



**PENGEMBANGAN MODEL KOOPERATIF TEKNIK BERMAIN
PERAN BERBANTUAN MEDIA GAMBAR BERBASIS BUDAYA
DALAM MATERI BERDIALOG SISWA KELAS VIII SMP DI
KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Lesta Anistisia

NIM : 2601412039

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

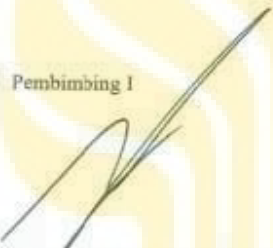
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Model Kooperatif Teknik Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berbasis Budaya Siswa SMP di Kabupaten Kendal telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.


Semarang, Januari 2017

Pembimbing I



Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd
NIP 198401062008122001

Pembimbing II



Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd
NIP 198208072008121004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari: Selasa

tanggal : 14 Februari 2017.

Panitia ujian skripsi


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


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

Bambang Indiatmoko, M. Si., Ph.D.
(NIP 195801081987031004)
Penguji I

Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd.
(NIP 198208072008121004)
Penguji II

Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd.
(NIP 1984010620081221001)
Penguji III





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum (NIP 196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Model Kooperatif Teknik Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berbasis Budaya Siswa SMP di Kabupaten Kendal* ini 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 dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Februari 2017


Lesta Anastisia

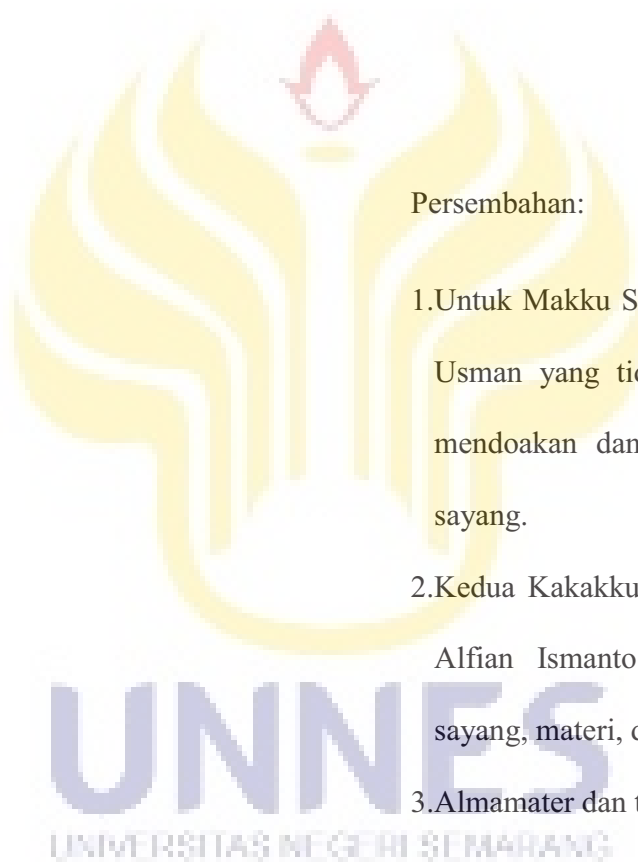
2601412039

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sapa wani rekasane bakal oleh kepenake”



Persembahan:

1. Untuk Makku Suciyati dan Bapakku Usman yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan kasih sayang.
2. Kedua Kakakku Feri Suherman dan Alfian Ismanto atas semua kasih sayang, materi, dukungan dan doa.
3. Almamater dan teman-teman semua.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Model Kooperatif Teknik Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berbasis Budaya dalam Materi Berdialog Siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, perkenankan peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M. Pd. Dan Bapak Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd. Selaku pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan, nasihat, motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih selanjutnya saya sampaikan kepada:

1. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah bersedia memberikan izin penelitian.
2. Bapak dan ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang atas ilmunya.
3. Kepala SMP Negeri 01 Sukorejo dan Kepala SMP Negeri 02 Sukorejo yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak dan Ibu guru serta siswa siswi SMP Negeri 01 Sukorejo dan SMP Negeri 02 Sukorejo atas kerjasamanya.

5. Sahabat-sahabatku semuanya, teman-teman rombel 02 Bahasa Jawa 2012, keluarga kos liza, kos mutiara yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti.

Demikian prakata yang dapat peneliti sampaikan. Harapan ke depan, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam khazanah dunia pendidikan.

Semarang, Februari 2017



Lesta Anistisia
NIM.2601412039



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Anistisia, Lesta. 2016. *Pengembangan Model Kooperatif Teknik Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berbasis Budaya Siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M., Pd., Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Model kooperatif, teknik bermain peran, media gambar, budaya

Keterampilan berdialog adalah salah satu hal penting yang harus dikuasai siswa. Dialog dalam bahasa Jawa berkaitan erat dengan *unggah-ungguh*. Adanya *unggah-ungguh* ini yang membuat para siswa kesulitan dalam berdialog khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jawa ragam *krama*. Menurut hasil wawancara dari dua guru bahasa Jawa SMP di Kabupaten Kendal, salah satu penyebab lemahnya keterampilan berbicara siswa karena kebiasaan siswa menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dalam komunikasi sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa salah satunya tercermin dalam bahasa yang digunakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi berdialog. Model kooperatif yang dipadukan dengan teknik bermain peran dengan menggunakan media gambar yang berbasis budaya merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berdialog di samping memperkenalkan kebudayaan setempat.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya? (2) Bagaimana prototipe model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya? (3) Bagaimana hasil uji validasi model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya? Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya, (2) mengetahui prototipe model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya, (3) mengetahui hasil uji validasi pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pengembangan R & D. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang kebutuhan siswa dan guru terhadap model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya, dan data hasil uji validasi pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya. Sumber data yang digunakan yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini tercipta model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP yang dibutuhkan guru dan siswa di Kabupaten Kendal. Dibuktikan dengan hasil angket yang diisi oleh 60 responden dari dua sekolah yaitu SMP 01 Sukorejo dan SMP 02 Sukorejo sebanyak 95% siswa menyatakan bahwa diperlukan adanya pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal. Pengembangan terletak pada model pembelajaran kooperatif jika sebelumnya model kooperatif hanya terdiri dari 6 langkah, pada penelitian ini dikembangkan menjadi 10 langkah. Selain pada langkah-langkah pengembangan model kooperatif juga terdapat dalam materi yang digunakan serta media gambar berbasis budaya yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran berdialog. Hasil uji validasi ahli model memberikan penilaian dengan kategori layak dengan rentan nilai 73% namun dengan beberapa perbaikan diantaranya adalah menambahkan teori model pembelajaran sebelum pengembangan. Ahli materi memberikan nilai 75% dengan kategori layak dengan masukan untuk memperbaiki EYD.

Saran bagi guru agar dapat menggunakan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya ini pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi berdialog. Selain itu, untuk peneliti lain diharapkan mampu melakukan uji coba model yang telah dikembangkan ini.



SARI

Anistisia, Lesta. 2016. *Pengembangan Model Kooperatif Teknik Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berbasis Budaya Siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M., Pd., Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd.

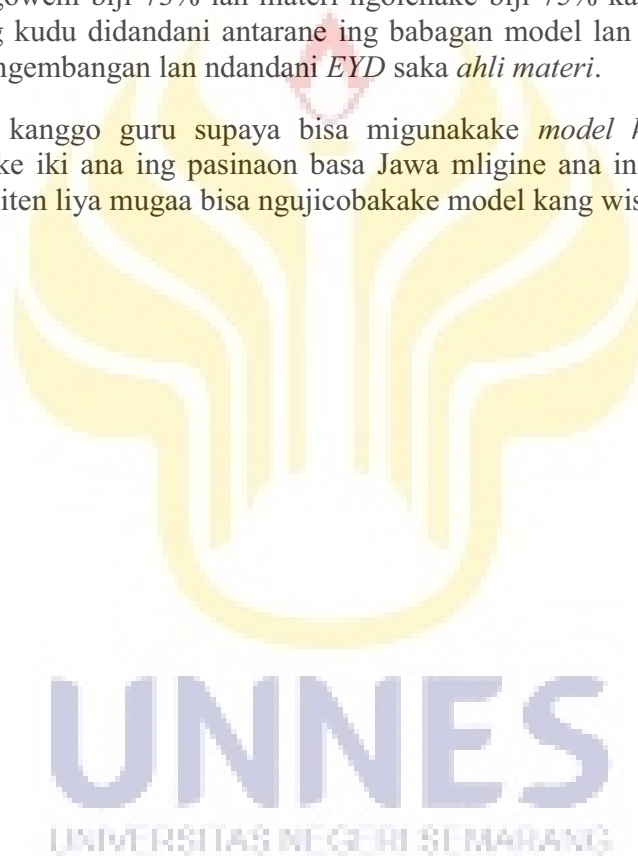
Tembung pangurut: *model kooperatif, teknik bermain peran, media gambar, budaya*

Kaprigelan anggone micara mligine pacelathon iku salah sijine prakara kang kudu dikuwasani saben siswa. Tumrap ing pasinaon basa Jawa unggah-ungguh iku dadi prakara kang wigati. Unggah –ungguh basa iki sing gawe para siswa kangelan anggone sinau basa Jawa mligine babagan basa krama. Adedhasar asil rerembungan karo guru basa Jawa ana ing Kabupaten Kendal, salah siji prakara kang njalari para siswa rada kangelan anggone sinau babagan basa Jawa mligine basa krama yaiku amarga anggone micara saben dinan para siswa migunakake basa Jawa ngoko. Sejatine pasinaon basa Jawa iku mentingake anane sopan santun utawa unggah-ungguh kang salah sijine bisa ditamatake saka basa kang digunakake. Adhedasar pratelan kasebut, diprelokake model pembelajaran kang bisa digunakak e kanggo ningkatake pasinaon basa Jawa. Pramila *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal* diprelokake tumrap guru lan siswa ana ing Kabupaten Kendal.

Prakara kang diteliti ana ing sajroning panaliten iki yaiku (1) kepriye kabutuhan siswa lan guru tumrap *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*, (2) kaya apa prototipe *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*, (3) kepriye asil uji validasi tumrap *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Ancas saka panaliten iki yaiku (1) njlentrehake kabutuhan siswa lan guru tumrap *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*, (2) mangerteni kaya apa prototipe tumrap *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*, (3) mangerteni kepiye hasil uji validasi tumrap *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Panaliten iki kalebu panaliten *pengembangan*. Pratelan kang diperlukake ana ing sajroning panaliten iki yaiku (1) *data* kabutuhan, (2) *data* hasil validasi. *Sumber data* kang digunakake yaiku guru, siswa, lan ahli. *Teknik pengumpulan data* migunakake *observasi, wawancara, angket*. Dene *teknik analisis data* kang digunakake yaiku *teknik analisis data deskriptif kualitatif lan kuantitatif*.

Panalitin iki ngasilake *model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal* sing dibutuhake dening para siswa lan guru ing Kabupetn Kendal. Dibuktekake kanthi anane asil angket kang diisi 60 siswa saka SMP 1 Sukorejo lan SMP 2 Sukorejo 95% siswa mbutuhake *pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal*. Pengembangan ana ing *model kooperatif*, menawa sadurunge ana 6 *langkah* dikembangake dadi 10 *langkah*. Pengembangan uga ana ing *materi lan media gambar berbasis budaya*. Dene saka ahli model ngowehi biji 73% lan materi ngolehake biji 75% kategori layak nanging esih ana kang kudu didandani antarane ing babagan model lan teknik pembelajaran sadurunge pengembangan lan ndandani *EYD* saka *ahli materi*.

Saran kanggo guru supaya bisa migunakake *model kooperatif* kang wis ndikembangake iki ana ing pasinaon basa Jawa mligine ana ing materi pacelathon. Kanggo panaliten liya mugaa bisa ngujicobakake model kang wis dikembangake.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Identifikasi Masalah	6
1.3.Batasan Masalah	7
1.4.Rumusan Masalah	8
1.5.Tujuan Penelitian	8
1.6.Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA LANDASAN TEORI	11
2.1.Kajian Pustaka.....	11
2.2.Landasan Teori.....	25
2.2.1. Model Pembelajaran.....	25
2.2.2. Ciri –Ciri Model Pembelajaran.	27
2.2.3. Unsur-Unsur Model Pembelajaran.....	28
2.2.4. Model Kooperatif.....	28

2.2.5. Sintak Model Kooperatif.....	29
2.2.6. Sistem Sosial Model Kooperatif..	31
2.2.7. Peran/Tugas Guru Model Kooperatif.....	31
2.2.8. Sistem Dukungan Model Kooperatif..	32
2.2.9. Pengaruh Model Kooperatif.....	32
2.2.10. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif..	33
2.2.3. Teknik Bermain Peran.....	34
2.2.4. Dialog.....	35
2.2.4.1. Dialog dalam Bahasa Jawa ..	36
2.2.5. Media Gambar.....	38
2.2.6. Budaya..	39
2.2.7. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1. Desain Penelitian	43
3.2. Data dan Sumber Data.....	48
3.2.1. Data	48
3.2.2. Sumber Data	49
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.4. Instrumen Penelitian.....	52
3.5. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
4.1.Deskripsi Kebutuhan Siswa dan Guru	61
4.2.Prototipe Pengembangan Model Kooperatif.....	68
4.3.Penilaian Ahli Pengembangan Model Kooperatif	79
4.4.Saran dan Hasil Perbaikan Pengembangan Model Kooperatif	82
BAB V HASIL PENELITIAN	87

5.1. Simpulan	87
5.2. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang wajib diajarkan di wilayah Provinsi Jawa Tengah mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu tujuan adanya mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah yaitu sebagai upaya penguasaan bahasa Jawa bagi siswa.

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran lokal dalam bidang bahasa memuat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut diantaranya adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aspek-aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan satu sama lain, sehingga disebut sebagai catur tunggal. Siswa harus menguasai keempat keterampilan tersebut.

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa adalah berbicara. Tingkat tutur atau *unggah ungguh* dalam berbicara menjadi hal penting yang harus diperhatikan oleh masyarakat Jawa. Adanya tingkat tutur inilah yang menjadikan para siswa kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa khususnya ragam *krama*. Selain permasalahan tentang sulitnya pembelajaran berbicara bahasa Jawa khususnya ragam *krama*.

Berdasarkan hasil wawancara dua guru dari dua sekolah di Kecamatan Sukorejo yaitu SMP N 01 Sukorejo dan SMP negeri 02 Sukorejo menyebutkan bahwa kompetensi siswa dalam berbicara khususnya ragam *krama* masih sangat rendah dan membutuhkan perhatian khusus. Menurut pendapat dari kedua guru tersebut rendahnya kemampuan siswa dalam berdialog khususnya ragam *krama* terjadi karena kebiasaan di keluarga. Pembiasaan komunikasi antara orang tua dan anak lebih sering menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* daripada ragam *krama*. Sebagai akibatnya keterampilan berbicara bahasa Jawa Ragam *krama* terhadap orang yang dihormati tidak dapat dilakukan. Bahkan di beberapa kasus siswa menggunakan ragam bahasa *ngoko* ketika berkomunikasi dengan gurunya. Permasalahan ini haruslah mendapatkan perhatian terlebih bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal bidang bahasa yang menekankan tentang pentingnya budi pekerti yang salah satunya tercermin dari kesopanan siswa dalam berbicara. Salah satu cara untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan memaksimalkan pembelajaran tentang berdialog di sekolah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, tetapi kekurangan tersebut dapat diminimalkan dengan menerapkan materi yang relevan dan menggunakan media yang

tepat guna. Setiap guru harus memiliki pengetahuan, wawasan serta keahlian dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat mendapatkan hasil yang terbaik.

Salah satu yang bisa dilakukan guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Winataputra (2005:1) yang menyebutkan bahwa sebagai seorang pengajar, anda harus mengidentifikasi berbagai model pembelajaran, kemudian memilih beberapa model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pernyataan tersebut semakin mengingatkan kita tentang pentingnya pemilihan model yang sesuai. Kenyataan di lapangan menyebutkan bahwa beberapa guru lebih memilih menggunakan model pembelajaran ceramah karena dirasa mudah dan tidak mengeluarkan banyak biaya. Padahal jika hal tersebut terus dilakukan maka siswa semakin merasa bosan dan enggan untuk belajar.

Kerja sama dalam kehidupan sehari-hari merupakan kebutuhan yang sangat penting karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang artinya seorang manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain . Sayangnya pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran secara kelompok yang mengajarkan siswa tentang pentingnya bekerja sama belum banyak diterapkan. Beberapa guru merasa enggan menerapkan sistem kerja sama di kelas karena beberapa alasan. Diantaranya adalah kekhawatiran guru akan adanya kekacauan di kelas ataupun siswa tidak belajar

jika mereka di tempatkan di dalam kelompok, selain itu guru juga merasa khawatir jika pekerjaan tidak dilakukan bersama tetapi hanya beberapa yang mengerjakan dan yang lainnya hanya menumpang. Sebenarnya, berbagai permasalahan tersebut tidak akan muncul jika saja guru benar-benar menerapkan prosedur model pembelajaran kooperatif.

Teknik bermain peran adalah salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif. Teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang mereka perankan. Pembelajaran akan lebih berhasil manakala siswa tersebut belajar secara langsung atau mempraktikkannya. Teknik bermain peran adalah salah satu teknik yang mana siswa diajak untuk bermain peran, artinya tidak hanya mendengarkan ataupun melihat tetapi praktik secara langsung. Hal ini yang menjadi dasar pemikiran bahwa teknik bermain peran harus diterapkan dalam pembelajaran khususnya dalam materi bedialog. Materi berdialog adalah salah satu materi yang mewajibkan siswa untuk berlatih berbicara. Berangkat dari pernyataan itu teknik bermain peran adalah salah satu teknik pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran berbicara khususnya berdialog.

Media pembelajaran adalah salah satu hal penting dalam proses belajar mengajar. Kasus yang banyak terjadi guru merasa enggan untuk memasukkan media dalam pembelajaran, karena media dianggap sebagai sesuatu yang rumit dan susah digunakan. Padahal media pembelajaran bukan hanya sesuatu yang rumit, karena jika

suatu barang itu bisa mempermudah pembelajaran maka bisa disebut dengan media. Media gambar adalah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Gambar di sini digunakan siswa untuk menentukan tema dalam menulis dan menyajikan teks dialog.

Pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya berkaitan dengan bahasa tetapi juga tentang kebudayaannya. Media gambar yang dibuat berbasis budaya. Tujuannya agar para siswa tidak hanya mampu berbicara tetapi juga mampu mengenal kebudayaannya. Mengingat saat ini banyak siswa yang tidak mengenal kebudayaannya sendiri, hingga rasa cinta tanah airnyapun berkurang. Adanya media kartu karakter yang berbasis budaya diharapkan mampu mempermudah siswa dalam pembelajaran disamping memperkenalkan kebudayaan Jawa.

Keberhasilan nilai akademik dalam sekolah tidak ada artinya apabila tidak diimbangi dengan budi pekerti yang luhur, yang mencerminkan kebudayaan Jawa yang sangat arif. Budi pekerti adalah perilaku yang baik dimana di dalamnya terdapat sikap, tingkah laku, moralitas dan lain sebagainya. *Unggah-ungguh* merupakan salah satu hal yang dapat mencerminkan budi pekerti yang baik, mengingat kebudayaan Jawa yang sangat menghargai orang lain yang diwujudkan dengan adanya *unggah-ungguh*.

Keringnya kesantunan serta *unggah-ungguh* yang dimiliki para siswa saat ini, menjadi tolok ukur bahwa pembelajaran bahasa yang sampai saat ini berlangsung

belum memberikan hasil yang begitu optimal. Sehingga guru perlu banyak belajar dari sini, mulai dari memilih model, materi, dan media yang sesuai sehingga dapat mengatasi permasalahan yang belum terpecahkan.

Berangkat dari berbagai permasalahan yang ada peneliti kemudian mengembangkan model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi bedialog siswa SMP di Kabupaten Kendal, yang diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diharapkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Keberhasilan pembelajaran bahasa berkaitan dengan empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya adalah membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Berbicara atau berdialog merupakan salah satu aspek yang sering dianggap sulit oleh siswa. Ada banyak faktor yang harus diperhatikan demi keberhasilan sebuah pembelajaran di dalam kelas, diantaranya adalah guru, siswa, model pembelajaran, teknik pembelajaran, media yang digunakan, sarana, prasarana yang mendukung dan masih banyak hal yang lain.

Faktor pertama datang dari siswa yang masih kesulitan karena pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam kompetensi berbicara masih dianggap sebagai pembelajaran yang sulit karena adanya tingkat tutur bahasa. Kesulitan itulah yang menyebabkan siswa enggan belajar.

Faktor kedua adalah kurang cermatnya guru dalam memilih model dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.

Faktor ketiga adalah kurangnya media pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru sehingga pembelajaran semakin terasa membosankan. Media pembelajaran masih dianggap sebagai salah satu hal yang rumit dan sulit, padahal media pembelajaran dapat dibuat dan digunakan dengan sederhana. Disinilah peran guru sangat diperlukan untuk dapat berfikir memilih media yang sederhana tetapi bisa diterima siswa dengan baik.

Faktor keempat adalah *unggah-ungguh* siswa yang masih rendah padahal bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang diharuskan untuk menanamkan nilai-nilai kesopanan pada siswa yang salah satunya tercermin pada kemampuan siswa berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa yang benar.

Berdasarkan masalah yang ada, siswa dan guru membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan lengkap dengan media yang menarik

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kendal. Produk yang akan dibuat pada penelitian ini berupa modul pembelajaran yang

ditujukan untuk guru yang berisi model pembelajaran, RPP, serta media pembelajarannya.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disampaikan, permasalahan yang disusun adalah sebagai berikut.

1. Apa saja analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP?
2. Bagaimana prototipe model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP?
3. Bagaimanakah hasil uji validasi model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP?

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Mediskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP.

2. Menyusun prototipe model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP.
3. Mengetahui hasil uji validasi model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Penjabaran manfaat penelitian akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang pengembangan model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya Jawa dalam materi berdialog siswa SMP di Kabupaten Kendal. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pemecah masalah dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan model, teknik dan media pembelajaran. Selain dua hal tersebut manfaat teoretis penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan di bidang pendidikan dan memberikan sumbangan teori dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa ragam *krama*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lain.

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa dalam menentukan model pembelajaran yang tepat. Modul yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi panduan guru dalam menerapkan model kooperatif teknik bermain peran khususnya dalam materi berdialog. Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi guru untuk dapat membuat, mengembangkan, dan menggunakan media model pembelajaran serta media pembelajaran yang kreatif serta meninggalkan pembelajaran yang konvensional. Memberikan pemecahan masalah kepada guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa dalam mengatasi masalah yang dihadapi pada pembelajaran bahasa Jawa.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi berdialog. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta meningkatkan nilai belajar siswa.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1.Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan model sudah banyak dilakukan. Penelitian tersebut menghasilkan modul yang biasanya digunakan sebagai panduan oleh guru untuk menerapkan model pembelajaran tertentu. Penelitian pengembangan yang berkaitan dengan kompetensi dasar berdialog juga sudah banyak dilakukan. Beberapa penelitian menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran, pengembangan bahan ajar, ataupun pengembangan materi ajar.

Berdasarkan uraian di atas ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya dalam materi berdialog siswa SMP. Tinjauan terhadap penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain Ottombre dkk (2009), Sukatmi (2009) Wijayanti (2009), Astuti (2010), Damayanti (2011), Matori (2012), Aryati (2013), Emiliana (2013), Susilawati (2013), Martha dkk (2014), Rohmatun (2014), Trisnawati (2014).

Jurnal yang ditulis oleh Ottombre dkk (2009) yang berjudul *Using A Role-Playing Game To Inform The Development Of Land-Use Models For The Study Of A*

Complex Socio Ecological System membahas tentang penggunaan permainan bermain peran dalam mata pelajaran sosioekologi. Jurnal tersebut menyebutkan bahwa geografis sistem informasi, analisis kualitatif keputusan-matriks, yang berbasis aturan sederhana model menggunakan multikriteria evaluasi, dan model berbasis mesin belajar lahan transformasi dapat digunakan untuk mempelajari sistem sosial-ekologi yang rumit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan bermain peran dapat digunakan dalam pelajaran sosioekologi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ottrombe dkk adalah penggunaan bermain peran. Penelitian ini menggunakan teknik bermain peran sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ottrombe dkk mengintegrasikan beberapa metode pembelajaran untuk dijadikan sebuah metode yaitu bermain peran.

Perbedaan juga terdapat pada mata pelajaran yang dikaji. Penelitian ini mengkaji mata pelajaran bahasa Jawa, sedangkan penelitian Ottrombe mengkaji dalam mata pelajaran sosioekologi.

Jurnal yang ditulis Sukatmi (2009) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media gambar*” bertujuan untuk mengetahui penggunaan atau peran media gambar dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mengetahui sejauh mana kemampuan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media gambar. Penelitian Sukatmi merupakan penelitian PTK yang mengambil lokasi di SD N II Nambangan Wonogiri. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. data yang dikumpulkan berupa sikap dan

keterampilan berbicara siswa kelas V. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, pengamatan, wawancara, kajian dokumen, tes. Analisis data menggunakan teknik analisis kritis komparatif dengan memadukan dan sekaligus membandingkan hasil siklus pertama hingga siklus terakhir. Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan lancar, tidak merasa takut, dan lebih berani berbicara dengan bahasa yang komunikatif, runtut, baik, dan benar. Kedua, Penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil nilai keterampilan berbicara siswa, terlihat dari 31 siswa, 84% (26 siswa) telah mencapai batas ketuntasan minimal yakni 6,8.

Persamaan penelitian Sukatmi dengan penelitian ini yaitu penggunaan media gambar dan kompetensi yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan kompetensi berbicara. perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian Sukatmi menggunakan metode PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D. perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian. Sukatmi menggunakan subjek penelitian siswa kelas V SD penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas VIII SMP.

Skripsi yang ditulis oleh Wijayanti (2009) yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa dengan Teknik Bermain Peran Menggunakan Media Boneka Tangan Kelas VIIF SMP 13 Semarang*" menyebutkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama* meningkat setelah dilakukan

pembelajaran dengan teknik bermain peran dan media boneka tangan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa hingga 32,84%.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti yaitu pada teknik yang digunakan yaitu teknik bermain peran. Kompetensi yang digunakanpun hampir sama yaitu kompetensi berbicara bahasa Jawa, akan tetapi penelitian ini lebih berfokus pada materi berdialog yang juga berkaitan dengan kompetensi berbicara.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti dengan penelitian ini yaitu pada metode penelitian, dimana penelitian wijayanti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan penelitian ini menggunakan metode Pengembangan R & D. Perbedaan juga terdapat pada media yang digunakan jika penelitian Wijayanti menggunakan media boneka tangan, penelitian ini menggunakan media gambar. Meskipun terdapat beberapa perbedaan namun pada penelitian Wijayanti juga terdapat persamaan sehingga penelitian Wijayanti mampu dijadikan salah satu bahan rujukan untuk penelitian ini.

Jurnal yang ditulis oleh Astuti (2010) dengan judul "*Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Anak.*" Bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak. Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas B PAUD IT Durratul Islam Ngablak Magelang yang memiliki

keterampilan komunikasi di bawah rata-rata berdasarkan dari hasil observasi awal. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dengan metode *Child Behaviour Checklist* (CBCL), yaitu alat ukur yang berisi daftar nama subjek dan perilaku-perilaku yang diharapkan akan muncul selama penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik nonparametrik Uji Mann Whitney terhadap Gainscore antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai $p=0,001$, dengan demikian terdapat perbedaan peningkatan skor keterampilan komunikasi antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Sedangkan hasil dari uji Wilcoxon yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $p=0,012$, nilai $z=-2,527$ dan pada kelompok kontrol lain $p=0,357$ dan nilai $z= -0,921$ yang menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh hasil yang signifikan dibandingkan dengan kelompok control. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak kelas B PAUD IT Durratul Islam.

Persamaan penelitian Astuti dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan keterampilan komunikasi. Penelitian Astuti pada keterampilan komunikasi secara umum penelitian ini komunikasi menggunakan ragam bahasa Jawa *krama*. Perbedaan penelitian Astuti dengan penelitian yaitu pada metode penelitian, penelitian Astuti menggunakan metode eksperimen penelitian ini menggunakan R&D. Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian penelitian Astuti

menggunakan subjek penelitian siswa PAUD penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa SMP.

Damayanti (2011) dalam skripsinya yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama dalam Berdialog Sesuai Unggah-Ungguh Basa dengan Media Kartu Karakter pada Siswa Kelas IXG SMP Negeri 2 Kalimantan Kabupaten Purbalingga*" menyebutkan bahwa kemampuan siswa meningkat setelah pembelajaran berdialog sesuai *unggah-ungguh* diajarkan menggunakan media kartu karakter. Nilai siswa yang semula 61,07 meningkat menjadi 65,12 pada siklus I dan menjadi 74,42 setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Penelitian yang digunakan oleh Damayanti menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan pada siswa siswa kelas IXG SMP Negeri 2 Kalimantan Kabupaten Purbalingga.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti terletak pada materi yang diteliti yaitu materi Berdialog. Perbedaan terdapat pada metode penelitian yang digunakan penelitian Damayanti menggunakan metode penelitian PTK tetapi penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau R&D. Perbedaan yang selanjutnya terdapat pada subjek penelitian jika penelitian damayanti menggunakan kelas IX sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian ini menggunakan kelas VIII sebagai subjek penelitian. Meskipun begitu penelitian Damayanti dan penelitian ini mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan keterampilan berdialog.

Penelitian telah dilakukan oleh Matori (2012), dengan judul “*Pembelajaran Berbicara Melalui Model Bermain Peran dan Model Diskusi pada Siswa Kelas VIII SMP*” membandingkan antara model bermain peran dan model diskusi dalam pembelajaran berbicara. Dalam model pembelajaran bermain peran siswa diajak untuk menjadi salah satu tokoh yang diperankan, sedangkan dalam model diskusi siswa diajak untuk berdiskusi serta memerankan perannya sebagai narasumber, moderator, peserta diskusi serta notulen. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model diskusi lebih efektif dari pada model bermain peran.

Berkaitan dengan skripsi yang ditulis oleh Matori maka pembelajaran berbicara melalui model bermain peran dan diskusi berkaitan erat dengan pengembangan teknik bermain peran. Meskipun dalam pelaksanaannya berbeda jika skripsi Matori menilai keefektifan sedangkan dalam penelitian ini teknik bermain peran akan dikembangkan. Sehingga penelitian dari Matori dapat dijadikan acuan karena kesamaan kompetensi yaitu kompetensi dasar berbicara.

Aryati (2013) dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Materi Ajar Penerapan Unggah-Ungguhing Basa Melalui Wacana Dialog dengan Permainan Rubrik Tembung*” menghasilkan materi ajar dan media rubrik tembung. Menurut Aryati orang Jawa idealnya harus bisa berkomunikasi menggunakan tingkat tutur bahasa yang benar, tetapi pada kenyataannya tidak setiap orang Jawa mampu berkomunikasi dengan penerapan *unggah ungguh* yang benar. Berdasarkan permasalahan itu Aryani membuat pengembangan materi yang menerapkan *unggah-*

ungguhing basa melalui kompetensi dasar membaca pemahaman teks dialog yang disusun menjadi buku materi ajar. Penelitian ini menghasilkan materi ajar yang disusun menjadi sebuah buku dan media rubrik tembung. Buku pengembangan materi ajar tersebut berisi wacana-wacana dialog secara singkat yang disertai teks rumpang untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman teks nonsastra. Selain itu penelitian ini juga menghasilkan media rubrik tembung yang bisa membantu siswa melengkapi teks rumpang. Materi yang telah disusun menjadi sebuah buku kemudian diujikan kepada ahli.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian Aryati dengan penelitian ini ada pada metode yang digunakan yaitu metode R&D. Selain itu Aryani juga menerapkan *unggah-ungguh* dalam bukunya hal ini juga dilakukan dalam penelitian ini.

Perbedaan terdapat pada kompetensi yang digunakan jika dalam penelitian Aryani menggunakan kompetensi dasar membaca pemahaman teks dialog, penelitian ini mengambil kompetensi berdialog sesuai *unggah ungguh*. Perbedaan juga terdapat pada hasil penelitian jika penelitian Aryani menghasilkan buku, penelitian ini menghasilkan model.

Jurnal yang ditulis oleh Emiliana (2013) dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Gambar Di Kelas V SDN 04 Hulu Sungai Ketapang*” ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 04 Hulu Sungai Ketapang dengan

menggunakan media gambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa observasi langsung kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun siswa dan praktik berbicara dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal pada siklus I adalah 62,8 dan nilai rata-rata tes akhir pada siklus II adalah 73,5. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil kemampuan berbicara siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan media gambar. Hal ini berarti bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Emiliana adalah sama-sama berusaha meningkatkan kompetensi berbicara dengan menggunakan media gambar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Emiliana yaitu pada penggunaan metode penelitian. Penelitian Emiliana menggunakan metode PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode R & D. Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian, penelitian Emiliana menggunakan subjek penelitian siswa kelas V SD penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa kelas VIII SMP.

Penelitian yang ditulis oleh Susilawati (2013) dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Debat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VA SD Negeri 20 Kota Bengkulu*" bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran, hasil belajar

dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Subjek dari penelitian Susilawati adalah guru dan siswa kelas VA SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Instrument penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan dan analisis data menggunakan observasi dan tes. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi aktivitas guru sebesar 30 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 33 dalam kategori baik. Observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 29 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 31,5 dalam kategori baik. Ketuntasan belajar secara klasikal siklus I sebesar 51,51% dengan nilai rata-rata 67,39, pada siklus II meningkat menjadi 87,87% dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 77,72. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe debat dapat meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VA SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Persamaan penelitian Susilawati dengan penelitian ini adalah pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Persamaan juga terdapat pada kompetensi yang diteliti yaitu kompetensi berbicara, tetapi jika penelitian Susilawati berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara pada umumnya, penelitian ini berusaha untuk meningkatkan hasil berbicara siswa khususnya dalam berdialog bahasa Jawa yang sesuai *unggah-ungguh*.

Perbedaan penelitian Susilawati dengan penelitian ini juga terdapat pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian Susilawati menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) penelitian menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian jika penelitian Susilawati menggunakan subjek penelitian siswa kelas V SD, pada penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa SMP kelas VIII.

Jurnal yang ditulis oleh Martha dkk (2014) yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod*” bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester I SD Gugus 4 Kerobokan Kelod. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah semua sekolah Gugus 4 Kerobokan Kelod, yang meliputi 5 SD dengan 225 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah SD No 5 Kerobokan Kelod sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dan SD No 3 Kerobokan Kelod sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar IPS yang merupakan penggabungan nilai kognitif dan afektif. Nilai kognitif dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk tes yang dikembangkan. Data dianalisis dengan dengan uji t. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* berbasis karakter berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Martha dkk terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Penelitian Martha dkk dan penelitian ini sama-sama menggunakan media, hanya saja penelitian Martha menggunakan media Audiovisual pada penelitian ini menggunakan media gambar berbasis budaya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Martha dkk terdapat dalam metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode R&D sedangkan penelitian Martha Dkk menggunakan metode penelitian eksperimen. Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian, jika dalam penelitian ini menggunakan subjek siswa SMP kelas VIII di Kabupaten Kendal penelitian Martha dkk menggunakan subjek penelitian siswa kelas V di Kelod.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmatun (2014) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat pada Siswa Kelas V SD 3 Panjunan Kudus*” dilatarbelakangi adanya permasalahan hasil belajar bahasa Indonesia siswa masih rendah. Ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas dari kriteria minimal yang telah ditentukan. Berangkat dari permasalahan tersebut Rohmatun menerapkan model pembelajaran *role playing* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar

siswa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar klasikal awal 45, 45% meningkat pada siklus I menjadi 68,18% dan 86, 36% pada siklus II. Skor aktivitas belajar siswa 72, 72% dengan kategori baik pada siklus I meningkat menjadi 86, 36% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

Persamaan penelitian Rohmatun dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran, akan tetapi penelitian Rohmatun menggunakan model *role playing* atau bermain peran sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik bermain peran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rohmatun yaitu pada metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode R&D sedangkan penelitian Rohmatun menggunakan metode PTK. Perbedaan juga terdapat pada materi, jika penelitian ini mengambil materi berdialog siswa kelas VIII SMP, penelitian Rohmatun mengambil cerita rakyat siswa kelas V SD.

Penelitian juga dilakukan oleh Trisnawati (2014) dalam skripsinya yang berjudul "*Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya pada Kelas IV Di SD Negeri Godean 2 Sleman Yogyakarta*" penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

perencanaan, pelaksanaan, dan kendala dalam implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SD Negeri Godean 2 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri Godean 2 pada bulan Maret-April 2014. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama adalah peneliti menggunakan alat bantu berupa pedoman observasi, wawancara, dan analisis perencanaan pembelajaran. Data dianalisis dengan menggunakan model Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari segi perencanaan silabus yang digunakan dalam pembelajaran dibuat oleh tim KKG, untuk perencanaan pembelajaran guru mengembangkan sendiri, akan tetapi unsur-unsur yang ada di dalam RPP belum menunjukkan pembelajaran yang berbasis budaya.

Persamaan penelitian yang dilakukan Trisnawati dengan penelitian ini adalah sama-sama menekankan pada pembelajaran yang berbasis budaya. Hanya saja penelitian Trisnawati memasukkan budaya dalam proses pembelajarannya, sedangkan dalam penelitian ini dalam pembelajaran dan media yang digunakan.

Perbedaan penelitian Trisnawati dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian Trisnawati menggunakan metode penelitian deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Penelitian

Trisnawati menggunakan subjek penelitian siswa dan guru SD kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial sedangkan penelitian ini menggunakan subjek siswa SMP pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi berdialog.

2.2. Landasan Teori

Di dalam landasan teoretis, akan dibahas beberapa teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah model pembelajaran, model kooperatif, teknik bermain peran, dialog, tingkat tutur bahasa Jawa, budaya, media gambar.

2.2.1. Model Pembelajaran

Winataputra (2005:3) Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Sejalan dengan Mills (dalam Suprijono 2009: 45) yang berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran

(Winataputra 2005:3). Senada dengan pendapat Winataputra, Suprijono (2009:45) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum serta implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Melengkapi pendapat Suprijono Arends (dalam Suprijono, 2009:46) menambahkan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelola kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Kardi, S. dan Nur (dalam Trianto 2010:52) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas

Trianto (2010:51) menyebutkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Joyce (dalam Trianto 2011:5) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di

dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Trianto 2011:5) bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Joyce dan weill (dalam Huda 2013:73) menyebutkan bahwa model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Shoimin (2014:24) mengungkapkan bahwa istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan ataupun desain pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, metode, teknik dan strategi pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2.2.2. Ciri-ciri model pembelajaran

Kardi dan Nur (dalam Shoimin 2014:24) menyebutkan bahwa model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, dan prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain. (1) Rasional toretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan

bagaimana siswa belajar (tujuan yang ingin dicapai), (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

2.2.3. Unsur-unsur Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (dalam Winataputra 2005:8) setiap model pembelajaran memiliki unsur-unsur sebagai berikut, (1) sintakmatik, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, (5) dampak intruksional dan pengiring.

2.2.4. Model Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono 2009:54) . Enggen and Kauchak (dalam Trianto 2011:42) menambahkan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Trianto 2011: 42).

Shoimin (2014:44) menyebutkan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bertemu satu sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Senada dengan pendapat Slavin (2015:102) yang menyebutkan pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan model kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara kelompok yang mana dalam satu kelompok yang terdiri dari anggota yang heterogen.

2.2.5. Sintak Model Kooperatif

Huda (2013:75) menjelaskan Sintak (tahap-tahap) model pengajaran merupakan deskripsi implementasi model di lapangan. Ia merupakan rangkaian sistematis aktivitas-aktivitas dalam model tersebut. Setiap model memiliki tahap yang berbeda. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim, dkk (dalam Trianto 2011:48-49) adalah sebagai berikut.

Fase	Tingkah Laku Guru
1	2

Fase -1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2.2.6. Sistem Sosial Model Kooperatif

Menurut Huda (2013:75) Sistem sosial mendeskripsikan peran dan relasi antara guru dan siswa. Dalam beberapa model, guru sangat berperan dominan. Dalam sebagian model, aktivitas ini lebih dipusatkan pada siswa, dan dalam sebagian yang lain aktivitas tersebut didistribusikan secara merata.

Sistem sosial dalam model kooperatif begitu menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis yang didasarkan pada kesepakatan kolektif antar anggota dalam setiap kelompok. Aktivitas kelompok disajikan melalui struktur eksternal minimalis yang dimediasi oleh seorang guru. Siswa maupun guru memiliki status yang sama namun peran yang berbeda dalam pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaksana diskusi, guru bertugas sebagai fasilitator dalam mendesain lingkungan yang positif (Huda 2013:112-113).

2.2.7. Peran/Tugas Guru Model Kooperatif

Peran /tugas guru mendiskripsikan bagaimana seorang guru harus memandang siswanya dan merespons apa yang dilakukan siswanya. Prinsip-prinsip ini merefleksikan aturan-aturan dalam memilih model dan menyesuaikan respons instruksional dengan apa yang dilakukan siswa (Huda 2013:75).

Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif adalah sebagai fasilitator, mediator, *director-motivator*, dan evaluator (Isjoni 2013:92)

2.2.8. Sistem Dukungan Model Kooperatif

Sistem dukungan mendeskripsikan kondisi-kondisi yang mendukung yang seharusnya diciptakan atau dimiliki oleh guru dalam menerapkan model tertentu. 'Dukungan' di sini merujuk pada prasyarat-prasyarat tambahan di luar skill-skill, kapasitas-kapasitas manusia pada umumnya dan fasilitas-fasilitas teknis pada khususnya. Dukungan tersebut berupa buku, film, perangkat laboratorium, materi rujukan dan sebagainya (Huda 2013:75-76).

Sistem dukungan dalam pembelajaran kooperatif haruslah ekstensif dan responsive terhadap semua kebutuhan siswa. Sekolah harus dilengkapi dengan sebuah ruang perpustakaan yang menyediakan informasi dari berbagai macam media; sekolah harus menyediakan akses terhadap referensi-referensi luar. Siswa haruslah diajak untuk mencari orang-orang yang bisa dijadikan referensi di luar sekolah (Huda 2013:114).

2.2.9. Pengaruh Model Kooperatif

Pengaruh merujuk pada efek-efek yang ditimbulkan oleh setiap model. Pengaruh ini bisa terbagi menjadi dua yaitu intruksional dan pengiring. Pengaruh instruksional merupakan pengaruh langsung dari model tertentu yang disebabkan oleh konten atau skill yang menjadi dasar pelaksanaannya. Pengaruh pengiring merupakan pengaruh yang sifatnya implisit dalam lingkungan belajar; pengaruh ini

merupakan pengaruh tidak langsung dari model pembelajaran tertentu. (Huda 2013: 76).

Ada beberapa pengaruh intruksional dalam model kooperatif diantaranya adalah (1) efektivitas pengelolaan kelompok, (2) kontruksi pengetahuan, (3) kedisiplinan (Huda 2013:114).

Pengaruh pengiring dalam model kooperatif adalah (1) kemandirian sebagai pembelajar, (2) penghargaan pada hak orang lain, (3) penelitian sosial sebagai pandangan hidup, (4) kehangatan dan interprestasi personal (Huda 2013:114)

2.2.10. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama halnya dengan model pembelajaran kooperatif menurut Shoimin (2014:48) kelebihan dan kekurangan model kooperatif dijabarkan di bawah ini.

Kelebihan model bermain peran

- 1) Meningkatkan harga diri tiap individu.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar sehingga konflik antarpribadi berkurang.
- 3) Sikap apatis berkurang.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam dan retensi atau penyimpanan lebih lama.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

- 6) Pembelajaran kooperatif dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetensi dan keterasingan dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengabaikan aspek kognitif.
- 7) Meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik).
- 8) Meningkatkan kehadiran peserta dan sikap yang lebih positif.
- 9) Menambah motivasi dan percaya diri.
- 10) Menambah rasa senang berada di tempat belajar serta menyenangkan teman-teman sekelasnya.
- 11) Mudah diterapkan dan tidak mahal.

Kekurangan model kooperatif menurut Shoimin (2014:48) adalah.

- 1) Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan di kelas. Banyak peserta didik tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.
- 2) Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok.
- 3) Banyak peserta takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut.

2.2.3. Teknik Bermain Peran

Suyatno (2004:119) menjelaskan cara menerapkan teknik bermain peran diantaranya adalah. (1) Guru memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan itu, (2) siswa membagi diri ke dalam kelompok, (3) siswa mengidentifikasi tokoh yang akan

diperankan, (4) siswa memerankan tokoh di depan kelas, (5) kelompok lain memberi komentar tentang peran dari anggota kelompok, (6) guru merefleksikan hasil pembelajaran hari itu.

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

2.2.4. Dialog

Menurut KBBI (2012:324) dialog adalah percakapan dalam sandiwara, cerita, dan lain sebagainya; karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih. Berdasarkan pengertian tersebut berdialog bersinonim dengan percakapan.

Menurut Gumprez, Carrol (dalam Rustono 1999:48) percakapan merupakan suatu bentuk aktivitas kerjasama yang berupa interaksi komunikatif. Istilah *interaksi* berarti hal saling melakukan aksi. Oleh karena itu berkenaan dengan peristiwa komunikatif, saling melakukan aksi dalam percakapan itu dimaksudkan sebagai realisasi komunikasi. Di sisi lain interaksi itu melibatkan setidaknya dua pihak.

Senada dengan pendapat Richards (dalam Rustono 1999:48) yang menyebutkan bahwa percakapan adalah suatu aktivitas yang diatur oleh aturan. Sebagai akibat adanya aturan yang mengatur aktivitas dalam peristiwa komunikasi itu, percakapan itu tidaklah merupakan aktivitas yang acak, tetapi merupakan

aktivitas yang mempergerakan keteraturan. Tambahnya percakapan juga bukan aktivitas yang tak bertujuan. Kegiatan berbahasa itu selalu berlangsung dalam keadaan terikat dengan tujuan yang akan dicapai oleh para pelakunya.

Pendapat yang sejalan juga disampaikan oleh Schiffirin 1989:271 (dalam Rustono 1999:50) yang berpendapat bahwa percakapan adalah suatu interaksi yang tertib dan merupakan wahana pembicara dan pendengar mengkoordinasi produksi bersama tentang makna dan aksi di dalam suatu konteks sesaat interaksi sosial secara sinambung..

Kesimpulan dari berbagai pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat disimpulkan berdialog ataupun percakapan adalah sesuatu yang serupa, yang mana percakapan merupakan interaksi verbal yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain yang memiliki aturan serta tujuan tertentu.

2.2.4.1. Dialog dalam Bahasa Jawa

Bahasa Jawa mengenal adanya tingkat tutur yang digunakan untuk menghormati lawan bicara. Poejasoedarma (dalam Sukoyo 2013:1) tingkat tutur adalah variasi bahasa yang perbedaan antara satu dan yang lainnya ditentukan oleh perbedaan sikap santun yang ada pada diri pembicara (O1) terhadap lawan bicara (O2). Tingkat tutur bahasa Jawa (*unggah-ungguhing basa*) pada dasarnya ada dua macam, yaitu ragam *ngoko* dan *krama*. Ragam *ngoko* meliputi *ngoko lugu* dan *ngoko*

alus. Ragam krama meliputi *krama lugu* dan *krama alus* (Hardiyanto dan Utami 2001: 47).

Ngoko lugu adalah ragam pemakaian bahasa Jawa yang seluruhnya dibentuk dengan kosakata *ngoko*. *Ngoko lugu* digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab/intim, dan tidak ada usaha untuk saling menghormati (Hardiyanto dan Utami 2001:47).

Ngoko alus adalah bentuk *unggah-ungguh* yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon *ngoko* dan netral saja, melainkan juga terdiri leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Namun leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, atau leksikon *krama* yang muncul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra wicara (O2 atau O3) (Sasangka 2004:99-100).

Krama lugu adalah ragam pemakaian bahasa Jawa yang seluruh kalimatnya dibentuk dengan leksikon *krama*, afiksnya juga menggunakan afiks *krama*. *Krama lugu* digunakan oleh peserta tutur yang belum atau tidak kenal akrab, misalnya baru kenal (Sukoyo 2013:16).

Krama alus adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk *krama*. Leksikon *madya* dan *ngoko* tidak pernah muncul di dalam tingkat tuturan ini. Selain itu, leksikon *krama inggil* atau

krama andhap secara konsisten selalu digunakan untuk penghormatan terhadap lawan bicara (Sasangka 2004:111).

2.5. Media Gambar

Media adalah kata jamak dari *medius*, yang artinya perantara. Dalam proses komunikasi, media merupakan satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain yaitu sumber informasi, informasi, dan penerima informasi. Seandainya salah satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi (Suwarna dkk 2006:127).

Arsyad (2013:3) menambahkan media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Tambahnya dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Imbuhnya media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Aqib (2014: 100) media pembelajaran adalah sarana pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media adalah alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran

Sadiman,dkk (2009: 29) menyebutkan bahwa di antara media pendidikan, gambar/ foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dinikmati di mana-mana. Sadiman,dkk (2009:) menambahkan ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/ foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan. Diantaranya adalah (1) autentik (2) sederhana (3) ukuran relative (4) mengandung gerak/perbuatan artinya tidak diam (5) bisa mencapai tujuan pembelajaran (6) bagus dari sudut seni.

2.2.6.2.Budaya

Menurut Soejanto Poespowardojo (dalam Mujianto dan Elmubarok 2010:1) budaya secara harfiah berasal dari bahasa Latin yaitu *Colere* yang memiliki arti mengerjakan tanah, mengolah, memelihara ladang. Menurut *The American Herritage Dictionary* (dalam Mujianto dan Elmubarok 2010:1) mengartikan kebudayaan adalah sebagai suatu keseluruhan dari pola perilaku yang dikirkirkan melalui kehidupan sosial, seni agama, kelembagaan, dan semua hasil kerja dan pemikiran manusia dari satu kelompok manusia.

2.2.7.Kerangka Berfikir

Pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam kompetensi berbicara masih dianggap sebagai pembelajaran yang rumit karena adanya tingkat tutur bahasa. Kesulitan itulah yang menyebabkan siswa enggan belajar. Guru kurang cermat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang di tetapkan.

Guru merasa enggan menerapkan model-model pembelajaran yang baru karena menganggap suli.

Kurangnya media pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru sehingga pembelajaran semakin terasa membosankan. Media pembelajaran masih dianggap sebagai salah satu hal yang rumit dan sulit, padahal media pembelajaran dapat dibuat dan digunakan dengan sederhana. Disinilah peran guru sangat diperlukan untuk dapat berfikir memilih media yang sederhana tetapi bisa diterima siswa dengan baik.

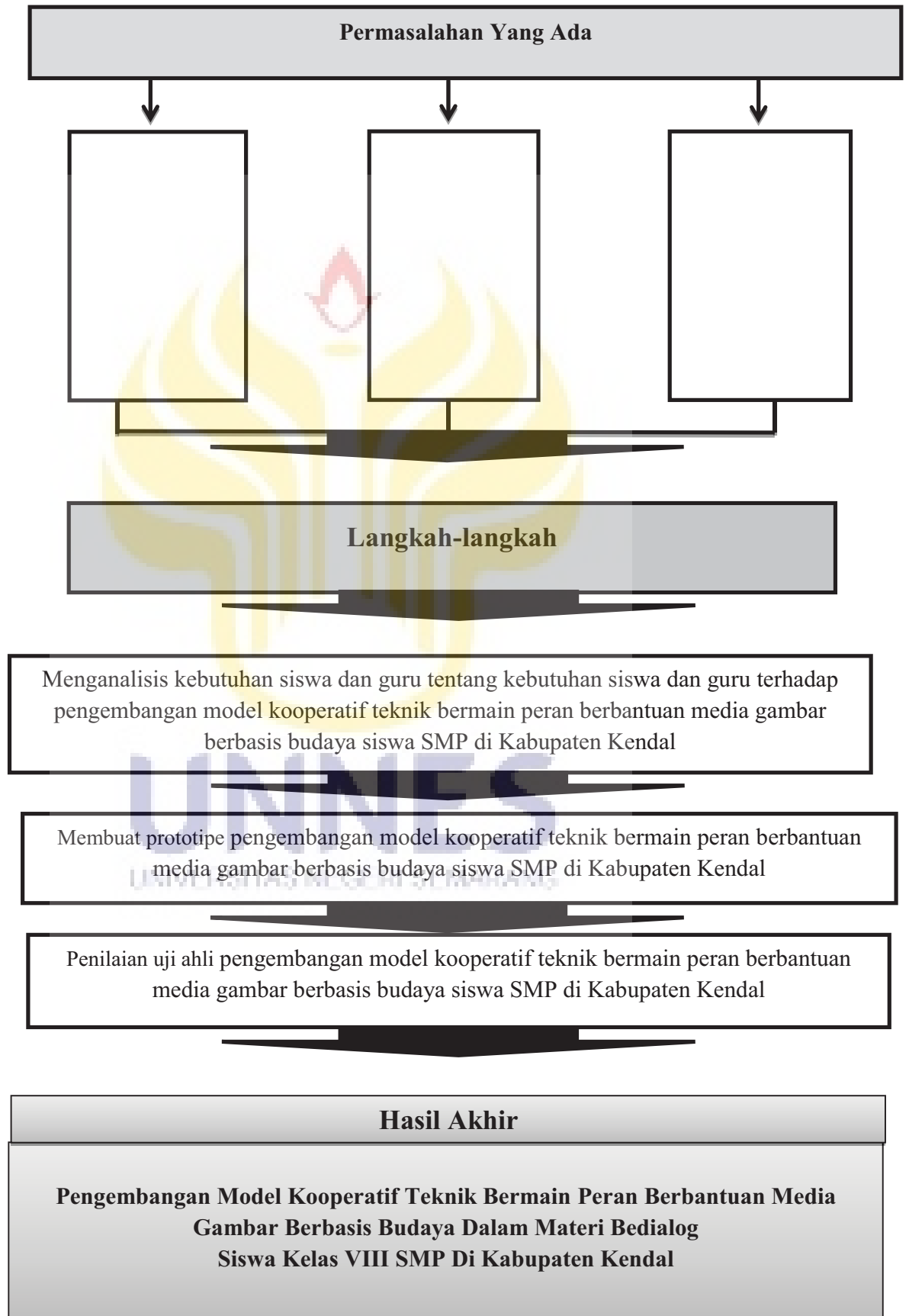
Media gambar yang dibuat berbasis budaya. Mengingat saat ini banyak siswa yang tidak mengenal kebudayaannya sendiri, hingga rasa cinta tanah airnyapun berkurang. Adanya media kartu karakter yang berbasis budaya diharapkan mampu mempermudah siswa dalam pembelajaran disamping memperkenalkan kebudayaan Jawa.

Unggah-ungguh siswa yang masih rendah padahal bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang diaharuskan untuk menanamkan nilai-nilai kesopanan pada siswa yang salah satunya tercermin pada kemampuan siswa berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa yang benar.

Permasalahan yang telah dipaparkan menjadi dasar dalam pengembangan model kooperatif bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kendal. Diharapkan dengan adanya penelitian ini siswa mampu meningkatkan kompetensi berbicaranya, khususnya dalam materi berdialog sesuai

unggah-ungguh. tidak hanya itu peneliti juga berharap antusias siswa meningkat dengan adanya media pembelajaran sehingga berdampak pada semangat belajar siswa dan hasil belajar. Harapan yang selanjutnya adalah unggah-ungguh serta nilai-nilai budaya juga dapat diterapkan, sehingga siswa mampu menjadi pelajar yang memiliki nilai sopan santun dan cinta budaya. Terakhir penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran.





BAB V

PENUTUP

5.1.Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal yang dilakukan, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Model yang dihasilkan dari pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal dibutuhkan siswa dan guru di karena kemampuan siswa dalam berdialog masih rendah dibuktikan dengan kurangnya kemampuan siswa dalam berdialog ragam *krama*. Siswa menginginkan model pembelajaran secara berkelompok agar mereka mampu bekerjasama dengan teman satu kelompoknya, dengan media yang menarik. Sementara guru mengharapkan adanya model pembelajaran yang membuat siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran berdialog.
2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, prototipe pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal menghasilkan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya, yang di dalamnya terdapat 10 langkah yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) meyajikam informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, (4) guru

3. membagikan media gambar dan memberi intruksi kepada kelompok, (5) guru memberikan waktu kepada kelompok untuk berdiskusi, (6) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (7) siswa bermain peran, (8) evaluasi bersama, (9) memberi penghargaan, (10) Penutup. Sementara materi yang dikembangkan berbasis budaya, sedangkan media yang dikembangkan yaitu media gambar berbasis budaya.
4. Berdasarkan hasil uji validasi ahli model prototipe pengembangan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal yang telah dibuat memperoleh nilai 73% dengan kategori layak. Tetapi masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki diantaranya pada bagian model kooperatif sebelum pengembangan serta teknik bermain peran. Sedangkan uji ahli materi memberikan nilai dengan presentase 75% dengan kategori layak namun masih ada perbaikan diantaranya pada bagian diksi dan EYD.

5.2.Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru SMP di Kabupaten Kendal diharapkan dapat menggunakan model kooperatif teknik bermain peran berbantuan media gambar berbasis budaya siswa SMP di Kabupaten Kendal yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai salah satu model pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji cobakan keefektifan model pembelajaran yang dihasilkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2014. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Aryati, Selly Tri. 2013. *Pengembangan Materi Ajar Penerapan Unggah-Ungguhing Basa Melalui Wacana Dialog dengan Permainan Rubik Tembung*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Astuti, Peny Puji. 2010. "Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak". Jurnal. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Emiliana. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Gambar Di Kelas V SDN 04 Hulu Sungai Ketapang*. Jurnal. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Damayanti, Vera Rovita. 2011. *Peningkatan Ketrampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Dalam Berdialog Sesuai Unggah-Ungguh Basa Dengan Media Kartu Karakter Pada Siswa Kelas IXG SMP Negeri 2 Kalimantan Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- DEPDIKNAS. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta, Cet. Keempat Edisi IV, 2012.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grosindo.
- Matori, Ahmat. *Pembelajaran Berbicara Melalui Model Bermain Peran Dan Model Diskusi Pada Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Martha, Dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan kelod*. Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

- Mujianto, Yan dan Elmubarak, Zaim. 2010. *Pengantar Ilmu Budaya*. Pelangi Publisng.
- Ottombre, dkk. 2009. *Using a role-playing game to inform the development of land-use models for the study of a complex socio ecological system*. Jurnal. United Nations Development Programme, Dryland Development Centre: Kenya.
- Rohmatun, Sulistiyani. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat Pada Siswa kelas V SD 3 Panjunan Kudus*. Skripsi. Universitas Muria Kudus.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi. 2009. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Media Gambar. Jurnal. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Sukoyo, Joko. 2013. *Kamus Bahasa Jawa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susilawati, Nita. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Debat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VA SD Negeri 20 Kota Bengkulu*. Skripsi. Unniversitas Bengkulu: Bengkulu.
- Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winataputra, Udin S. 2005. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta.