. Teknik kanggo ngumpulake data panaliten iki antarane tes, observasi lan wawan rembug karo siswa. Teknik analisis data sajrone panaliten iki yaiku dheskripsi data kualitatif lan kuantitatif, uji prasyarat analisis (uji homogenitas), lan uji hipotesis(uji-t) migunakake program SPSS.

Asil saka panaliten iki nuduhake yen teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang luwih efektif lan luwih apik saka asil piwulangan lan proses piwulangan. Mula saka kuwi, piwulangan maca geguritan siswa kelas eksperimen luwih apik tinimbang kelas kontrol, kang dijlentrehake kaya mangkene. (1) Asil biji rata-rata kelas kontrol yaiku 76,55, dene kelas eksperimen yaiku 82,29. Asil uji beda yaiku $t_{hitung} = 9,4756$ lan $sig.(2-tailed) = 0,000$, amarga tingkat signifikasi uji beda kurang saka 0,05, dudutane ana beda kang signifikan asil piwulangan maca geguritan antarane kelas kontrol lan kelas eksperimen. (2) Siswa kelas eksperimen luwih aktif, dene kelas kontrol katon pasif. Siswa kelas eksperimen jelasake, piwulangan kanthi ngetrapake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek luwih efektif, nyenengake lan gampang dimangerteni, siswa krasa direwangi nalika gunakake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek. Siswa kelas kontrol jelasake piwulangan kang ora ngetrapake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek katon pasif, lan angel dimangerteni.

Saka asil panaliten iki, pamrayoga kang bisa diandharake yaiku guru basa Jawa SMP Negeri 3 Sumbang sayogyane ngetrapake teknik pembelajaran bermain peran nganggo media wayang golek kanggo ngefektifake pasinaon pacelathon, saengga dadikake siswa luwih seneng sinau pacelathon.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8

2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Teknik Pembelajaran Bermain Peran	12
2.2.2.1.1 Tujuan Bermain Peran	14
2.2.2.1 Pengaruh Role Playing.....	15
2.2.2 Media	15
2.2.2.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.2.2.3 Peran Media Pembelajaran.....	19
2.2.2.4 Manfaat Umum Media Pembelajaran	20
2.2.2.5 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	21
2.2.2.6 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	21
2.2.3 Konsep Wayang.....	21
2.2.3.1 Jenis-jenis Wayang	22
2.2.4 Wayang Golek Sebagai Media Pembelajaran	25
2.2.5 Berdialog.....	27
2.2.5.1 Tujuan Berbicara	27
2.2.5.2 Prinsip Umum Berbicara.....	28
2.2.6 Ragam Bahasa Jawa	29
2.2.6.1 Ngoko Lugu.....	29
2.2.6.2 Ngoko Alus	29
2.2.6.3 Krama Lugu.....	30
2.2.6.4 Krama Alus	31
2.3 Kerangka Berpikir	32

2.4 Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Populasi dan Sampel.....	36
3.2.1 Populasi.....	36
3.2.2 Sampel.....	37
3.3 Variabel Penelitian	39
3.3.1 Variabel Bebas (X)	39
3.3.2 Variabel Terikat (Y)	39
3.4 Instrumen Penelitian	39
3.4.1 Instrumen Tes	40
3.4.2 Instrumen Non Tes	43
3.4.2.1 Pedoman Observasi.....	43
3.4.2.2 Pedoman Wawancara.....	44
3.4.2.3 Pedoman Dokumentasi	44
3.5 Validitas Instrumen	45
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6.1 Teknik Tes.....	46
3.6.2 Teknik Non Tes	46
3.6.2.1 Observasi.....	46
3.6.2.2 Wawancara	47
3.6.2.3 Dokumentasi/Foto.....	47

3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Deskripsi Data	48
3.7.2 Uji Prasyarat Analisis	48
3.7.3 Uji Hipotesis.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	51
4.1.1 Kelas Kontrol	51
4.1.1.1 Hasil Tes Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol.....	52
4.1.2 Kelas Eksperimen	58
4.1.2.1 Hasil Tes Pembelajaran Berdialog Kelas Eksperimen	59
4.1.3 Perbedaan Hasil Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	65
4.1.3.1 Perbedaan Pembelajaran Berdialog dengan Aspek Proses Selama Pembelajaran Berdialog Berlangsung	70
4.1.3.2 Perbedaan Pembelajaran Berdialog dengan Aspek Isi Dialog	71
4.1.3.3 Perbedaan Pembelajaran Berdialog dengan Aspek Penyampaian...	72
4.2 Perbedaan Perilaku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73
4.2.1 Kelas Kontrol	73
4.2.1.1 Perilaku Siswa Kelas Kontrol.....	73
4.2.1.2 Tanggapan Siswa Kelas Kontrol	75
4.2.2 Kelas Eksperimen	76
4.2.2.1 Perilaku Siswa Kelas Eksperimen	76

4.2.2.2 Tanggapan Siswa Kelas Eksperimen.....	77
4.2.3 Perbedaan Perilaku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	79
4.2.3.1 Perbedaan Perilaku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	79
4.2.3.2 Perbedaan Tanggapan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	81
BAB V PENUTUP	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Normalitas Sampel Penelitian	37
Tabel 3.2 Homogenitas Sampel Penelitian	38
Tabel 3.3 Penilaian berdialog	40
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa	42
Tabel 4.1 Aspek Proses selama pembelajaran berdialog berlangsung	52
Tabel 4.2 Aspek Isi dialog.....	53
Tabel 4.3 Aspek Penyampaian	53
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa	54
Tabel 4.5 Hasil Tes Kelas Kontrol	54
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol	55
Tabel 4.7 Skor Rata-rata Pada Indikator Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol..	56
Tabel 4.8 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Proses selama pembelajaran berdialog berlangsung Kelas Kontrol	56
Tabel 4.9 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Isi Dialog Kelas Kontrol.. ..	57
Tabel 4.10 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Penyampaian Kelas Kontrol	57
Tabel 4.11 Aspek Proses selama pembelajaran berdialog berlangsung	59
Tabel 4.12 Aspek Isi dialog.....	60
Tabel 4.13 Aspek Penyampaian	60
Tabel 4.14 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa	61

Tabel 4.15 Hasil Tes Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Pembelajaran Berdialog Kelas eksperimen.....	62
Tabel 4.17 Skor Rata-rata Pada Indikator Pembelajaran Berdialog Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.18 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Proses selama pembelajaran berdialog berlangsung Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.19 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Isi Dialog Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.20 Hasil Tes pembelajaran berdialog Aspek Penyampaian Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.21 Perbedaan Hasil Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	66
Tabel 4.22 Perbedaan Nilai Rata-rata Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.23 Hasil Uji (<i>t-tes</i>) Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.24 Perbedaan Skor Rata-rata Pembelajaran Berdialog Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4.25 Perbedaan Hasil Tes Pembelajaran Berdialog Aspek Proses Selama Pembelajaran Berdialog Berlangsung Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	70
Tabel 4.26 Perbedaan Hasil Tes Pembelajaran Berdialog Aspek Isi Dialog Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.27 Perbedaan Hasil Tes Pembelajaran Berdialog Aspek Penyampaian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Membaca Geguritan Kelas VIIA	88
Lampiran 2 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Membaca Geguritan Kelas VIIE	90
Lampiran 3 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Berdialog Kelas VII A	92
Lampiran 4 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Berdialog Kelas VII E	94
Lampiran 5 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Berdialog Kelas VII A (Kelas Eksperimen)	96
Lampiran 6 Daftar Nilai Kompetensi Dasar Berdialog Kelas VII E (Kelas Kontrol)	98
Lampiran 7 Hasil Observasi Kelas Eksperimen	100
Lampiran 8 Hasil Observasi Kelas Kontrol	101
Lampiran 9 Pedoman Wawancara Kelas Eksperimen	102
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Kelas Eksperimen	103
Lampiran 11 Dokumentasi Foto	104
Lampiran 12 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	109
Lampiran 13 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	114
Lampiran 14 Hasil Wawancara Kelas Eksperimen	119
Lampiran 15 Hasil Wawancara Kelas Kontrol	121
Lampiran 16 Teks Dialog Kelas Eksperimen	123
Lampiran 17 Teks Dialog Kelas Kontrol	124
Lampiran 18 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	125
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian	126
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian	127



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Jawa terdapat empat keterampilan dasar yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai dengan konteks dan situasi pada saat dia berbicara. Keterampilan berbicara juga dapat melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami, dan sistematis.

Ketika berbicara, seseorang harus memperhatikan tata bahasa. Selain itu, dia juga harus memperhatikan siapa yang diajak berbicara. Dengan begitu, berbicara perlu mengetahui *unggah-ungguh*, seperti *unggah-ungguh* bicara dengan orang tua, orang yang lebih tua, atau orang yang dituakan. Tentu akan berbeda dengan anak kecil, orang yang lebih muda, atau orang yang dimudakan. Hal tersebut dinamakan *unggah-ungguh basa*. Di dalam *unggah-ungguh basa* terdapat ragam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*.

Kini, kebanyakan orang tua dalam keluarga Jawa mengajarkan anaknya dengan menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* dan bahasa Indonesia. Keadaan tersebut mengakibatkan banyak anak tidak menguasai bahasa Jawa ragam *krama* dengan baik. Selain dalam kehidupan sehari-hari orang tua tidak memperkenalkan anak-anaknya kepada bahasa Jawa ragam *krama*, di sekolah pun guru bahasa Jawa belum banyak mengajarkan ragam bahasa *krama*.

Akibat kondisi tersebut, diperlukan peranan guru yang mengarahkan siswanya untuk belajar menggunakan bahasa Jawa ragam krama dengan *unggah-ungguh* yang benar. Peranan guru dianggap penting untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Tanpa guru yang mengarahkan, maka penguasaan tersebut tidak akan tercapai.

Keterampilan berbicara membutuhkan banyak praktik dan latihan. Dengan praktik dan latihan siswa, yang pada awalnya tidak bisa berbicara ragam *krama*, lama-lama akan bisa berbicara ragam *krama*. Hal tersebut memerlukan proses, karena awalnya siswa tidak percaya diri, kemudian akan timbul rasa malu dan takut salah untuk berbicara di depan kelas. Setelah dibiasakan untuk maju di depan kelas untuk berbicara, siswa akan semakin percaya diri dan dapat menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* dengan baik dan benar.

Keadaan di lapangan dalam pembelajaran berdialog, guru hanya berceramah dan menggunakan teks berdialog yang dibuat oleh siswa atau teks berdialog dari buku atau Lembar Kerja Siswa sebagai media. Akibatnya kebanyakan siswa merasa jenuh dan kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Jawa. Maka guru harus berusaha untuk mengubah cara mengajarnya dan harus pintar dalam memilih dan menggunakan teknik pembelajaran dan media pendukung untuk menarik minat siswa dalam materi pelajaran yang akan diajarkan.

Guru juga harus melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, baik secara mental, fisik, maupun sosial. Untuk tercapainya pembelajaran yang efektif maka perlu digunakan teknik pembelajaran dan media. Berdasarkan teknik

pembelajaran dalam berbicara maka dipilihlah teknik pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk berdialog.

Dalam pembelajaran kehadiran media pembelajaran sangat penting, terutama dalam menyajikan kompetensi yang ingin dicapai serta untuk memotivasi siswa agar bisa menggali informasi, pemahaman materi, dan meningkatkan respons siswa. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan berperan banyak dalam pembelajaran, dan tentunya media tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Alasan dalam pemilihan media wayang golek, karena karakter tokoh wayang yang ada sering kita temui di dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dapat mempermudah dalam penyampaian proses pembelajaran keterampilan berbicara sesuai *unggah-ungguh basa*.

Dalam pemilihan media pembelajaran tersebut, siswa dengan mudah menggunakan wayang golek, kata-kata yang akan disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Kata-kata yang digunakan dalam wayang golek ini bisa diambil dari kehidupan kita sehari-hari. Selain itu juga, sifatnya umum, mudah dipahami, dan dimengerti oleh anak-anak jaman sekarang. Berbeda apabila menggunakan wayang yang dimainkan oleh dalang-dalang pewayangan pada umumnya, hanya bisa dipahami dan dimengerti oleh sebagian orang yang memahami dan mengerti pakem pewayangan saja.

Penggunaan media wayang golek diharapkan dapat menarik, menyenangkan, memotivasi, dan dapat memaksimalkan keterampilan siswa dalam berdialog. Oleh karena itu penerapan teknik pembelajaran bermain peran

berbantuan media wayang golek untuk Kompetensi Dasar berdialog pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang kabupaten Banyumas menarik untuk diteliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Ketrampilan berbicara, khususnya berdialog di SMP Negeri 3 Sumbang mengalami hambatan seperti:

1. Teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran di SMP N 3 Sumbang monoton dan kurang menarik, guru jarang menerapkan teknik pembelajaran apapun kepada siswa,
2. Siswa mengalami kesulitan berdialog dengan menggunakan *unggah-ungguh basa* yang benar,
3. Siswa masih belum bisa berbicara dengan ragam *krama*, dikarenakan siswa sering berbicara dengan bahasa Jawa ragam *ngoko* dan berbicara dengan bahasa Indonesia,
4. Pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat konvensional, guru masih terpaku kepada pembelajaran menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), hanya sekedar membaca, menerangkan, dan mengerjakan,
5. Guru tidak menggunakan media pembelajaran selain teks berdialog, dan
6. Guru belum menemukan media yang tepat untuk Kompetensi Dasar berdialog.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul tidak hanya satu saja sehingga perlu dibatasi. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dalam Kompetensi Dasar berdialog pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang Kabupaten Banyumas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang?
2. Bagaimana perbedaan perilaku siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan perbedaan hasil pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang.
2. Untuk mendiskripsikan perbedaan perilaku siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbang dalam pembelajaran berdialog antara kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dan kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan manfaat teoritis, yaitu:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan dan sumbangan pemikiran ilmiah mengenai pembelajaran berdialog. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya pada kajian yang sama tetapi dalam ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai teknik dan media pembelajaran keterampilan berbicara yang baik dan benar sesuai dengan *unggah-ungguh basa*, serta meningkatkan minat dalam

pembelajaran berdialog, dan dapat dijadikan alternatif dalam pengajaran bahasa Jawa, khususnya keterampilan berbicara agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan maksimal.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat memotivasi siswa dan menambah penggunaan kosakata bahasa Jawa serta dapat menarik minat siswa untuk mempelajari ragam bahasa Jawa yang digunakan sebagai bahasa sehari-hari, dapat membedakan penggunaan ragam bahasa *ngoko* dan *krama*, serta dapat mempengaruhi cara berbicara siswa dalam kehidupan sehari-hari.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Sebuah penelitian tidak lepas dari penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu berguna untuk mengetahui relevansi penelitian yang akan dilakukan. Di samping itu kajian terhadap penelitian terdahulu diperlukan untuk mengetahui posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian kemampuan berbicara, khususnya berdialog, yang dapat dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini antara lain oleh Wijayanti (2009), Karolina (2013), Prideni dkk (2014), Suryaningrum (2014), Tri (2014), Sukmawan dkk (2015).

Wijayanti (2009) menulis skripsi dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa dengan Teknik Bermain Peran Menggunakan Media Boneka Tangan Kelas VII F SMP N 13 Semarang*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas VII F SMP N 13 Semarang mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang semula 64,26 menjadi 75,41. Artinya bahwa dengan media tersebut siswa senang dan lebih tertarik dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian Wijayanti dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas berbicara dan media wayang. Perbedaannya adalah peneliti dalam penelitiannya lebih fokus pada Kompetensi Dasar berdialog, kemudian pada media yang digunakan, peneliti dalam menggunakan wayang golek, sedangkan

penelitian tersebut menggunakan boneka tangan yang hampir sama dengan wayang golek. Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian yang dilakukan Wijayanti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas.

Karolina (2013) menulis jurnal nasional dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun*". Hasil penelitian ini menunjukkan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa melalui teknik bermain peran mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,8, sedangkan dari para siklus ke siklus II meningkat sebesar 34,8, sehingga pada siklus II 76,9; (2) hasil belajar siswa pada para siklus memiliki ketuntasan 47,7% dengan nilai rata-rata 65,1. Pada siklus II memiliki ketuntasan 100%, dengan nilai rata-rata 76,9.

Persamaan penelitian Karolina dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan berbicara dan teknik pembelajaran bermain peran. Perbedaannya penelitian tersebut adalah peneliti menggunakan media wayang golek, penelitian Karolina tidak menggunakan media apapun. Subyek penelitian ini SMP sedangkan subyek penelitian Karolina tingkat SMK. Kemudian peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian Karolina menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prideni dkk (2014) menulis dalam jurnal nasional dengan judul "*Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk*

Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak”. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil kegiatan belajar dalam perkembangan bahasa pada anak kelompok A pada siklus I sebesar 61,11% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,67% yang berada pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan hasil kegiatan belajar dalam perkembangan bahasa pada anak sebesar 20,56 %.

Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian tersebut adalah sama-sama membahas teknik bermain peran. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media wayang golek, sedangkan penelitian Prideni menggunakan media kartu gambar. Penelitian tersebut meneliti pada tingkat Taman Kanak-kanak (TK), sedangkan peneliti melakukan penelitian pada tingkat SMP. Kemudian penelitian Prideni menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.

Suryaningrum (2014) menulis skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Wayang Anggrek Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMP Kelas VII*”. Hasil penelitian ini berupa prototipe media wayang anggrek. Media wayang anggrek tersebut digunakan sebagai media untuk pembelajaran keterampilan berbicara yang di dalamnya menggunakan *unggah-ungguh basa*. Di dalam penelitian ini juga dilampirkan contoh “*pacelathon tetepungan*”.

Persamaan penelitian Suryaningrum dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan berbicara dan media wayang. Perbedaannya

penelitian tersebut menggunakan wayang anggrek sebagai media, peneliti menggunakan wayang golek sebagai media yang digunakan dalam penelitian. Kemudian peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian Suryaningrum menggunakan metode penelitian pengembangan.

Tri (2014) menulis skripsi dengan judul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Membaca Naskah Drama Berbahasa Jawa dengan Model Pembelajaran Role Playing Bagi Siswa Kelas XII di SMA N 2 Ungaran*”. Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 81,18, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 69,74.

Persamaan penelitian Tri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan teknik pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Perbedaannya adalah penelitian tersebut untuk Kompetensi Dasar menulis, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk Kompetensi Dasar berdialog.

Sukmawan dkk (2015) menulis dalam jurnal internasional dengan judul “*Face Threatening Acts in Wayang Golek*”. Sukmawan menuliskan tentang sifat positif dan negatif ekspresi wajah wayang golek. Dalam penelitian ini juga dibahas tentang saran, nasihat yang ditampilkan pada saat pementasan wayang golek.

Persamaan penelitian Sukmawan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas wayang golek. Perbedaannya adalah penelitian tersebut membahas pementasan wayang golek dan membahas tentang positif dan negatif ekspresi

wajah wayang golek, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah wayang golek yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pembelajaran berbicara telah banyak dilakukan. Penelitian tersebut yaitu dengan menerapkan teknik pembelajaran maupun media untuk pembelajaran berbicara. Penelitian ini merupakan hasil pemikiran peneliti, bukan plagiasi/meniru penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian ini membahas tentang teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek merupakan upaya untuk memberi variasi pada pembelajaran berbicara khususnya Kompetensi Dasar berdialog.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori yang ada dalam bab ini disesuaikan dengan permasalahan yang diambil. Teori-teori tersebut dijelaskan sebagai berikut.

2.2.1 Teknik Pembelajaran Bermain Peran

Teknik belajar bermain peran atau disebut juga teknik pembelajaran *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Teknik ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam media sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok (Huda 2013:115).

Huda (2013:115) menyatakan bahwa teknik ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam

stasi dan permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung.

Huda (2013:116) menjelaskan tahap-tahap atau sintak dalam teknik pembelajaran *role playing* yaitu tahap 1: pemanasan suasana kelompok, a. guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, b. guru menjelaskan masalah, c. guru menafsirkan masalah, d. guru menjelaskan *role playing*. Tahap 2: seleksi partisipan, a. guru menganalisis peran, b. guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran. Tahap 3: pengaturan setting, a. guru mengatur sesi-sesi peran, b. guru menegaskan kembali tentang peran, c. guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah. Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, a. guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas, b. guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa. Tahap 5: pemeranan, a. guru dan siswa memulai *role play*, b. guru dan siswa mengukuhkan *role play*, c. guru dan siswa menyudahi *role play*. Tahap 6 diskusi dan evaluasi, a. guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), b. guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama, c. guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya. Tahap 7: pemeranan kembali, a. guru dan siswa memainkan peran yang berbeda, b. guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya. Tahap 8: diskusi dan evaluasi, a. dilakukan sebagaimana tahap 6. Tahap 9: diskusi dan evaluasi, a. guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, b. guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Suyatno (2004:119) menjelaskan cara menerapkan teknik bermain peran:

- a. guru memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan hari itu, siswa membagi diri ke dalam kelompok, siswa mengidentifikasi tokoh yang akan diperankan, siswa memerankan tokoh di depan kelompok lain, kelompok lain memberi komentar tentang peran dari anggota kelompok lain, guru merefleksikan hasil pembelajaran hari itu.

Aqib (2013:25) menuliskan langkah-langkah teknik pembelajaran *role playing*:

- a. guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,
- b. menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar,
- c. guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,
- d. memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
- e. memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan,
- f. masing-masing siswa duduk di kelompoknya,
- g. masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan,
- h. setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas,
- i. masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
- j. guru memberikan kesimpulan secara umum,
- k. evaluasi,
- l. penutup.

2.2.1.1 Tujuan Bermain Peran

Suyatno (2004:119) menjelaskan tujuan bermain peran adalah siswa dapat memerankan tokoh tertentu dengan ucapan yang tepat. Siswa menirukan gaya tokoh yang diidentifikasi dengan ucapan yang mirip atau sama.

2.2.1.2 Pengaruh *Role Playing*

Huda (2013:120) *role playing* diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam: menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing, mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal ataupun personal, dan meningkatkan rasa empati terhadap orang lain. Sementara itu, pengaruh pengiringnya adalah untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial sekitar.

2.2.2 Media

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) dalam Kustandi dan Bambang (2011:7) mengatakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989:25) dalam Kustandi dan Bambang bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Kustandi dan Bambang (2011:7) menjelaskan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kustandi dan Bambang (2011:8) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat

mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat.

2.2.2.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) dalam Kustandi dan Bambang (2011:12) membagi tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1.) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, satu peristiwa atau objek. Satu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi*, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disk*, dan film. Satu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi, bisa kapan saja diperlakukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan satu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2.) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi satu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu da atau tiga menit dengan

teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Dengan teknik rekaman fotografi dapat dipercepat, satu kejadian dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil satu rekaman video.

3.) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan satu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam satu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, file komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, maka ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di satu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) dalam Kustandi dan Bambang (2011:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, dan d) fungsi kompensatoris, berikut penjelasannya.

Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran pelajaran yang tidak disengangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi afektif media dapat dilihat dari tingkat kenikmatasn siswa ketika belajar (ata membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandng dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28) dalam Kustandi dan Bambang (2011:20) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya,

yaitu dalam hal 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, 3) memberi instruksi.

2.2.2.3 Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Dale (1969:180) dalam Kustandi dan Bambang (2011:21) menjelaskan bahwa bahan-bahan media dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Guru harus selalu hadir untuk menyajikan pelajaran dengan bantuan media apa saja agar dapat merealisasikan manfaat berikut ini: a) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, b) membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, c) menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa, d) membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa, e) membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, f) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar, g) memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari, h) melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan, j) meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Dari uraian di atas Kustandi dan Bambang (2011:23) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut: a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

2.2.2.4 Manfaat Umum Media Pembelajaran

Aqib (2013:51) menjelaskan manfaat umum media pembelajaran sebagai berikut: a) menyeragamkan penyampaian materi, b) pembelajaran lebih jelas dan menarik, c) proses pembelajaran lebih interaksi, d) efisiensi waktu dan tenaga, e) meningkatkan kualitas hasil belajar, f) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, g) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, h) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Aqib (2013:51) menjelaskan pula manfaat khusus media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, c) objek bisa besar/kecil, d) gerak bisa cepat/lambat, e) kejadian masa lalu, objek yang kompleks, f) konsep

bisa luas/sempit, g) mengatasi sifat pasif peserta, menciptakan persamaan pengalaman dan persepsi peserta yang heterogen.

2.2.2.5 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Aqib (2013:52) menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual): a) gambar/ foto, b) sketsa, c) diagram, d) bagan/*chart*, e) grafik/*graphs*, f) kartun, g) poster, h) peta/globe, i) papan flanel, j) papan buletin.

2.2.2.6 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Aqib (2013:53) mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut: a) setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, b) gunakan media seperlunya, jangan berlebihan, c) penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar, d) pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran, e) hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu, f) perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.

2.2.3 Konsep Wayang

Istilah “wayang” menurut Kamus Bahasa Indonesia cetakan pertama diartikan boneka tiruan yang dipahat (dari kayu atau kulit) untuk dipakai sebagai pertunjukan. Sedangkan pengertian wayang menurut Bausastra Jawa (Yogyakarta: Balai Bahasa, 2011) adalah: Bentuk atau rupa yang terjadi disebabkan dari barang yang terkena sorotan; perwujudan orang atau barang lainnya yang dibuat dari kulit, kayu yang dijadikan untuk mewujudkan sebuah cerita.

2.2.3.1 Jenis-jenis Wayang

Ensiklopedia Wayang Indonesia jilid 5 (1999:1409) menjelaskan selama berabad-abad, budaya wayang berkembang menjadi beragam jenis. Kebanyakan jenis-jenis wayang itu tetap menggunakan Mahabarata dan Ramayana sebagai induk ceritanya. Sedangkan alat peraganya pun berkembang menjadi beberapa macam, antara lain yang terbuat dari kertas, kain, kulit, kayu, dan juga wayang orang.

Ensiklopedia Wayang Indonesia jilid 5 (1999:1409) mengemukakan jenis-jenis wayang yang ada di Indonesia ada puluhan jumlahnya. Namun terpenting diantaranya adalah:

1. Wayang Beber

Berupa selembar kertas atau kain yang berukuran sekitar 80cm X 12 meter, yang digambari dengan beberapa adegan lakon wayang tertentu. Satu gulung wayang beber biasanya terdiri atas 16 adegan. Pada saat pagelaran bagian gambar yang menampilkan adegan lakon itu dibuka dari gulungannya, dan sang Dalang menceritakan kisah yang terlukis dalam setiap adegan itu. Wayang beber pada umumnya menceritakan kisah Panji.

2. Wayang Kulit Purwa

Merupakan jenis wayang yang paling populer di masyarakat sampai saat ini. Wayang kulit purwa mengambil cerita dari kisah Mahabarata dan Ramayana. *Paraga* wayang yang dimainkan oleh seorang dalang terbuat dari lembaran kulit kerbau (atau sapi) yang dipahat menurut bentuk tokoh

wayang dan kemudian disungging dengan warna-warni yang mencerminkan perlambang karakter dari sang tokoh.

3. Wayang Golek Sunda

Menggunakan *paraga* wayang berbentuk boneka-boneka kecil, dengan semacam *cempurit* untuk pegangan tangan Ki Dalang. Wayang golek sunda tidak menggunakan kelir sehingga penonton dapat langsung melihat para tokoh wayang yang diperagakan ki dalang, bukan hanya bayangannya.

4. Wayang Golek Menak

Wayang golek menak sering disebut juga wayang tengul, menggunakan *paraga* wayang berupa boneka kecil. Selain berupa golek, wayang menak juga ada yang dirupakan dalam bentuk kulit. Ceritanya diambil dari kitab Menak. Wayang golek diberi pakaian mirip dengan wayang kulit purwa, antara lain dengan memberinya *kuluk*, *sumping*, *jamang*, dsb.

5. Wayang Klitik

Terbuat dari kayu pipih yang dibentuk dan disungging menyerupai Wayang kulit purwa. Hanya bagian tangan peraga wayang itu bukan dari kayu pipih melainkan terbuat dari kulit. Pada wayang klitik, *cempuritnya* merupakan kelanjutan dari bahan kayu pembuatan wayangnya.

6. Wayang Krucil

Sering dianggap sama dengan wayang klitik. Yang berbeda adalah cerita yang diambil untuk lakon-lakonnya. Wayang kucil mengambil cerita dari Damarwulan bukan dari Ramayana dan Mahabarata.

7. Wayang Orang

Seni drama tari yang mengambil cerita Ramayana dan Mahabarata sebagai induk ceritanya. Dari segi ceritanya wayang orang adalah perwujudan drama tari dari wayang kulit purwa.

8. Wayang Suluh

Wayang ini dimaksudkan sebagai media penerangan mengenai sejarah perjuangan bangsa. Karena itu, Siantar tokoh peraganya, antara lain terdapat Bung Karno, Bung Hatta, Bung Tomo, Syahrir, dan Jendral Sudirman. Penggambaran wayang suluh dibuat secara realistik

9. Wayang Wahyu

Mempunyai bentuk paraga wayang terbuat dari kulit, tetapi corak tatahan dan sunggingannya agak naturalistik. Lakon ini mengambil cerita dari cerita Injil, baik Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru. Bahasa pengantarnya, bahasa Jawa.

10. Wayang Gedog

Diciptakan oleh Sunan Giri ditandai candra sengkala *Gegamaning Naga Kinaryeng Bathaara*: 1485 caka (1578 M). Wayang ini sangat mirip dengan wayang kulit purwa, tetapi mengambil lakon dari cerita-cerita Panji. Siantar tokoh ceritanya adalah Prabu Lembu Hamiluhur, Prabu Klana Madokusuma, dan Raden Gunung Sari.

11. Wayang Kancil

Termasuk wayang modern diciptakan tahun 1925 oleh seorang keturunan Cina bernama Bo Lien. Wayang yang juga terbuat dari kulit itu,

menggunakan tokoh paraga binatang, dibuat dan disungging oleh Lie To Hien. Cerita untuk wayang kancil diambil dari Kitab Serat Kancil Kridamartana karangan Raden Panji Natarata.

12. Wayang Potehi

Menceritakan kisah-kisah dari negeri Cina, di antaranya *Si Jin Kui*, *Sam Pek Eng Thay*. Pertunjukan wayang potehi tidak diiringi oleh gamelan, melainkan sejenis musik yang disebut *gubar-gubar*, *biola*, dan *tik-tok*.

13. Wayang Kedek

Wayang kedek adalah nama wayang Kelantan yang terbuat dari kelit sapi, dipahat dan disungging. Bentuk figurnya dilengkapi dengan mahkota, senjata, dan sebagainya. Bentuk figur wayang kedek pada umumnya tangan kiri menjadi satu dengan badannya.

2.2.4 Wayang Golek Sebagai Media Pembelajaran

Di antara media-media pembelajaran modern yang digunakan oleh anak-anak masa kini masih ada media dan sekaligus permainan yang mendidik dan media yang mengembangkan kreativitas anak. Anak akan merasa senang dan merasa kreativitasnya terasah. Salah satu media yang mengasah kreativitas anak adalah wayang golek. Wayang golek ditampilkan edukatif, kreatif, dan menarik yang mempunyai bentuk yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi dari *wayang golek menak*. Tokoh yang diangkat adalah tokoh dalam lingkungan dan lingkup keluarga. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah untuk menyampaikan pendapat atau pembicaraan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dilihat dari segi media pun, wayang golek masuk dalam jenis media boneka tangan karena bentuknya yang bisa digerakkan dengan bebas. Dari pengertian wayang dan jenis-jenis wayang di atas, dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan hasil cipta karya seni yang menggambarkan karakter manusia atau hewan yang dibuat dari bahan kertas, kain, kulit, kayu dan sebagainya.

Wayang golek adalah peraga berupa boneka-boneka kecil dengan menggunakan *cempurit* untuk pegangan tangan atau untuk menggerak-gerakkan (Ensiklopedia Wayang Indonesia jilid 5 1999:1410). Wayang golek yang akan dibuat oleh peneliti adalah hasil cipta karya seni yang menggambarkan karakter manusia yang terbuat dari kain flanel dan diberi *cempurit* untuk menggerakkan wayang tersebut dan teknik dasar pembuatannya mengadopsi dari wayang golek menak. Selain itu juga, tokoh-tokoh dalam pembuatan wayang golek tidak terpaut “*pakem*”, seperti pada wayang-wayang kulit pada umumnya, atau pada wayang golek menak sendiri yang mengadaptasi dari Kitab Menak. Wayang golek ini juga bisa dimainkan oleh siapa pun tanpa harus membutuhkan keahlian khusus seperti dalang pada pagelaran wayang kulit.

Tokoh-tokoh dalam wayang ini pun dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan imajinasi, serta tokoh yang dibuat bisa tokoh manusia, hewan, dan sebagainya. Wayang golek merupakan pengganti tokoh yang akan dibuat untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam berdialog kepada tokoh-tokoh yang ada pada lingkungan dan lingkup keluarga. Selain itu, wayang golek juga membantu membangun imajinasi siswa dalam berdialog sesuai dengan *unggah-ungguh basa* dalam bahasa Jawa.

2.2.5 Berdialog

Dialog menurut pengertian Kamus Bahasa Indonesia cetakan pertama (2013) adalah percakapan dalam sandiwara drama dan sebagainya; perbincangan tentang satu masalah yang penting (yang dilakukan oleh pakar, dan sebagainya). Sedangkan berdialog adalah berbicara dengan dialogis yang bersifat terbuka dan komunikatif.

Keterampilan berbahasa menurut (Nida, 1957:19; Harris; 1977:9) dalam Tarigan (2008:1) mempunyai empat komponen, yaitu: a) keterampilan menyimak, b) keterampilan berbicara, c) keterampilan membaca, dan d) keterampilan menulis. Berdialog merupakan salah satu keterampilan berbicara.

Seperti yang disebutkan di atas bahwa berdialog merupakan kemampuan berbicara menurut Tarigan (2008:16) lebih dari sekedar pengucapan bunyi atau kata-kata. Berbicara merupakan satu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun pendengar atau penyimak.

2.2.5.1 Tujuan Berbicara

Tujuan umum dari berbicara untuk berkomunikasi, berdialog pun dilakukan bertujuan untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: a) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), b) menjamu dan menghibur (*to entertain*), membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*) Tarigan (2008:16-17).

2.2.5.2 Prinsip Umum Berbicara

Tarigan (2008:16-17) beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara antara lain:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
2. Mempergunakan satu sandi linguistik yang dipahami bersama. Jika dipergunakan dua bahasa, namun harus saling mengerti dan memahami bahasa tersebut.
3. Menerima atau mengakui satu daerah referensi umum. Daerah referensi yang umum mungkin tidak selalu mudah dikenal.
4. Merupakan satu pertukaran antara partisipan. Kedua pihak partisipan yang memberi dan menerima dalam pembicaraan saling bertukar sebagai pembicara dan penyimak.
5. Menghubungkan setiap pembicaraan dengan yang lainnya kepada lingkungan dengan segera. Perilaku lisan pembicara selalu berhubungan dengan responsi yang nyata atau yang diharapkan dari penyimak, dan sebaliknya. Jadi hubungan itu bersifat timbal-balik atau dua arah.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (*vocal and auditor apparatus*).
8. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

2.2.6 Ragam Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan adanya tingkat tutur atau *undha-usuk* atau *unggah-ungguh* basa. Adanya tingkat tutur dalam bahasa Jawa merupakan adat sopan santun berbahasa Jawa. Adat sopan santun ini mencerminkan perilaku kebiasaan yang sebenarnya juga tercermin dari perilaku masyarakat.

Sukoyo (2013:13) tingkat tutur bahasa Jawa digolongkan menjadi dua yaitu ngoko dan krama. *Ngoko* dibagi menjadi dua, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*, sedangkan *krama* dibagi menjadi dua yaitu *krama lugu* dan *krama alus*. Tingkat tutur ini yang diajarkan pada pelajaran bahasa Jawa saat ini.

2.2.6.1 Ngoko Lugu

Ngoko lugu adalah ragam pemakaian bahas Jawa yang seluruh kalimatnya dibentuk dengan kosakata *ngoko* (termasuk kosakata netral). Afiksnya (awalan, akhiran) juga tetap menggunakan afiks *ngoko*. Ragam ini digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab dan tidak ada usaha untuk saling menghormati.

Ragam *ngoko lugu* digunakan untuk: 1) berkomunikasi dengan orang yang kedudukannya atau statusnya lebih rendah, misalnya antara guru dengan murid, orang tua dengan anak, dan antara orang yang sudah akrab. 2) berkomunikasi yang sifatnya umum, misalnya pengumuman iklan, menawarkan barang, dan juga dapat digunakan dalam penulisan surat kabar.

2.2.6.2 Ngoko Alus

Ngoko alus adalah ragam pemakaian bahasa Jawa yang dasarnya adalah leksikon *ngoko* (termasuk leksikon netral), namun juga menggunakan leksikon

krama inggil, dan atau *krama andhap*. Ragam *ngoko alus* digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab, tetapi di antara mereka ada usaha untuk saling menghormati (Hardiyanto dan Utami, 2001:47). Afiks yang digunakan adalah afiks *ngoko*, kecuali awalan *-kok*, dan akhiran *-mu*. Awalan *-kok* dan akhiran *-mu* diganti dengan kata *panjenengan*.

Harjawiya dan Supriya (2001: 46-49) dalam Sukoyo (2013:14) mengemukakan tentang konsep pembentukan ragam *ngoko alus* sebagai berikut:

- 1) leksikon *ngoko* untuk menghormati orang lain diganti menjadi leksikon *krama inggil* (apabila ada) kalau tidak ada maka tetap menggunakan leksikon *ngoko* tersebut.
- 2) leksikon *ngoko* yang berhubungan dengan pribadi walaupun memiliki leksikon *krama inggil*, tetap digunakan leksikon *ngoko* (tidak boleh menggunakan *krama inggil* untuk diri pribadi).
- 3) leksikon *ngoko* yang berhubungan dengan hewan, tumbuh- tumbuhan, walaupun memiliki kosakata *krama inggil*, maka tetap digunakan *ngoko*.
- 4) tidak digunakan leksikon *krama*, hanya *krama inggil*, *krama andhap* atau *ngoko* (termasuk leksikon netral) saja.
- 5) awalan, sisipan, akhiran tetap menggunakan *ngoko*, kecuali awalan *-kok*, dan akhiran *-mu*. Awalan *-kok* dan akhiran *-mu* diganti dengan kata *panjenengan*.

2.2.6.3 Krama Lugu

Krama lugu adalah ragam pemakaian bahasa Jawa yang seluruh kalimatnya dibentuk dengan leksikon *krama*, afiknya juga menggunakan afiks *krama*. *Krama lugu* digunakan oleh peserta tutur yang belum atau tidak akrab, misalnya baru kenal.

Kaidah pembentukan *krama lugu* sebagai berikut: 1) leksikon *ngoko* yang memiliki padanan dalam leksikon *krama* maka diubah menjadi leksikon *krama*, kecuali yang tidak memiliki leksikon *krama*, maka tetap menggunakan leksikon *ngoko*. 2) leksikon *ngoko* yang berhubungan dengan diri pribadi seandainya memiliki padanan dalam leksikon *krama* maka diubah menjadi *krama*. 3) afiks *ngoko* diubah menjadi *krama*, misalnya awalan *di-* diubah menjadi *dipun-*, awalan *kok-* diubah menjadi *sampeyan*, *ater-ater* diubah menjadi *kula*. 4) leksikon yang berhubungan dengan hewan, tumbuh-tumbuhan yang memiliki leksikon *krama* maka diubah menjadi *krama* (Harjawiya dan Supriya, 201:46-49) dalam Sukoyo (2013:16)

2.2.6.4 Krama Alus

Ragam *krama alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *krama inggil* dan *krama andhap*. Meskipun begitu yang menjadi leksikon inti adalah leksikon yang berbentuk *krama*. Leksikon *madya*, dan *ngoko* tidak pernah muncul di dalam tingkat tutur *krama alus* (Sasangka, 2004:111)

Harjawiya dan Supriya (2001:98-101) dalam Sukoyo (2013:17) menjelaskan tentang kaidah pembentukan ragam *krama alus*, sebagai berikut: 1) leksikon *ngoko* yang memiliki padanan *krama inggil*, kecuali yang berhubungan dengan pribadi tetap menggunakan *krama*. 2) apabila leksikon *ngoko* tidak memiliki padanan dalam leksikon *krama inggil*, tetapi hanya memiliki padanan dalam leksikon *krama*, maka diubah menjadi *krama* saja. 3) apabila leksikon *ngoko* tidak memiliki padanan dalam leksikon *krama inggil*, maupun *krama*,

tetapi hanya memiliki padanan dalam leksikon *ngoko* maka diubah menjadi *ngoko*. 4) semua afiks diubah menjadi *krama*. Misalnya menjadi *dipun-*, *kok-*, menjadi panjenengan. Akhiran *-e* diubah menjadi *-ipun*, *-en* menjadi panjenengan.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) terdapat keterampilan berbicara, salah satunya adalah berdialog. Di SMP Negeri 3 Sumbang juga mengajarkan mengenai kompetensi dasar berdialog berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Guru dalam mengajarkan berdialog masih menggunakan teknik pembelajaran dan media yang konvensional sehingga dalam pembelajaran banyak siswa yang pasif.

Untuk itu, di SMP Negeri 3 Sumbang peneliti menggunakan teknik pembelajaran bermain peran dengan berbantuan media. Media yang digunakan adalah media wayang golek untuk kompetensi dasar berdialog. Dengan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran berdialog karena guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan berdialog di depan kelas.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan menggunakan *true experimental design* yaitu *posttest-only control design*. Penelitian eksperimen dengan *posttest-only control design* ini dilakukan dengan memberi perlakuan kepada kelas eksperimen dan tidak memberi perlakuan kepada kelas kontrol.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengukuran terhadap berdialog dengan teknik pembelajaran bermain peran dengan berbantuan media wayang golek

kepada kelas eksperimen dan tanpa teknik pembelajaran bermain peran dengan berbantuan media wayang golek kepada kelas kontrol. Alat yang digunakan untuk mengukur yaitu instrumen tes dan non tes menggunakan pedoman observasi dan lembar wawancara.

Hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dibandingkan. Perbandingan data tersebut, dianalisis dengan menggunakan SPSS. Kemudian hasil analisis tersebut dapat dilihat perbedaan hasil berdialog dan perilaku siswa dengan dan tanpa teknik pembelajaran bermain peran dengan berbantuan media wayang golek.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran berdialog dengan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang yang diajar menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dengan yang diajar tanpa menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek.

H₁: terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran berdialog dengan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbang yang diajar menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek dengan yang diajar

tanpa menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, hasil pembelajaran berdialog siswa SMP Negeri 3 Sunbang adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil pembelajaran berdialog antara kelas kontrol dan eksperimen, nilai rata-rata kelas, kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 76,55, sedangkan eksperimen adalah 82,29. dengan signifikansi ,000. Hasil uji beda diperoleh $t_{hitung} = 9,4756$ dan *sig. (2-tailed)* sebesar ,000, karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran berdialog antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 2) Perilaku siswa pada kelas eksperimen lebih aktif, sedangkan kelas kontrol cenderung pasif. Pada saat pembelajaran, siswa kelas eksperimen berpendapat pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek lebih menyenangkan dan mudah dipahami, siswa merasa terbantu dengan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek. Siswa kelas kontrol berpendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek yang tidak diberi contoh sulit dipahami.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan, saran yang dapat direkomendasikan adalah guru bahasa Jawa di SMP Negeri 3 Sumbang dapat menggunakan teknik pembelajaran bermain peran berbantuan media wayang golek untuk mengefektifkan pembelajaran berdialog, sehingga siswa lebih tertarik lagi dengan pembelajaran berdialog.



DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bichu, Ys. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Citra Harta Prima.
- Hardianto dan Utami. (2001). *Kamus Kecil Bahasa Jawa Ngoko-Krama*. Semarang: LPS
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karolina, Upun. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun*. Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo. Vol. 03 / No. 04 / November 2013.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prideni, Ni Kadek, I Wayan Romi Sudhita, I Komang Sudarma. 2014. *Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014).
- Sasangka, Sry Satrya Tjatur Wisnu. (2004) *Unggah-unggah Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Sekertariat Nasional Pewayangan Indonesia. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 5*. Bandung: Sena Wangi.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukoyo, Joko. 2013. *Kamus Bahasa Jawa (Ngoko – Krama – Krama Inggil – Bahasa Indonesia)*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sukmawan, Ramdan, Siska Hestiana. 2015. *Face Threatening Acts in Wayang Golek*. International Journal of Linguistics ISSN 1948-5425 2015, Vol. 7, No. 5.
- Suryaningrum, Amita Wahyu. 2014. *Pengembangan Media Wayang Angkrek Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: SIC
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa Edisi Revisi*. Bandung: Angkasa.
- Tim Balai Bahasa Yogyakarta. 2011. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa) Edisi Kedua*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tri, Rahayu Perina. 2014. *Penerapan Strategi Pembelajaran Membaca Naskah Drama Berbahasa Jawa dengan Teknik Pembelajaran Role Playing Bagi Siswa Kelas XII di SMA N 2 Ungaran*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Wijayanti, Septi. 2009. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa dengan Teknik Bermain Peran Menggunakan Media Boneka Tangan Kelas VII F SMP N 13 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang