



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN  
D-ROLLING GALUS PADA MATERI TEKS DIALOG  
BAGI SISWA KELAS VIII SMP  
DI KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh

Nama : Laela Faridhoh

NIM : 2601412101

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Pembelajaran Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Januari 2017

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dra. Esti Sudi Utami B. A., M.Pd.  
NIP 196001041988032001



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.  
NIP 196812151993031003

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

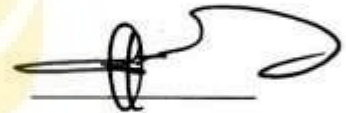
Skripsi dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

hari : Jumat

tanggal : 3 Februari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Syahrul Syah Sinaga, M. Hum. (196408041991021001)  
Ketua



Drs. Widodo, M. Pd. (196411091994021001)  
Sekretaris



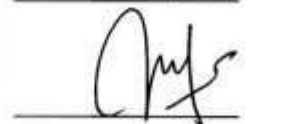
Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. (198208072008121004)  
Penguji I



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. (1968121511993031003)  
Penguji II



Dra. Esti Sudi Utami B. A., M.Pd. (196001041988032001)  
Penguji III



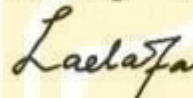
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 196008031989101001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal* 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, Januari 2017



Laela Faridhoh  
NIM 2601412101



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- Selalu jadikan usaha, doa, dan pasrah sebagai kunci menuju tercapainya sebuah harapan.
- Semua proses yang kita lalui dalam hidup ini adalah sebuah pembelajaran agar senantiasa menjadi pribadi yang lebih baik, maka dari itu nikmatilah prosesnya dan tak perlu memaksa untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, karena Allah tahu waktu yang terbaik untuk kita.

### Persembahan :

1. Untuk kedua orang tuaku, Bapak Muhammad Tojin dan Ibu Siti Amanah.
2. Untuk kedua adikku, Gilang Miftakhur Rizki dan Akhmad Firdaus.
3. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

## PRAKATA

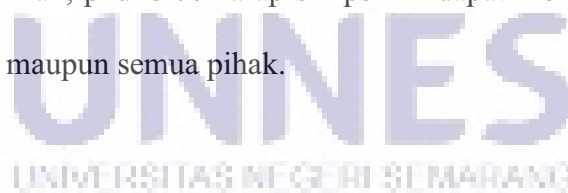
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan anugerahNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal*.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tentunya berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu. Pihak-pihak tersebut penulis sebutkan di bawah ini.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan kemudahan pada penulis dalam penyusunan skripsi;
4. Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi ini;
5. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji skripsi;
6. Sony Zulfikasari, S.Pd., M. Pd. selaku dosen uji ahli pembelajaran bahasa Jawa;
7. Dra. Sri Prastiti K.A., M.Pd. selaku dosen uji ahli materi bahasa Jawa.

8. Bapak dan Ibu dosen jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan berbagai ilmu kepada penulis;
9. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Adiwerna, Talang, dan Slawi yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini;
10. Siswa-siswi SMP N 1 Adiwerna, Talang, dan Slawi yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi;
11. Bapak, Mama, serta keluarga yang senantiasa memberi semangat dan mendoakan penulis;
12. Trendy Tornando yang senantiasa menenangkan dan menyemangati penulis;
13. Teman-teman rombel 4 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012;
14. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012;
15. Keluarga kos Fiber Biru yang senantiasa memberikan semangat;
16. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun semua pihak.



Semarang, Januari 2017

Penulis

## ABSTRAK

Faridhoh, Laela. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A., M.Pd., Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *D-rolling Galus*, teks dialog, VIII

Teks dialog merupakan salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran Muatan Lokal kelas VIII SMP pada kurikulum 2013. Aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis teks dialog adalah diksi, ejaan, tanda baca, dan struktur, sedangkan aspek yang perlu diperhatikan dalam berdialog adalah diksi, lafal, intonasi, serta kelancaran. Berdasarkan hasil observasi, aspek diksi dianggap paling sulit oleh siswa, karena siswa sering kali bingung, kapan harus menggunakan *ngoko* dan kapan harus menggunakan *krama*. Faktor dari guru yang belum mengoptimalkan model pembelajaran menjadikan siswa mudah lupa terhadap materi yang telah dipelajari. Maka dari itu, dikembangkan model pembelajaran *D-rolling Galus* yang dapat melatih siswa untuk menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar.

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap model pembelajaran *D-rolling Galus*; (2) bagaimana sintaks model pembelajaran *D-rolling Galus*; (3) bagaimana hasil uji ahli terhadap model pembelajaran *D-rolling Galus*; dan (4) bagaimana hasil uji terbatas model pembelajaran *D-rolling Galus*. Sesuai dengan masalah penelitian, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap model pembelajaran *D-rolling Galus*, mendeskripsikan sintaks model pembelajaran *D-rolling Galus*, mendeskripsikan hasil uji ahli terhadap model pembelajaran *D-rolling Galus*, serta mendeskripsikan hasil uji terbatas model pembelajaran *D-rolling Galus*.

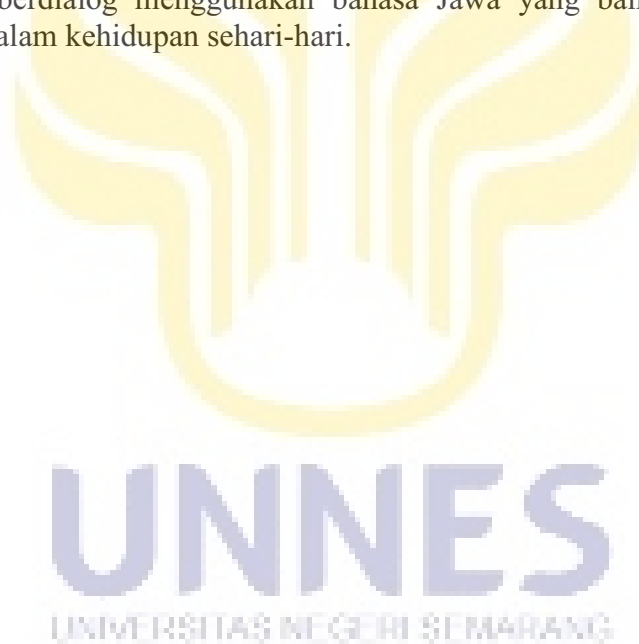
Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitiannya adalah siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Jawa dari SMP N 1 Talang, SMP N 1 Adiwerna, dan SMP N 1 Slawi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik nontes digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan (1) siswa dan guru membutuhkan model pembelajaran *D-rolling Galus*, dapat dilihat dari hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru yang menunjukkan bahwa siswa dan guru menyetujui pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus*; (2) Sintaks model pembelajaran *D-rolling Galus* terdiri dari presentasi kelas, latihan, mengamati



video, pembagian kelompok, penentuan peran, pembuatan teks dialog, dan memainkan peran; (3) Hasil skor uji ahli pembelajaran sebesar 97 dan skor uji ahli materi pembelajaran sebesar 77,2 yang berarti bahwa pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* dapat diujicobakan di sekolah; dan (4) hasil uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Peningkatan keterampilan tersebut diketahui dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang meningkat sebesar 20,7% dengan rata-rata *pretest* sebesar 66,3 dan *posttest* sebesar 80.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah pada materi teks dialog hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang mampu melatih siswa untuk menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar seperti model *D-rolling Galus*, agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan mudah. Saran bagi penelitian selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif pada pembelajaran teks dialog agar siswa mampu menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



## SARI

Faridhoh, Laela. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A., M.Pd., Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

***Tembung Pangrunut*** : Model Pembelajaran D-rolling Galus, teks pacelathon, VIII

*Teks pacelathon inggih menika salah satunggaling materi Muatan Lokal kelas VIII SMP ing salebeting Kurikulum 2013. Perkawis ingkang kedah dipunwigatosaken anggenipun nyerat teks pacelathon inggih menika diksi, ejaan, tandha waca, kaliyan struktur, dene menawi badhe nindakaken pacelathon ingkang kedah dipunwigatosaken inggih menika diksi, lafal, intonasi, kaliyan kalancaran. Adhedasar asil observasi, miturut siswa materi teks pacelathon awrat, mliginipun amargi siswa taksih bingung anggenipun mbntenaken antawisipun ngoko kaliyan krama. Sanesipun menika, guru dereng ngoptimalaken model pembelajaran saengga siswa gampang kesupen tumrap materi ingkang sampun dipunsinaoni. Awit saking menika, pramila badhe dipunkembangaken model pembelajaran D-rolling Galus kangge materi teks dialog kelas VIII SMP supados siswa saged nyerat teks pacelathon kaliyan nindakaken pacelathon basa Jawi kanthi leres.*

*Perkawis ing panaliten menika wonten sekawan, (1) kados pundi kabetahan siswa kaliyan guru tumrap pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus; (2) kados pundi sintaks model pembelajaran D-rolling Galus; (3) kados pundi asil uji ahli tumrap pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus; kaliyan (4) kados pundi asil uji winates pangembangan model pembelajaran D-rolling Galus. Asncasipun panaliten inggih menika kangge ngandharaken kabetahan siswa kaliyan guru tumrap pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus, ngandharaken sintaks model pembelajaran D-rolling Galus, ngandharaken asil uji ahli tumrap pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus, kaliyan ngandharaken asil uji winates pangembangan model pembelajaran D-rolling Galus.*

*Panaliten menika kalebet panaliten Research and Development (R&D). Subjek panalitenipun inggih menika siswa kaliyan guru Basa Jawi saking SMP N 1 Talang, SMP N 1 Adiwerna, kaliyan SMP N 1 Slawi. Data dipunkempalaken kanthi teknik tes kaliyan nontes. Teknik tes dipunginakaken kangge mbandhingaken nilai rata-rata pretest kaliyan posttest, dene teknik nontes dipunginakaken kangge mangertosi kabetahan siswa kaliyan guru tumrap*

*pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus. Data ingkang sampun dipunkempalaken, lajeng dipunanalisis kanthi deskriptif kualitatif kaliyan kuantitatif.*

*Asil panaliten inggih menika (1) siswa kaliyan guru mbetahaken model pembelajaran D-rolling Galus, saged dipuntingali saking asil angket kabetahan siswa kaliyan guru ingkang nedahaken siswa kaliyan guru sarujuk menawi dipunkembangaken model pembelajaran D-rolling Galus; (2) sintaks pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus kaperang dados pitu; (3) skor asil uji ahli pembelajaran inggih menika 97, dene skor uji ahli materi inggih menika 77,2, ingkang nedahaken menawi pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus saged dipunujicobakaken ing sekolah; (3) asil uji winates nedahaken menawi kaprigelan siswa anggenipun nyerat teks pacelathon kaliyan nindakaken pacelathon minggah 20,7%, saged ditingali saking nilai rata-rata pretest inggih menika 66,3, dene nilai rata-rata posttest inggih menika 80.*

*Pamrayogi miturut panaliten menika, langkung sae menawi wonten materi teks pacelathon, guru ngginakaken model pembelajaran ingkang nggladhen siswa supados saged nyerat teks pacelathon kaliyan nindakaken pacelathon basa Jawi kanthi leres, saengga siswa saged ngginakaken ing padintenan. Pamrayogi kangge panaliten salajengipun, supados saged ngembangaken model pembelajaran ingkang langkung kreatif kaliyan inovatif kangge materi teks pacelathon.*



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Model Pembelajaran .....	11
2.2.2 Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	13
2.2.2.1 Metode <i>Drill</i> .....	14
2.2.2.2 Metode <i>Role Playing</i> .....	17
2.2.2.3 Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi .....	19

2.2.3 Materi Teks Dialog .....	20
2.3 Kerangka Berpikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Subjek Penelitian .....	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.4 Instrumen Penelitian .....	32
3.5 Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	42
4.2 Kebutuhan Guru terhadap model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	43
4.3 Sintaks Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	45
4.4 Pengembangan Media pada Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	48
4.5 Pengembangan Materi pada Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	57
4.6 Hasil Penilaian Ahli Model Pembelajaran terhadap Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	65
4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	66
4.8 Hasil Uji Coba Terbatas Model Pembelajaran <i>D-rolling Galus</i> .....	66
4.9 Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttests</i> .....	77
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
5.1 Simpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian .....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi .....	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru .....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa .....	35
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Model Pembelajaran .....	36
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	37
Tabel 3.8 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi.....	39
Tabel 3.9 Interval Prosentase Kelayakan Model Pembelajaran .....	41
Tabel 4.1 Daftar Kata untuk Kartu <i>Unggah-ungguh</i> .....	57
Tabel 4.2 Kalimat yang Dapat Dibentuk dari Kartu <i>Unggah-ungguh</i> .....	56
Tabel 4.3 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Ejaan .....	67
Tabel 4.4 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Tanda Baca ....	68
Tabel 4.5 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Diksi .....	69
Tabel 4.6 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Struktur .....	70
Tabel 4.7 PERbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Lafal .....	72
Tabel 4.8 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Diksi .....	73
Tabel 4.9 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Intonasi .....	74
Tabel 4.10 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Penerapan Kelancaran ..	75
Tabel 4.11 Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	77

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

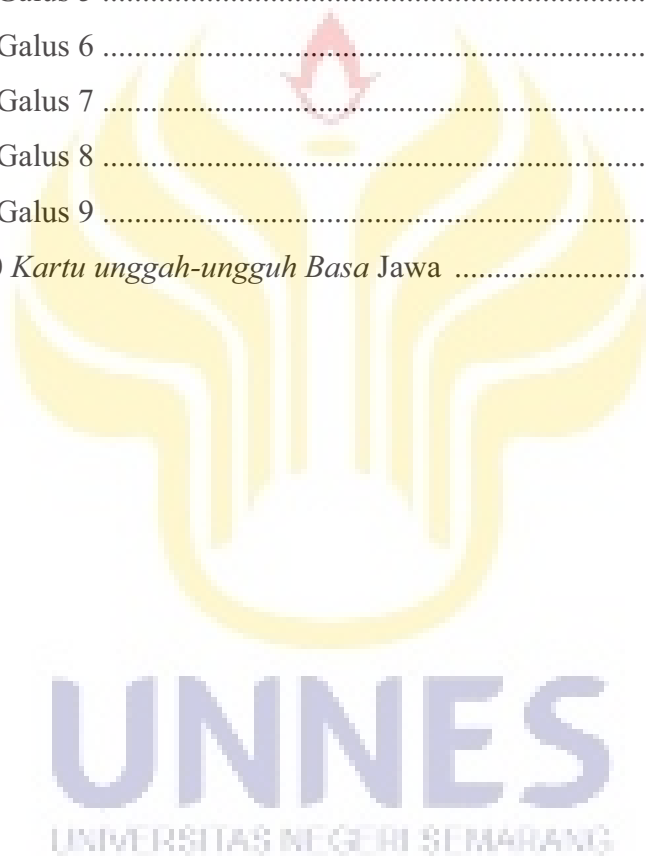
## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	26
Bagan 3.2 Tahap-tahap Penelitian .....	28



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Galus 1 .....	49
Gambar 4.2 Galus 2 .....	50
Gambar 4.3 Galus 3 .....	50
Gambar 4.4 galus 4 .....	51
Gambar 4.5 Galus 5 .....	52
Gambar 4.6 Galus 6 .....	52
Gambar 4.7 Galus 7 .....	53
Gambar 4.8 Galus 8 .....	54
Gambar 4.9 Galus 9 .....	54
Gambar 4.10 <i>Kartu unggah-ungguh Basa Jawa</i> .....	56





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi .....	85
Lampiran 2 Rekap Hasil Observasi .....	86
Lampiran 3 Lembar Wawancara .....	87
Lampiran 4 Rekap Hasil Wawancara .....	88
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru.....	90
Lampiran 6 Rekap Angket Kebutuhan Guru .....	93
Lampiran 7 Angket Kebutuhan Siswa .....	95
Lampiran 8 Rekap Angket Kebutuhan Siswa .....	98
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Model Pembelajaran .....	99
Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran .....	102
Lampiran 11 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	105
Lampiran 12 Surat Keputusan Bimbingan .....	109
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian.....	110
Lampiran 14 Dokumentasi .....	113



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran wajib di sekolah yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), hingga sekolah menengah atas (SMA). Materi pembelajaran bahasa Jawa sangat beragam, salah satunya pada jenjang SMP kelas VIII diajarkan tentang teks dialog. Tujuan pembelajaran teks dialog dalam mata pelajaran Bahasa Jawa adalah agar siswa dapat berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada tiga SMP di Kabupaten Tegal, tidak sedikit siswa yang mengatakan bahwa materi teks dialog sulit, karena siswa sering kali bingung untuk membedakan antara *ngoko* dan *krama* beserta ragamnya. Selain itu, guru belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan dominasi metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Jika masih menggunakan model pembelajaran tersebut, maka pembelajaran akan terkesan monoton sehingga siswa kurang tertarik dan cepat bosan yang akan berakibat pada hasil belajar siswa kurang maksimal.

Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk materi teks dialog bahasa Jawa adalah metode pembelajaran *drill*. Dengan metode *drill*, siswa akan dituntun berlatih menulis teks dialog berbahasa Jawa yang baik dan benar. Tentunya

dengan memperhatikan diksi, ejaan, tanda baca, dan struktur dalam teks dialog berbahasa Jawa. Melalui metode *drill* siswa akan mampu membuat teks dialog yang baik dan benar untuk selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain metode *drill* dibutuhkan juga metode lanjutan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar dapat menerapkan materi yang telah dipelajari atau belum. Salah satu metode lanjutannya adalah metode pembelajaran *role playing*. Melalui metode pembelajaran *role playing* siswa akan bermain peran sesuai dengan teks dialog yang telah dibuatnya. Hal tersebut akan melatih kepercayaan diri siswa dalam berdialog menggunakan bahasa Jawa. Selain itu dalam kegiatan bermain peran, siswa belajar secara langsung, sehingga akan berkesan bagi siswa dan akan lama diingat siswa.

Media yang tepat juga dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan mengoptimalkan penggunaan media dapat membantu mempermudah pemahaman siswa. Salah satu media untuk pembelajaran teks dialog adalah gambar ilustrasi. Media gambar ilustrasi berisi gambar yang menceritakan kehidupan sehari-hari dan bermuatan nilai karakter. Melalui gambar ilustrasi diharapkan siswa akan memahami materi teks dialog dengan maksimal sehingga mampu mengurangi kebingungan siswa dalam menggunakan *ngoko* dan *krama* dalam berdialog menggunakan bahasa Jawa.

Sehubungan dengan adanya hal tersebut perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa mampu berdialog menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar agar siswa dapat menerapkan dalam kehidupan

sehari-hari, yaitu model pembelajaran *D-rolling Galus*. *D-rolling Galus* adalah perpaduan dari metode pembelajaran *drill*, *role playing*, dan media pembelajaran gambar ilustrasi. Model ini akan dikembangkan menjadi model baru yang meliputi pengembangan sintaks, media, dan materi pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan pembelajaran teks dialog yang ada selama ini. Dengan harapan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan kurikulum dan membantu guru menyediakan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa menganggap pembelajaran teks dialog sulit karena siswa sering kali bingung untuk membedakan antara *ngoko* dan *krama*.
- 2) Guru masih mengelola kelas secara konvensional sehingga kurang menarik dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk materi teks dialog.
- 4) Materi teks dialog yang ada selama ini kurang bervariasi.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya pengoptimalan model pembelajaran yang dipilih guru untuk

pembelajaran teks dialog, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa SMP kelas VIII di Kabupaten Tegal.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal?
- 2) Bagaimana sintaks pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal?
- 4) Bagaimana hasil uji terbatas pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal?

### 1.5 Tujuan Penelitian

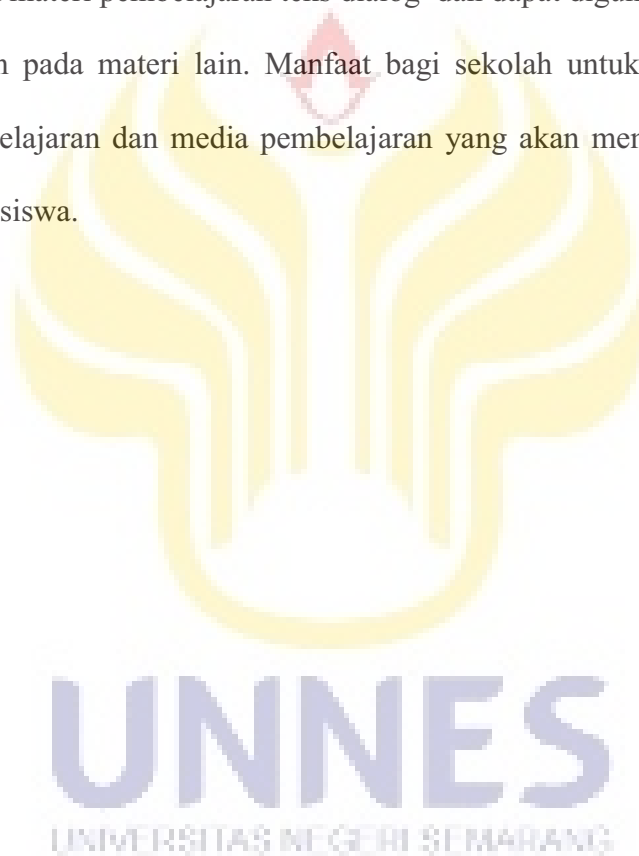
Sesuai rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal.
- 2) Mendeskripsikan desain pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal.
- 3) Mendeskripsikan hasil uji validasi pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal.
- 4) Mendeskripsikan hasil uji terbatas pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* pada materi teks dialog bagi siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam dunia pendidikan. Secara teoretis manfaat penelitian ini adalah membantu memperkaya khasanah keilmuan bahasa Jawa khususnya pada pengembangan model dan media pembelajaran pada materi teks dialog. Selain itu, dapat digunakan sebagai referensi penelitian pengembangan model pembelajaran selanjutnya.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi tiga pihak, yaitu siswa, guru, dan sekolah. Manfaat yang diperoleh siswa ialah mempermudah pemahaman siswa tentang pembelajaran teks dialog sehingga siswa dapat menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh* yang baik dan benar di kehidupan sehari-hari. Bagi guru memberikan manfaat untuk mempermudah guru mengajarkan materi pembelajaran teks dialog dan dapat digunakan sebagai model pembelajaran pada materi lain. Manfaat bagi sekolah untuk menambah variasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan menunjang keefektifan hasil belajar siswa.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan model pembelajaran *drill* dan *role playing* telah banyak dilakukan, namun masih sedikit yang menerapkannya pada materi teks dialog. Oleh sebab itu, hal tersebut menarik untuk diteliti. Kajian pustaka pada penelitian ini diklarifikasikan ke dalam lima hal yakni, pengembangan model pembelajaran, metode *drill*, metode *role playing*, teks dialog, dan jenjang pendidikan SMP. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2013), Setiaji (2014), Riastini (2015), Murcahyanto (2014), dan Murdock (2011).

Penelitian pertama yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2013) dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang Tahun Ajar 2012/2013*. Pembahasan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan fourD Thiagarajan (4D) meliputi; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan didapatkan nilai dari validator tim dosen dan guru sebesar 79,6% dengan kategori valid. Dari segi keefektifan model



pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter yang diujicobakan pada saat uji coba luas hasil rata-rata nilai siswa adalah 76,5 dengan kategori baik.

Penelitian yang dilakukan Santoso memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian Santoso dengan penelitian ini terletak pada jenis, metode pembelajaran, materi dan sarana penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan Santoso merupakan penelitian pengembangan, Ia mengembangkan model pembelajaran *role playing* bagi siswa SMP kelas VIII. Materi yang diterapkan dalam penelitian ini pun hampir sama, yaitu pembelajaran bermain peran yang di dalamnya terdapat teks dialog. Penelitian pengembangan ini dapat memberi gambaran dan menjadi referensi dalam melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran walaupun terdapat sedikit perbedaan. Santoso hanya menggunakan satu metode pembelajaran, penelitian ini menggunakan dua metode pembelajaran yakni metode *drill* kemudian dilanjutkan dengan *role playing*, selain itu Santoso menggunakan pendekatan *four D* Thiagarajan (4D) yang meliputi; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* oleh Sugiyono.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiaji (2014) berjudul *Pengembangan Model Kooperatif Modeling the Way dengan Teknik Rendra dalam Pembelajaran Bermain Drama Bermuatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik SMP Kelas VIII*. Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian R&D. Langkah penelitian ini adalah studi literatur, analisis kebutuhan pengembangan,

pengembangan model, uji validasi, revisi, penerapan, revisi, pengembangan model akhir. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui angket, jurnal, lembar pengamatan, lembar uji validasi, dan teknik tes. Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan model *Modeling the Way* adalah diskusi, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang dipelajari, dan peserta didik memberikan evaluasi terhadap temannya. Prinsi model ini adalah kerja sama, kreativitas individu, dan naskah drama bermuatan pendidikan karakter.

Persamaannya terletak pada jenis, pendekatan, materi, dan sasaran penelitian, yakni menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) milik Sugiyono. Materi yang digunakan juga dapat dikatakan sama antara bermain peran dengan teks dialog, karena di dalam bermain peran terdapat teks dialog. Begitu pula sasaran penelitian yaitu kelas VIII SMP. Adapun perbedaannya, penelitian Setiaji mengembangkan model pembelajaran kooperatif *modeling the way* dengan teknik Rendra, sedangkan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *drill dan role playing*.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan Riastini (2015) tentang *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Melalui penelitian ini, Riastini membuktikan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SD dengan metode *role playing* dari siklus I dengan prosentase

55,65% dan siklus II dengan prosentasi 80,07%, sehingga dapat diketahui peningkatan keterampilan berbicara siswa sebesar 24,51%.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian Riastini dengan penelitian ini adalah metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang dapat dikatakan hampir sama. Penelitian Riastini menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada keterampilan berbicara yang ada pada materi teks dialog. Perbedaannya Riastini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Murcahyanto (2014) juga memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Murcahyanto yang berjudul *Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill and Practice melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur*. Target yang diinginkan pada penelitian ini adalah tersusunnya draf paket pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *drill and practice* melalui model PBK (pembelajaran berbantuan komputer) untuk SMA/MA. Desain pengembangan paket pembelajaran ini dimulai dari *need assessment* kemudian penyusunan draf paket pembelajaran.

Penelitian Murcahyanto memiliki persamaan pada jenis penelitian, metode pembelajaran, dan rumpun pelajaran, yakni jenis penelitian yang dilakukan Murcahyanto merupakan penelitian pengembangan metode pembelajaran *drill* untuk mata pelajaran Bahasa. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, Murcahyanto mengambil objek penelitian siswa SMA/MA sedangkan penelitian ini diterapkan bagi siswa SMP.

Penelitian terakhir yang relevan dilakukan oleh Murdock (2011) pada jurnal internasional yang berjudul *Picture Me Playing : Increasing Pretend Play Dialogue of Children with Autism Spectrum Disorder*. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas berdialog dengan bantuan gambar pada siswa autis. Siswa berdialog melalui naskah dialog dan percakapan pada novel yang dilengkapi dengan sketsa gambar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pembelajaran berdialog dari keduanya, yaitu ketika menggunakan naskah dialog dan percakapan pada novel.

Persamaannya terdapat pada materi dan media yang diteliti, yakni materi teks dialog dengan bantuan gambar untuk mempermudah membuat dialog. Perbedaannya, penelitian Mudrock termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan sumber data anak autis, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian berjenis pengembangan yang ditujukan kepada siswa SMP kelas VIII.

Penelitian yang mengarah pada teks dialog telah banyak dilakukan dengan penerapan yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks dialog dapat pula diterapkan pada pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus. Penelitian Pengembangan model pembelajaran D-rolling Galus merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya. Harapannya pengembangan model tersebut dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks dialog.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai pembelajaran teks dialog telah banyak dilakukan dengan penerapan yang berbeda-beda, tetapi penelitian dengan judul *Pengembangan Model*

*Pembelajaran D-rolling Galus pada Materi Teks Dialog bagi Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal* belum pernah dilakukan. Penelitian-penelitian terdahulu masih relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga penelitian ini perlu dilakukan.

## **2.2 Landasan Teori**

Pada landasan teori akan dibahas beberapa teori yang mendukung penelitian ini, yaitu model pembelajaran, D-rolling Galus, dan materi teks dialog. Berikut penjelasan secara lengkapnya.

### **2.2.1 Model Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif tentunya tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan siswa pun tidak cepat bosan. Trianto (2010:53) mengatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dikatakan pula oleh Huda (2014:73) tujuan-tujuan tertentu tersebut meliputi pengajaran konseptual, informasi, cara berpikir, studi nilai-nilai sosial dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berisi kerangka dan arahan yang dijadikan pegangan guru untuk mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, maka model pembelajaran berfungsi memberikan pedoman bagi pengajar

atau guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya tahapan-tahapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, berfungsi membantu siswa belajar dengan lebih mudah dan efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Joyce dan Weil (2011:7) bahwa fungsi model pembelajaran adalah agar siswa mampu meningkatkan kapabilitas untuk belajar lebih mudah dan efektif.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan komponen pembelajaran lainnya seperti strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Disebutkan oleh Shoimin (2014: 24) bahwa ciri-ciri model pembelajaran, adalah: (1) disusun oleh para ahli; (2) terdapat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (3) perlunya tingkah laku mengajar agar suatu model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa.

Begitu beragamnya model pembelajaran sehingga, Joyce dan Weil (2011: 31) mengelompokkannya menjadi empat. Pengelompokan tersebut dibentuk berdasarkan tujuan pembelajaran, tipe siswa, materi, dan lingkungan belajar. empat kelompok model tersebut adalah (1) kelompok model pengolahan informasi (*The information processing family*), (2) kelompok model sosial (*The social family*), (3) kelompok model personal (*The personal family*), dan (4) kelompok model sistem perilaku (*The behavioral system family*).

Setiap kelompok model pembelajaran dibagi lagi menjadi model yang lebih spesifik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu dengan disesuaikan pada tipe siswa, materi dan lingkungan belajar. Agar sebuah pembelajaran dapat digunakan secara tepat, maka guru harus memahami karakteristik setiap model

pembelajaran agar sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Penelitian ini memiliki tujuan agar siswa dapat menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Salah satu model yang tepat untuk pembelajaran ini adalah D-rolling Galus. Penjelasan mengenai model D-rolling Galus akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

### 2.2.2 Model Pembelajaran *D-rolling Galus*

Model pembelajaran *D-rolling Galus* merupakan gabungan dari metode *drill* dan *role playing* dengan dilengkapi media gambar ilustrasi. Dengan dikembangkannya dua model pembelajaran *drill* dan *role playing* disertai dengan media gambar ilustrasi, menjadi pembelajaran *D-rolling Galus*, diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang lebih efektif.

Metode *drill* menjadi metode pertama yang akan digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini. Melalui metode *drill* maka siswa berlatih menulis teks dialog yang baik dan benar sesuai *unggah-ungguh basa* Jawa, pada tahap ini dibantu dengan menggunakan media gambar ilustrasi untuk mempermudah siswa dalam membuat teks dialog. Gambar ilustrasi bertema kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, selain itu gambar tersebut mengandung unsur sopan santun dan *tata krama* sehingga memiliki dampak pengiring agar siswa dapat menerapkan sopan santun dan *tata krama* pada kehidupan sehari-hari. Gambar ilustrasi ditayangkan melalui proyektor sehingga siswa yang duduk di belakang masih dapat melihat gambar dengan jelas karena gambar berukuran besar. Selanjutnya diterapkan metode *role*

*playing* yang sekaligus menjadi alat evaluasi untuk membuktikan apakah siswa benar-benar telah mampu berdialog yang santun sesuai dengan prinsip berdialog bahasa Jawa. Penjelasan lebih lanjut tentang metode *drill*, *role playing*, dan gambar ilustrasi adalah sebagai berikut.

### 1) Metode *Drill*

Keterampilan dibutuhkan siswa untuk mempermudah kegiatan yang dilakukannya. Oleh sebab itu, perlu diadakan pelatihan dalam sebuah pembelajaran guna menguasai keterampilan tersebut. Salah satu metode pembelajaran untuk melatih keterampilan siswa adalah metode *drill*. Roestiyah (2008:125) mengatakan bahwa metode *drill* dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Diperkuat oleh Abdul Majid (2006: 133) mengatakan bahwa metode *drill* adalah suatu rencana menyeluruh tentang penyajian materi secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan dengan cara latihan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah suatu cara menyajikan bahan pembelajaran dengan cara melatih siswa agar menguasai dan terampil terhadap materi pembelajaran tertentu. Melalui metode *drill* maka siswa akan belajar secara terus-menerus sehingga sebuah pembelajaran menjadi hal



yang mudah dilakukan karena telah menjadi kebiasaan yang dipraktikkan berulang-ulang.

Langkah metode pembelajaran *Drill* menurut Roestiyah (2008: 126) adalah:

1) siswa dibekali dengan pengetahuan secara teori, sesuai dengan bahan ajar yang akan diterapkan dengan metode pembelajaran *drill*; 2) guru memberikan contoh latihan soal sebelum diberikan latihan tentang materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) guru memberikan latihan soal-soal tentang materi yang telah diberikan, kemudian dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru; 4) guru mengoreksi dan membetulkan kesalahan-kesalahan latihan yang dilakukan oleh siswa; 5) siswa diharuskan mengulang kembali latihan yang dilakukan oleh siswa; 6) pengulangan yang ketiga kalinya atau yang terakhir, guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan lembar tes.

Terkadang latihan dijalankan begitu saja oleh siswa tanpa diketahui tujuan dari latihan tersebut dan tidak jarang siswa mengetahui cara yang benar untuk melakukan latihan yang akan dilakukannya, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan pada saat belajar. Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui prinsip dalam metode *drill*. Roestiyah (2008:127-128) mengemukakan tujuh prinsip dalam pembelajaran *drill*, yaitu (1) gunakan latihan hanya untuk pelajaran yang dilakukan secara otomatis, ialah yang dilakukan siswa tanpa menggunakan pemikiran dan pertimbangan yang mendalam; (2) guru harus memilih latihan yang mempunyai arti luas, ialah yang dapat menanamkan pengertian akan makna dan tujuan latihan sebelum mereka melakukan; (3) di dalam latihan pendahuluan harus menekankan diagnosa, karena latihan permulaan siswa belum bisa menghasilkan

keterampilan yang sempurna; (4) perlu mengutamakan ketepatan agar siswa dapat melakukan dengan tepat kemudian kecepatan agar siswa dapat melakukannya dengan cepat sesuai waktu yang ditentukan; (5) guru memperhitungkan masa latihan yang singkat agar siswa tidak cepat bosan, akan tetapi sering dilakukan pada kesempatan lain; (6) guru dan siswa perlu memikirkan dan mengutamakan proses yang esensial sehingga tidak tenggelam pada hal-hal yang kurang diperlukan; dan yang terakhir (7) guru perlu memperhatikan perbedaan individu siswa.

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut diuraikan oleh Roestiyah (2008: 92-93) kelebihan dan kekurangan metode *drill*. Metode *drill* memiliki kelebihan, sebagai berikut : (1) untuk memperoleh kecakapan motoris, seperti menulis, melafalkan huruf, kata, dan kalimat; (2) untuk memperoleh kecakapan mental seperti dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan simbol; (3) untuk memperoleh kecakapan membaca grafik, diagram, atau simbol seperti dalam peta; (4) membentuk kebiasaan yang dilakukan dengan ketepatan dan kecepatan pelaksanaan; (5) melakukan kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya; (6) menjadikan sebuah kebiasaan yang awalnya sulit terasa lebih mudah. Tidak lepas dari kelebihan, metode *drill* juga memiliki kekurangan. Kemampuan setiap siswa tidak sama sehingga metode *drill* tidak sepenuhnya menjadikan siswa dapat menjalankan kebiasaan dengan baik dan maksimal.

## **2) Metode *Role Playing***

*Role playing* dapat diartikan bermain peran, apabila diterapkan dalam pembelajaran berarti suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara memainkan peran orang lain. Diperjelas oleh Joyce dan Weil (2011: 328) bahwa dalam *role playing* siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. *Role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba menempatkan posisi siswa pada peran-peran dan situasi tertentu yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai dan keyakinan mereka terhadap peran orang lain.

Metode ini merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. Melalui *role playing* maka setiap individu dapat memecahkan masalahnya secara kelompok sosial. Dalam bermain peran terdapat sebuah dialog yang didalamnya memuat percakapan dengan konteks tertentu, sehingga metode *role playing* tepat untuk diaplikasikan pada materi teks dialog.

Sebuah pembelajaran pasti memiliki fungsi tertentu yang nantinya akan dijadikan pertimbangan oleh guru, apakah sebuah metode pembelajaran sudah tepat diterapkan pada materi yang akan diajarkannya atau belum. Disebutkan oleh Huda (2014:116) *role playing* berfungsi untuk 1) mengeksplorasi perasaan siswa; 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; 3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, serta 4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Penerapan metode pembelajaran akan lebih terarah jika dipandu dengan langkah-langkah metode pembelajaran tersebut, Huda (2014: 116) menyebutkan

sembilan langkah dalam metode *role playing*, langkah tersebut ialah: (1) pemanasan suasana kelompok; (2) seleksi partisipan; (3) pengaturan setting; (4) persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan kembali; (8) diskusi dan evaluasi yang dilakukakan sebagaimana langkah ke 6; dan (9) *sharing* dan generalisasi pengalaman.

Seperti metode pembelajaran lainnya, metode *role playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Shoimin (2014: 162-163) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, yakni : siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan kekurangan yang terdapat pada metode pembelajaran *role playing* adalah: metode ini memerlukan waktu yang relatif lama, memerlukan daya kreatifitas yang tinggi baik dari pihak guru dan murid, hal ini tidak semua guru memilikinya, kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan, apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja berkesan tidak baik tetapi tujuan pembelajaran juga tidak

dapat tercapai, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.

### **3) Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi**

Pembelajaran akan berhasil lebih maksimal dengan bantuan media. Musfiqon (2012: 28) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media dijadikan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu memanfaatkan media sebagai alat untuk membantu siswa mempermudah memahami pelajaran. Namun begitu, tidak semua materi dapat menggunakan media, bisa saja hanya sebagian materi yang mampu dijelaskan melalui bantuan media.

Ruang lingkup media pembelajaran meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Asalkan benda tersebut dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem siswa dalam belajar, maka dapat dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Media memiliki beberapa jenis dan karakteristik masing-masing, salah satunya adalah media berjenis visual, media visual menurut Musfiqon (2012: 70) adalah media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Berdasarkan pengertian

media visual yang dikemukakan oleh Musfiqon, media visual dapat dikatakan gambar dua dimensi, yang hanya dapat dilihat saja, dan tidak memiliki suara.

Dari penjelasan sekilas tentang media visual, gambar ilustrasi termasuk media visual karena merupakan gambar yang berkaitan dengan indera penglihatan dan dapat dijadikan alat untuk mempermudah siswa menangkap informasi tentang apa yang diajarkan oleh guru. Fajrin (2012) juga menambahkan bahwa gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Oleh sebab itu, gambar ilustrasi memang tepat jika digunakan sebagai media pembelajaran.

Media gambar ilustrasi termasuk dalam jenis *still pictur*, maksudnya adalah sebuah media berupa gambar diam yang tidak dapat bergerak dan mampu memperkuat daya ingat siswa. Dengan media gambar ilustrasi maka siswa dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Hal tersebut digunakan untuk mempermudah pembelajaran teks dialog yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

### 2.2.3 Materi Teks Dialog

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Jawa dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, baik secara makro maupun secara mikro. Secara mikro salah satunya disebutkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa sebagai proses pembiasaan penggunaan bahasa Jawa yang *laras* dan *leres* dalam berkomunikasi dan berinteraksi sehari-hari di dalam keluarga dan masyarakat sesuai dengan kaidah, etika, dan norma yang berlaku.

Namun begitu, materi tentang *unggah-ungguh basa* tidak diberikan secara khusus, hal ini dikhawatirkan *unggah-ungguh* hanya berhenti pada tataran pengetahuan saja, padahal yang diharapkan *unggah-ungguh basa* sebagai sebuah *action* yang memmanifestasi kesantunan berbahasa yang menjadi bagian dari sikap sosial dan tercermin dalam penggunaan bahasa sehari-hari yang diajarkan melalui keteladanan serta pembiasaan pada setiap kesempatan baik itu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, maupun di luar kelas. Salah satunya penggunaan *unggah-ungguh* yang diterapkan pada pembelajaran teks dialog yang tidak hanya mempelajari sebuah dialog tetapi di dalamnya disisipi *unggah-ungguh basa* Jawa sebagai sebuah *action* yang memmanifestasi kesantunan berbahasa.

Pembelajaran teks dialog dalam kurikulum 2013 mencakup empat Kompetensi Inti yang diharapkan mampu mengembangkan sikap siswa secara spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran teks dialog yang mengarahkan siswa bersikap spiritual dengan mengajarkan siswa untuk menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu untuk mendukung bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan kesatuan bangsa serta menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa dan memanfaatkannya sebagai sarana komunikasi masyarakat Jawa.

Sikap sosial diterapkan pada perilaku menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi dan gotong royong), santun, percaya diri dalam menyampaikan informasi atau menanggapi berbagai hal/keperluan sesuai dengan *tata krama* Jawa. Selain itu, siswa mampu menerapkan sikap sosial dengan menunjukkan perilaku berbahasa yang santun

yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (*unggah-ungguh basa*). Selanjutnya diharapkan mampu menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.

Aspek pengetahuan diberikan dengan memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian yang tampak mata seperti memahami isi teks dialog.

Aspek yang terakhir menuntut siswa mampu memiliki keterampilan mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis dan membaca) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori. Kaitannya dengan materi ini, siswa dituntut agar mampu menulis dan menyajikan teks dialog yang melibatkan tokoh orang tua.

Hanafie (2010: 125) menyatakan teks dialog adalah teks yang menampilkan dua orang pembicara atau lebih seperti dalam teks drama. Teks dialog dapat dijumpai pada karya sastra seperti *cerkak* dan novel. Dialog dilakukan oleh tokoh dalam *cerkak* atau novel baik dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan memperhatikan kepada siapa tokoh tersebut berbicara, apabila berbicara kepada yang lebih muda atau seumuran maka menggunakan *ngoko* dan apabila berbicara kepada orang yang lebih tua, dituakan, atau baru dikenal maka menggunakan *krama*.



Dalam kehidupan sehari-hari seseorang tidak terlepas dari aktivitas berdialog. Menurut Rustono (1999: 107) menyatakan bahwa berdialog adalah interaksi verbal yang berlangsung secara tertib dan teratur serta melibatkan dua pihak atau lebih guna mencapai tujuan tertentu sebagai wujud peristiwa komunikasi. Dialog dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja dan tentang apa saja. Sesuai dengan pengertian berdialog yang dikatakan oleh Rustono, maka fungsi berdialog adalah untuk bertukar pikiran, mencapai mufakat atau merundingkan suatu masalah. Pembelajaran teks dialog dalam mata pelajaran Bahasa Jawa membimbing siswa agar mampu berdialog menggunakan *unggah-ungguh basa* dalam kehidupan sehari-hari terutama dengan orang yang lebih dihormati.

Ada beberapa syarat agar sebuah dialog dapat berjalan dengan baik dan lancar, syarat dialog menurut Tarmudji (1995:42-43) adalah (1) menguasai masalah yang dibicarakan; (2) mulai berbicara apabila situasi sudah memungkinkan; (3) menjelaskan tujuan pembicaraan; (4) berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat; (5) pandangan mata dan gerak-gerik cukup membantu keefektifan komunikasi; (6) berbicara dengan sopan, hormat, dan melibatkan rasa persaudaraan; (7) dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilahkan; (8) suara hendaknya dapat didengar oleh semua pendengar dalam ruang itu, namun bukan berarti berteriak.

### 2.3 Kerangka Berpikir

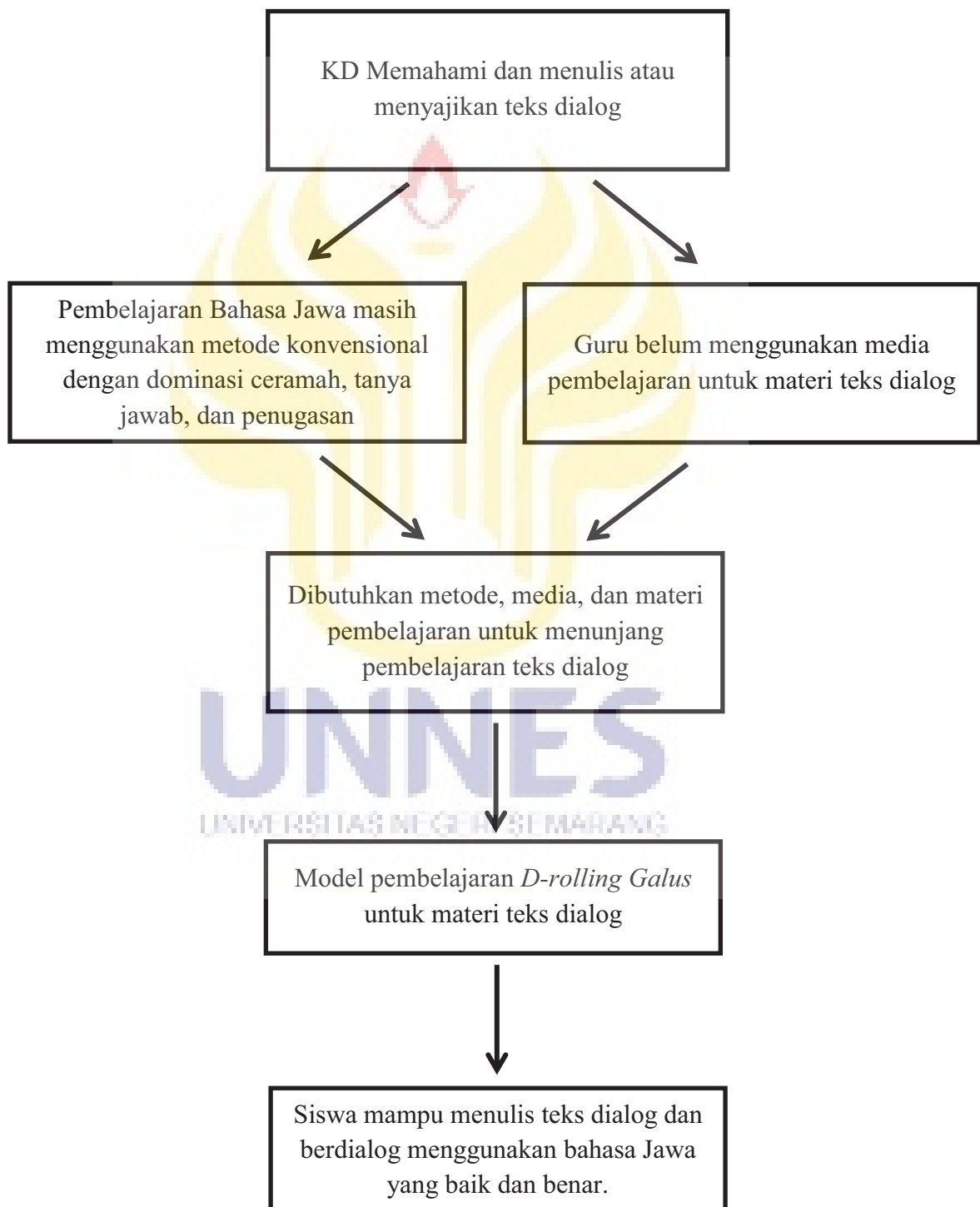
Pada kompetensi dasar Bahasa Jawa kelas VIII SMP, siswa dituntut agar dapat memahami dan menulis teks dialog serta berdialog. Dalam sebuah teks dialog berbahasa Jawa harus memperhatikan dengan siapa seseorang berbicara. Tuturan dalam bahasa Jawa yang digunakan untuk menghormati lawan bicara disebut *unggah-ungguh basa*. Ragam *unggah-ungguh basa* Jawa ada dua, yaitu ragam *ngoko* dan *krama*.

Masih banyak siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Tegal yang belum dapat membedakan antara *ngoko* dan *krama* dengan baik. Selain itu guru juga belum mengoptimalkan model pembelajaran. Maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran teks dialog, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tipe siswa dan lingkungan belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran D-rolling Galus, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan metode *drill* dan *role playing* dengan dilengkapi media gambar ilustrasi. Diharapkan dengan model ini maka pembelajaran teks dialog akan lebih efektif dan efisien.

Proses pembelajaran pada mulanya menggunakan metode tanya jawab dan ceramah untuk menyampaikan materi, penyampaian materi dibantu dengan media gambar ilustrasi. Selanjutnya diterapkan metode *drill*, penerapan metode *drill* dalam hal ini siswa dituntut menulis teks dialog sesuai *unggah-ungguh basa* Jawa yang baik dan benar. selanjutnya penerapan metode *role playing* untuk menguji kemampuan siswa berbicara menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh*

*basa* Jawa. Siswa dituntut bermain peran dengan tema yang telah ditentukan oleh guru.

### Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan pada bab IV, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa menginginkan pembelajaran teks dialog yang mudah dipahami dan dapat menjadikan siswa mampu berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Selain siswa, guru membutuhkan model pembelajaran yang mampu melatih siswa agar dapat berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Guru juga mengharapkan materi yang lebih bervariasi dengan melibatkan kegiatan siswa sehari-hari dan disertai pendidikan karakter yang dapat diteladani.
- 2) Sintaks model pembelajaran *D-rolling Galus* berasal dari sintaks model pembelajaran *drill* dan *role playing* yang kemudian dikombinasi dan disederhanakan menjadi tujuh langkah, yaitu : (1) presentasi kelas, yaitu kegiatan awal untuk memberikan bekal materi berupa teks dialog dengan disertai gambar ilustrasi; (2) latihan, yaitu kegiatan latihan menulis teks dialog dengan baik dan benar; (3) mengamati video, adalah kegiatan mengamati video berbahasa Jawa untuk dijadikan acuan dalam membuat teks dialog; (4) pembagian kelompok, yaitu kegiatan membentuk kelompok sesuai jumlah tokoh dan penokohan berdasarkan video yang telah ditonton; (5) Penentuan peran, adalah kegiatan diskusi untuk menentukan pemeran dalam

peran setiap siswa; (6) pembuatan teks dialog, merupakan kegiatan pembuatan teks dialog dengan alur seperti video yang telah ditonton dan menggunakan bahasa siswa sesuai pemahamannya dengan tetap memperhatikan *unggah-ungguh basa* Jawa; dan (7) memainkan peran, merupakan kegiatan memperagakan teks dialog yang telah dibuatnya.

- 3) Pengembangan model pembelajaran telah melewati tahap uji ahli pembelajaran dan ahli materi. Menurut kedua ahli tersebut, mengatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *D-rolling Galus* sudah layak dan dapat diujicobakan ke sekolah tujuan.
- 4) Model pembelajaran *D-rolling Galus* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa dengan baik, terbukti mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa hingga 20,7%. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dihitung dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *Pretest* sebesar 66,3 dan nilai *pretest* sebesar 80.

## 5.2 Saran

- 1) Pada materi teks dialog, hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang mampu melatih siswa untuk menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar seperti model *D-rolling Galus*, agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan mudah.

- 2) Saran bagi penelitian berikutnya, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif pada pembelajaran teks dialog agar siswa mampu menulis teks dialog dan berdialog menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



## DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, dkk. 2011. *Models of Teaching: Model-model Pengajaran*. Edisi ke-8. Terjemah Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Murcahyanto, Hary. 2014. Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill and Practice melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Murdock, Linda C dan Jan Q. Hobbs. 2011. "Picture Me Playing: Increasing Pretend Play Dialogue of Children with autism Spectrum Disorders". *J Autism Dev Disord*. Tahun 2011. Nomor 7. Hlm. 870-878.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Roestiyah.2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustono. 1999. *Pokok-pokok Pragmatik*. Semarang: IKIP Press.
- Santoso, Dian. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Setiaji, Andhi Nugeraha. 2014. Pengembangan Model Kooperatif Modeling the Way dengan Teknik Rendra dalam Pembelajaran Bermain Drama Bermuatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2014. 3 (2). Hlm: 115-121.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.