



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
BAHASA JAWA RAGAM *KRAMA LUGU* MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IIA  
SDN KARANGAYU 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**PUJI LIRWATI**

**1402407134**

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

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

**2011**

## **PERNYATAAN**

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

Semarang, Agustus 2011

Puji Lirwati  
NIM 1402407134



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu* Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing dan siap untuk diuji pada:

hari : Kamis

tanggal : 4 Agustus 2011

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Sukardi, M. Pd.  
NIP 195905111987031001

Dra. Sri Susilaningih, M. Pd.  
NIP 195604051981032001

PERPUSTAKAAN  
UNNES  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD

Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd.  
NIP 195605121982031003

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di dalam Sidang panitia Ujian Skripsi,  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas  
Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Agustus 2011

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua/Dekan

Sekretaris

Drs. Hardjono, M. Pd.  
NIP 195108011979031007

Drs. Umar Samadhy, M. Pd.  
NIP 195604031982031003

Penguji Utama

Dra. Hartati, M. Pd.  
NIP 195510051980122001

Penguji I

Penguji II

Drs. Sukardi, M. Pd.  
NIP 195905111987031001

Dra. Sri Susilaningih, M. Pd.  
NIP 195604051981032001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

1. Janganlah engkau menggunakan mulutmu untuk berbicara keburukan, tetapi pergunakanlah untuk berbicara kebaikan, karena sesungguhnya kebaikan akan membawa kepada kemulyaan (Anonim)
2. Adakalanya berbicara adalah permata (Anonim)
3. Diam lebih baik daripada banyak bicara tetapi tidak ada gunanya

### **Persembahan**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah ibu tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepadaku
2. Adik-adikku tercinta Suci Ristiyanti dan Aisah Nurul fitri Anti yang selalu menghiburku
3. Teman-teman j\_kost yang selalu memberi semangat dan motivasi baik dalam suka maupun duka
4. Ibu Rina Susilawati S.H. serta Didik Efendi, Warti Dwi Astuti, yang telah membantu penulis dalam penelitian
5. Teman-teman PGSD angkatan 2007 yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan
6. Almamaterku PGSD tercinta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah Azza wa Jalla yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan taufik Nya, karena peneliti dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu* Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang” dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Semarang.

Tanpa adanya bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M. Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. A. Zaenal Abidin, M. Pd, Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Drs. Sukardi, M. Pd, Dosen pembimbing I.
5. Dra. Sri Susilaningsih, M. Pd, Dosen pembimbing II.
6. Busroni, S. Pd. I Kepala SDN Karangayu 02 Semarang.
7. Rina Susilowati S.H, Guru Kelas IIA.
8. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SD N Karangayu 02 Semarang.
9. Pihak-pihak yang terkait yang telah membantu terlaksana dan tersusunnya skripsi.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT, peneliti bertawakal dan memohon hidayah serta pertolongan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak.

Semarang, Agustus 2011



## ABSTRAK

Lirwati, Puji. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Lugu Melalui Metode Role playing Pada Siswa Kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang*. Sarjana, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I, Drs. Sukardi, M.Pd, Pembimbing II, Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd, 183 halaman.

Kata Kunci: berbicara *krama lugu*, metode *role playing*

Berdasarkan data awal yang diperoleh di SDN Karangayu 02 Semarang terdapat masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa pada aspek keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan dan kurang berkonsentrasi. Oleh karena itu perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa, yaitu menggunakan metode *role playing*. Hal itu dimaksudkan dapat mengetahui apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang.

Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*. Persentase aktivitas guru meningkat dari 88,5% dengan kriteria sangat baik (siklus I) menjadi 94,2% dengan kriteria sangat baik (siklus II). Persentase aktivitas siswa meningkat dari 70% dengan kriteria baik (siklus I) menjadi 90% dengan kriteria sangat baik (siklus II). Dan untuk keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama ragam krama lugu* siswa persentase meningkat dari 57,8% dengan kriteria baik (siklus I) menjadi 85% dengan kriteria sangat baik (siklus II).

Saran yang dapat penulis berikan tentang metode *role playing*, sebaiknya metode *role playing* tidak hanya digunakan sebagai alternatif dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* saja tetapi untuk semua materi pelajaran dan mata pelajaran di sekolah, karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses belajar.

Di samping itu, sebaiknya guru dapat menerapkan metode tersebut sesuai dengan sintaks yang telah ditentukan, sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.



# DAFTAR ISI

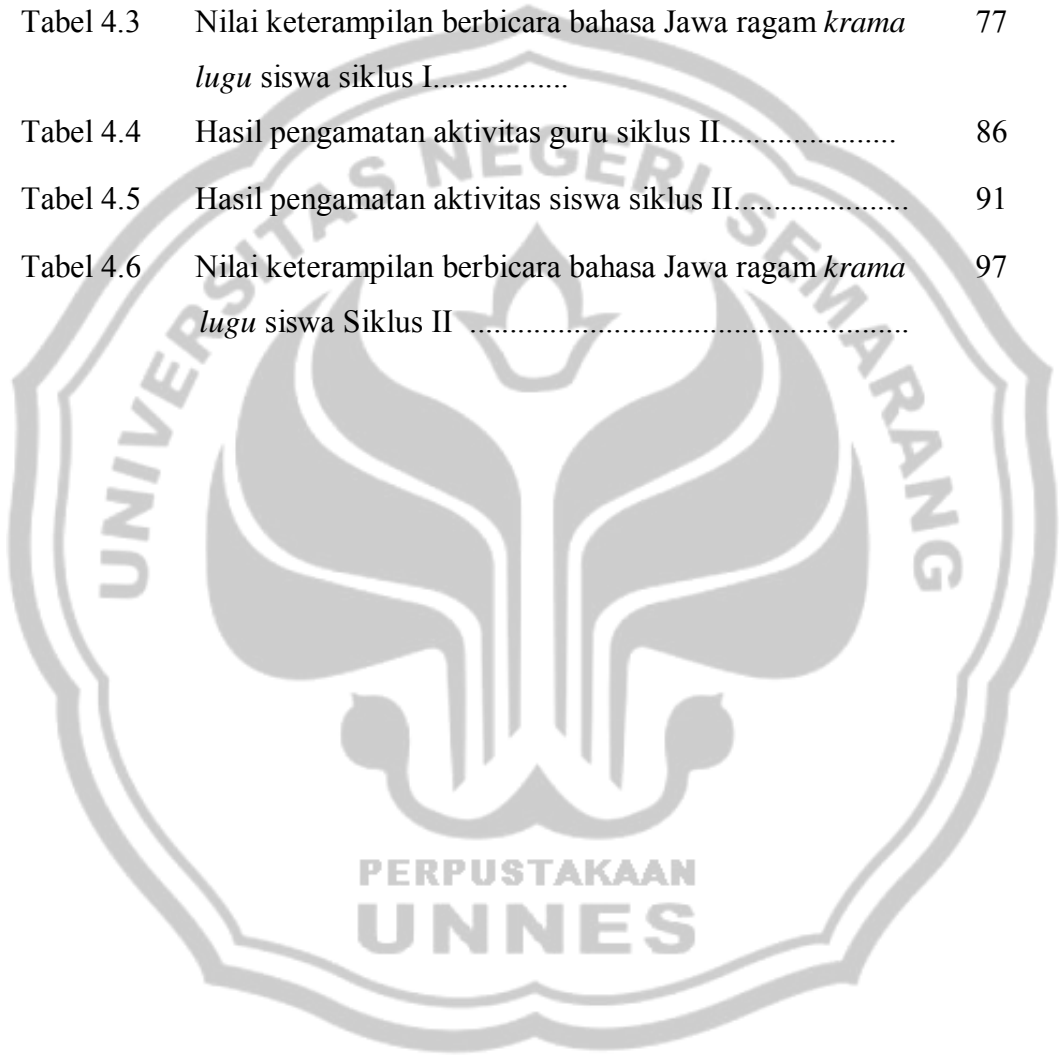
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>I</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN TANDA TEKNIS.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	5
1. Rumusan Masalah.....	6
2. Pemecahan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
1. Tujuan Umum.....	7
2. Tujuan Khusus.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Praktis.....	8
2. Teori.....	8
a. Bagi Siswa.....	8
b. Bagi Guru.....	8
c. Bagi Sekolah.....	8
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Kerangka Teori.....	9

1. Hakikat Bahasa Jawa.....	9
a. Asal Usul Bahasa Jawa.....	9
b. Ragam Bahasa Jawa.....	10
c. Ragam Bahasa Jawa <i>Krama Lugu</i> .....	16
d. Pembelajaran Bahasa Jawa Di SD.....	18
2. Keterampilan Berbahasa.....	20
a. Hakekat Keterampilan Berbicara.....	22
b. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	24
c. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara.....	25
d. Bahan, Metode dan Penilaian Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Ragam <i>Krama Lugu</i> .....	27
e. Metode <i>Role Playing</i> .....	31
1) Pengertian metode <i>Role Playing</i> .....	31
2) Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	35
3) Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> .....	39
4) Tujuan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	40
5) Alasan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	41
f. Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Ragam <i>Krama lugu</i> Melalui Metode <i>Role Playing</i> .....	41
B. Kajian Empiris.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Hipotesis Tindakan.....	48
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b> .....	49
A. Rancangan Penelitian.....	49
1. Perencanaan.....	50
2. Pelaksanaan Tindakan.....	50
3. Observasi.....	52
4. Refleksi.....	52
B. Perencanaan Tahap Penelitian.....	52
1. Siklus I.....	52
2. Siklus II.....	55

C. Subjek Penelitian.....	58
D. Tempat Penelitian.....	59
E. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	59
1. Sumber Data.....	59
2. Jenis Data.....	60
3. Teknik Pengumpulan Data.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	62
H. Indikator Keberhasilan.....	65
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
A. Hasil Penelitian.....	66
1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	66
a. Paparan Hasil Belajar (bisa ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, dan chart dll).....	66
b. Deskripsi Observasi Proses pembelajaran.....	70
c. Refleksi.....	88
d. Revisi.....	91
2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	92
a. Paparan Hasil Belajar ( bisa ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, dan chart dll).....	92
b. Deskripsi Observasi Proses pembelajaran.....	96
c. Refleksi.....	114
d. Revisi.....	117
B. Pembahasan.....	117
1. Pemaknaan temuan penelitian.....	117
2. Implikasi hasil penelitian.....	125
<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>127</b>
A. Simpulan.....	127
B. Saran.....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar.....	62
Tabel 3.2	Kategori tingkatan keberhasilan siswa.....	63
Tabel 4.1	Hasil observasi aktivitas Guru Siklus I.....	66
Tabel 4.2	Hasil observasi keaktifan siswa siklus I .....	71
Tabel 4.3	Nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i> siswa siklus I.....	77
Tabel 4.4	Hasil pengamatan aktivitas guru siklus II.....	86
Tabel 4.5	Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II.....	91
Tabel 4.6	Nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i> siswa Siklus II .....	97

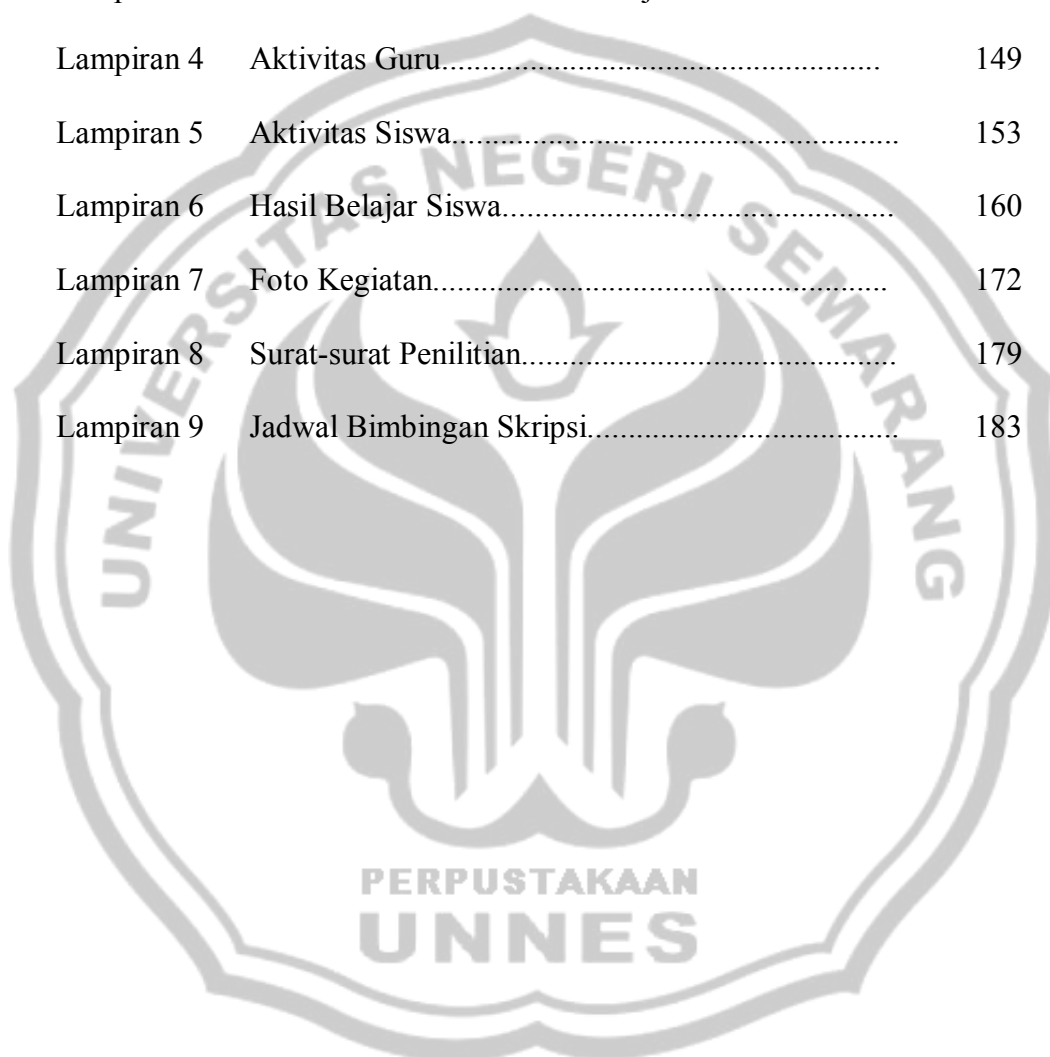


## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gb 2.1	Bagan Bentuk <i>unggah ungguh</i> bahasa Jawa.....	19
Gb 2.2	Bagan Kerangka Berpikir.....	47
Gb. 3.1	Bagan Tahap-tahap Siklus PTK.....	49
Gb. 4.1	Diagram Batang keterampilan berbicara bahasa jawa ragam <i>krama lugu</i> siswa siklus I.....	78
Gb.4.2	Diagram Batang keterampilan berbicara bahasa jawa ragam <i>krama lugu</i> siswa siklus II.....	98
Gb. 4.3	Diagram batang peningkatan aktivitas guru siklus I dan Siklus II.....	111
Gb. 4.4	Diagram batang peningkatan Aktivitas Siswa siklus I dan Siklus II.....	112
Gb.4.5	Diagram Batang Peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa Ragam <i>Krama Lugu</i> siswa prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	112
Gb. 4.6	Diagram Batang ketuntasan keterampilan berbicara Bahasa Jawa Ragam <i>Krama Lugu</i> siswa prasiklus, siklus I dan Siklus II.....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen.....	120
Lampiran 2	Instrumen Penelitian.....	123
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	141
Lampiran 4	Aktivitas Guru.....	149
Lampiran 5	Aktivitas Siswa.....	153
Lampiran 6	Hasil Belajar Siswa.....	160
Lampiran 7	Foto Kegiatan.....	172
Lampiran 8	Surat-surat Penelitian.....	179
Lampiran 9	Jadwal Bimbingan Skripsi.....	183



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD/MI Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Subtansi muatan lokal di tentukan oleh sekolah. Sekolah dapat menyelenggarakan satu mata pelajaran muatan lokal setiap semester yaitu bahasa Jawa.

Merujuk Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 895.5/01/2005 yang berisi tentang peningkatan mutu pendidikan di Jawa Tengah terutama penanaman nilai-nilai luhur dan penguasaan bahasa Jawa bagi siswa SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/Mts, dan SMA negeri/swasta diupayakan pemerintahan dengan menetapkan kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa tahun 2004 yang wajib dilaksanakan oleh semua jenjang sekolah di Provinsi Jawa Tengah, maka kegiatan pembelajaran bahasa Jawa perlu ditingkatkan. (keputusan Gubernur no: 895.5/01/2005 tanggal 23 Februari 2005, tentang kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa)

Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah memuat kurikulum muatan lokal yaitu bahasa Jawa. Hal ini dimaksudkan agar para siswa Sekolah Dasar dan menengah dapat menguasai bahasa Jawa dengan baik termasuk di dalamnya adalah berbicara ragam *krama lugu* sesuai dengan *unggah-ungguhing basa*.

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) kelas 1 s.d. 6 SD lebih mengarah ke dalam pemenuhan keterampilan berbahasa yang ideal, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Fungsi bahasa Jawa sebagai: 1) lambang kebanggaan daerah, 2) lambang identitas daerah, 3) alat perhubungan dalam keluarga dan masyarakat daerah. Dari ketiga fungsi bahasa Jawa di atas, fungsi yang ketiga lebih dominan digunakan dalam wujud bahasa lisan. Jadi, tujuan pembelajaran bahasa Jawa di SD mengutamakan keterampilan berbicara.

(Surono.<http://www.suaramerdeka.com/>)

*Krama lugu* adalah suatu ragam *krama* yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, *netral* atau *ngoko* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Leksikon inti dalam ragam ini yaitu, leksikon *krama*, *madya*, dan *netral*, sedangkan *krama andhap* atau *krama inggil* yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Ragam ini dianggap sebagai bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. (Sasangka, 2005: 21)

Di era globalisasi, penguasaan bahasa Jawa khususnya ragam *krama lugu* oleh generasi muda sangat memprihatinkan. Kebanyakan mereka tidak memperhatikan *unggah-ungguhing basa* ketika berkomunikasi dengan orang lain, apalagi dengan orang yang lebih tua.



Pembelajaran bahasa Jawa melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar merupakan sarana pelestarian bahasa Jawa, khususnya dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi bahasa Jawa dimasa depan. Sampai saat ini, hasil pembelajaran itu kurang memuaskan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Umi terhadap siswa kelas VI SDN Polodoro Tahun 2009/2010 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam *krama* siswa SD masih rendah. Siswa terbiasa berbicara dengan *basa ngoko*, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua. Mereka belum memahami tentang *unggah-ungguhing* basa. Selain itu, di lingkungan keluarga dan sekitarnya, siswa belum dibiasakan dengan berbicara ragam *krama lugu*. Pengajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara ragam *krama lugu* masih mengalami kesulitan. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran ini sangat rendah dilihat dari bahasa yang digunakan oleh siswa dalam berinteraksi dengan siswa lain, guru, kepala sekolah, serta warga sekolah yang lain. Kegiatan berkomunikasi di dalam maupun di luar jam sekolah juga mereka lakukan tanpa menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguhing basa*. Setiap ditanya dengan bahasa Jawa, mereka selalu menjawab dengan bahasa Jawa *ngoko*. Berdasarkan laporan dari sebagian besar siswa, mereka mengakui bahwa berbicara ragam *krama lugu* sangat sulit.

Hal ini juga terjadi pada siswa kelas IIA SD Negeri Karangayu 02 Semarang. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi yang dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2010 dan observasi pada tanggal 19 Oktober 2010 bahwa

pembelajaran bahasa Jawa pada aspek keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* masih belum optimal, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan dan kurang berkonsentrasi. Pencapaian nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa berupa pelafalan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* tahun 2009/2010 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 60. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 dengan rerata kelas 45 dan 75% siswa belum optimal berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Dari 40 siswa hanya 10 siswa yang dapat dikatakan terampil berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Hal ini dapat dilihat dari hasil keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* semester I, dan nilai proses melalui pengamatan analisis dokumen siswa kurang lancar berbicara, pelafalan kata masih banyak yang kurang tepat dengan susunan kalimat masih rancu. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran ditingkatkan kualitasnya, agar siswa sekolah dasar tersebut terampil berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas IIA, ditetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa dengan menggunakan salah satu metode, yaitu *role playing*, yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru.

Hamzah B. Uno (2007: 26) metode *role playing*/bermain peran adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui metode *role playing*/bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara bahasa Jawa, siswa lebih optimal, terampil dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Selain itu, dapat menumbuhkan rasa senang dan membentuk kebiasaan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dari kecil. Terampil berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan memperbaiki melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama lugu* Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IIA Di SDN Karangayu 02”

## **B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Apakah Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02?
- b. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas II SDN Karangayu 02?
- c. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02?

## 2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dihadapi siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang, seperti yang telah diuraikan di atas. Akan dilakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Melalui Penelitian Tindakan Kelas yaitu dengan perencanaan menggunakan 2 siklus, yaitu 1 siklus dengan 2 pertemuan melalui metode *role playing*. Prosedur metode *role playing* menurut Hamzah B uno (2007: 26) terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- a. Pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari.

- b. Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran.
- c. Menata panggung, guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung secara sederhana yaitu membahas skenario (tanpa dialog lengkap)
- d. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- e. Permainan peran dimulai, permainan dilaksanakan secara spontan.
- f. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- g. Permainan peran ulang, perbaikan dari permainan peran sebelumnya yang seharusnya permainan kedua ini akan berjalan dengan baik
- h. Pembahasan diskusi dan evaluasi
- i. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di SDN Karangayu 02 Semarang khususnya aspek berbicara ragam *krama lugu*.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- c. Meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 melalui metode *role playing*

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini merupakan wujud dan sumbangsih nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggaraan proses pembelajaran efektif yang menekankan pada partisipasi aktif siswa sebagai warga belajar yang dilakukan dengan perencanaan matang, kelengkapan alat, bahan dan media pembelajaran yang digunakan, serta sarana dan prasarana belajar yang memadai

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengurangi kesulitan belajar siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan guru selama ini.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat mengembangkan profesionalismenya dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, yaitu dengan

memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai kontribusi nyata peneliti terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Hakikat Bahasa Jawa**

###### **a. Asal Usul Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang berkembang di Indonesia, khususnya di sekitar Pulau Jawa. Bahasa Jawa satu asal dengan bahasa orang-orang di sekitar Pulau Jawa, seperti bahasa Sunda, bahasa Melayu, bahasa Madura, bahasa-bahasa di Filipina, dan sebagainya. Menurut Pater J. W. Smith sarjana Austria dalam setyanto (2010: 21), peta bahasa Indonesia dapat dikemukakan sebagai berikut: bahasa-bahasa yang dipakai di daratan atau pulau-pulau di antara Pulau Paasch di sebelah timur, mulai dari Pulau Madagaskar di sebelah barat, di sebelah utara adalah Pulau Formosa, dan di sebelah selatan adalah Pulau New Zealand. Bahasa-bahasa di wilayah tersebut termasuk dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa Austronesia dapat dibagi menjadi dua, yaitu bahasa Oceania dan bahasa Indonesia.

Berbagai ragam bahasa di Indonesia dan wilayah sekitarnya pada awalnya merupakan satu asal. Jika kemudian terpecah-pecah menjadi bermacam-macam bahasa, terutama disebabkan karena wilayah Indonesia yang terdiri dari banyak pulau. Hal tersebut juga terjadi pada



bahasa Jawa. Banyak faktor yang menyebabkan pecahnya suatu bahasa. Beberapa faktor penyebabnya adalah keadaan geografis, adanya pemerintahan daerah sendiri-sendiri, letak wilayah dalam satu daratan, serta rendahnya intensitas pertemuan (rendahnya mobilitas) yang menggeser dan mengubah sebuah kata, pengertian dan makna.

Bahasa Jawa yang ada sekarang juga mengalami perubahan dan pengaruh dari bahasa asing. Pada abad ke-2 sampai 15, bahasa Jawa mendapat pengaruh dengan bahasa orang Hindu yang menciptakan bahasa Jawa Kuna. Mulai abad ke-15, bahasa Jawa juga mengalami pengaruh dari kata-kata Arab, misalnya: pikir, makna, jaman, berkah, dsb. Bahasa Portugis juga mempengaruhi bahasa Jawa saat abad 16. Bahasa lain yang juga mempengaruhi bahasa Jawa adalah bahasa Portugis, bahasa Cina, bahasa Melayu, Hindia Belanda dan Inggris.

#### b. Struktur Bahasa Jawa

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam pergaulan sehari-hari. Ketika seseorang berbicara, selain memperhatikan kaidah-kaidah tata bahasa, juga masih harus memperhatikan kesopansantunan dalam berbicara. Berbicara kepada orang tua berbeda dengan berbicara pada anak kecil atau yang seumur. Kata-kata atau bahasa yang ditujukan kepada orang lain disebut *unggah-ungguhing basa*. (setiyanto, 2007: 1)

#### c. Bentuk *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa

Terbitan Kementrian PP dan K (1946: 64-84), dalam karti basa *unggah-ungguh* basa Jawa atau *undha-usuk*, terdiri atas 1) *ngoko*, 2)

*madya*, 3) *krama*, 4) *krama inggil*, 5) *kedhaton*, 6) *krama desa*, dan 7) *kasar*. Basa *ngoko* merupakan bahasa yang *lugu* (sederhana, wajar, alami) yang belum mengalami perubahan apa pun. Kata-kata (leksikon) yang terdapat di dalamnya seluruhnya berupa *ngoko*. Jika dalam kalimat terdapat kata *krama inggil*, ragam itu disebut *ngoko antyabasa*. Namun, jika dalam kalimat terdapat kata *krama* dan *krama inggil*, ragam itu disebut *basa antya*. Sementara itu, *basa madya* merupakan bahasa yang berada di tengah-tengah antara *basa ngoko* dan *basa krama*. Jika dalam kalimat hanya terdapat kata *madya* dan *ngoko*, ragam itu disebut *madya ngoko* atau *madyantara*. Jika dalam kalimat terdapat kata *madya*, *krama*, dan *krama inggil*, ragam itu disebut *madya krama*. (Sasangka, 2004: 11-13)

*Unggah-ungguh basa* menurut (Setiyanto, 2007: 26), dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) *basa ngoko*, (2) *basa madya*, (3) *basa krama*. Selain itu, masih ada bahasa yang digunakan orang-orang di istana/kedhaton yaitu bahasa *kedhaton* atau sering disebut bahasa *bagongan*. Di bawah ini akan dijelaskan pembagian *unggah-ungguh basa* secara rinci, yaitu:

(1) *Basa ngoko*

(a) *Ngoko lugu* yaitu bahasa yang disusun dari kata-kata *ngoko* semua.

Adapun kata: aku, kowe, dan ater-ater, dak-, ko-, di-, juga panambang -ku, -mu, -e, -ake, tidak berubah. Contoh: Adhiku arep ***ditukokeke*** Wedhus, ta Pak?

(b) *Basa antya* yaitu bahasa yang dibentuk dari ngoko dicampur dengan kata-kata *krama* dan *krama inggil*. Ater-ater dak-, ko-, di-, tidak berubah. Contoh: Adhik arep ***dipunhutake*** menda ta, Pak?

(c) *Antya basa* yaitu kata-kata tanya *ngoko* dicampur dengan kata-kata *krama inggil* untuk orang yang diajak berbicara, untuk menyatakan hormat. Ater-ater aku, kowe, dan ater-ater: dak-, ko-, di-, juga panambang -ku, -mu, -e, -ake, tidak berubah. Contoh: Adhik arep ***ditumbaske*** Wedhus ta, Pak?

(2) *Basa madya*

(a) *Madya ngoko*, kata-katanya *madya* dicampur kata *ngoko* yang tidak ada kata *madyanya*. Bahasa ini biasa digunakan orang desa ataupun orang pegunungan. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

Aku                   diubah menjadi kula

Kowe                  diubah menjadi dika

Ater-ater tak-      diubha menjadi kula

Ater-ater ko-      diubah menjadi dika

Ater-ater di-      tidak berubah

Contoh: Pundi wowohane sing becik-becik niku?

(b) *Madya krama*, bahasa yang dibentuk dari kata-kata *madya* dicampur dengan kata-kata *krama* yang tidak mempunyai *krama madya*. Biasanya bahasa ini digunakan orang desa yang satu dengan yang lain, yang dianggap lebih tua atau dihormati.

Contoh: *Dereng angsal yen semonten*

(c) *Madyantara*, bahasa yang kata-katanya dibentuk dari bahasa *madya krama*, tetapi kata-kata yang ditujukan pada orang yang diajak berbicara diubah menjadi *krama inggil*.

Contoh: *dereng angsal menawi semonten*

(3) *Basa Krama*

(a) *Mudha krama* yaitu bahasa yang luwes sekali, untuk semua orang tidak ada jeleknya. Biasa menjadi bahasanya orang muda kepada orang tua.

contoh: *Bapak, punika wonten tamu, sajakipun piyantun tebih.*

(b) *Kramantara*, bahasa yang kata-katanya *krama* semua tidak dicampur dengan *krama inggil*. Biasanya menjadi bahasanya orang tua kepada orang yang lebih muda.

Contoh: *Anu keng mbakyu nyetauni putu, kemaruk sampun lungse saweg gadhah putu sapunika*

(c) *Wredha krama* yaitu hampir sama dengan *kramantara*, sama-sama tidak dicampur dengan kata-kata *krama inggil*. Contoh: *Pinten lelangane kapal kalih punika?*

(d) *Krama inggil* yaitu kata-katanya *krama* dicampur dengan *krama inggil* untuk orang yang diajak bicara.

Contoh: *Dados atur kula sampun cemplang*

(e) *Krama desa*, bahasa yang kata-katanya *krama* dicampur dengan kata-kata *krama desa*.

Contoh: *Pangestu sampeyan, inggih wilujeng.*

(4) *Basa bagongan*, adalah bahasa yang digunakan untuk berbicara dalam kedhaton (istana).

Contoh: *Pripun den bekel leh pakenira nggarap petamanan*

Dalam *karti basa* (1946) unggah ungguh disebut undha-usuk sedangkan dalam *poedjasoedarma dkk* (1973) *ungguh-ungguh* disebut tingkat tutur. Penggunaan *undha-usuk* atau tingkat tutur. Penggunaan tingkat tutur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) *Basa Ngoko Lugu* disusun dari kata-kata ngoko semua.

Contoh: Adhiku arep **ditukokake** Wedhus.

b) *Basa Ngoko Andhap* adalah kata-kata ngoko dicampur dengan kata-kata *krama inggil* untuk orang yang diajak berbicara, untuk menyatakan hormat.

Contoh: Adhik arep **dipundhutake** Wedhus ta, Pak?

c) *Basa Madya Ngoko*: kata-katanya *madya* dicampur kata *ngoko* yang tidak ada kata *madya* nya; biasa digunakan oleh orang-orang pedesaan atau orang-orang pegunungan.

Contoh: Samang napa pun **nukokake klambi** adhine Warti dhek wingi sore?

d) *Basa Madya Krama*: kata-katanya *madya* dicampur kata *krama* yang tidak ada kata *madya* nya; biasa digunakan oleh orang desa yang satu dengan yang lain yang dianggap tua atau yang dihormati.

Contoh: Njenengan napa pun **mundhutke rasukan** adhine Warti dhek wingi sore?

- e) Basa *Madyantara*: kata-katanya dibentuk dari basa *Madya Krama*, tetapi kata-kata yang ditujukan pada orang yang diajak berbicara diubah menjadi *krama inggil*.

Contoh: Samang napa pun ***numbasaken rasukan*** adhine Warti  
dhek wingi sore?

- f) Basa *Mudha Krama*: Bahasa yang luwes; orang yang diajak berbicara dihormati dan orang yang mengajak berbicara merendahkan diri; biasanya menjadi Bahasanya orang muda kepada orang tua.

Contoh: Bapak, panjenengan mangke ***dipunaturi mundhutaken***  
buku kangge Mas Kris.

- g) Basa *Kramantara*: kata-katanya krama semua, tidak dicampur dengan *krama inggil*; biasanya menjadi Bahasanya orang tua kepada orang yang lebih muda, karena merasa lebih tua usianya atau lebih tinggi kedudukannya.

Contoh: Pak, sampeyan mangke ***dipunpurih numbasaken*** buku  
kangge Mas Kris.

- h) Basa *Wredha Krama*: hampir sama dengan *kramantara*, tapi perbedaan pada ater-ater di-, panambang -e, -ake; biasa digunakan oleh orang tua kepada orang muda atau orang yang derajatnya lebih tinggi: sudah jarang dipakai sebab lebih memilih *mudhakrama*. Contoh: Nak Trisna, sampeyan mangke ***dipunpurih numbasake*** buku kangge Mas Kris.

i) Basa *Krama Inggil*: kata-katanya krama semua dicampur *krama inggil* untuk orang yang diajak berbicara; biasa digunakan oleh priyayi cilik kepada priyayi gedhe. Contoh: *Ing mangke ing saderengipun wiwit jawah, **abdi dalem** sampun prihatos sanget kuwatos menawi kados taun ingkang kepengker*

j) Basa *Krama Desa*: kata-katanya *krama* dicampur dengan kata-kata *krama desa*. Contoh: *Tiyang ketigen inggih sami nanem palawija **wenten dhekeman, janggal, kacang, lan tela pohung.***

k) Basa *Bagongan*: Bahasa yang digunakan untuk bercakap-cakap dalam kedhaton (istana). Contoh: Lho, punika adhi ingkang pundi? ***Punapi jengandika*** meksih darbe adhi malih?

*Unggah-ungguh* bahasa Jawa hanya terdiri atas ragam *ngoko* dan ragam *krama*, menurut (Sasangka, 2005: 17). Kedua ragam tersebut memiliki variasi, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus* serta *krama lugu* dan *krama alus*. Bentuk *madya* atau yang lazim disebut *krama madya* termasuk ke dalam kelompok *krama lugu*. Berikut akan dipaparkan bentuk-bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa, yaitu

#### 1) Ragam *Ngoko*

Ragam *ngoko* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *ngoko*. Ragam *ngoko* mempunyai dua bentuk varian, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*.

a) *Ngoko Lugu*

*Ngoko lugu* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk *ngoko* dan *netral* (leksikon *ngoko* dan *netral*) tanpa ada leksikon *krama*, *krama inggil*, atau *krama andhap*. Contoh: *Sampeyan sida arep ngejak aku ora, Mas?*

b) *Ngoko Alus*

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

Contoh: *Panjenengan sida arep ngejak aku ora, Mas?*

2) Ragam *Krama*

Ragam *krama* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *krama*, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *krama* adalah leksikon *krama* bukan leksikon yang lain. Ragam *krama* mempunyai dua bentuk *varian*, yaitu *krama lugu* dan *krama alus*.

a) *Krama Lugu*

*Krama lugu* adalah suatu ragam *krama* yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, *netral*, atau *ngoko* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Dan yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini adalah leksikon *krama*,



*madya, dan netral*. Sedangkan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Ragam *krama lugu* dapat dianggap sebagai bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Tetapi jika dibandingkan *ngoko alus*, ragam *krama lugu* tetap menunjukkan kadar kehalusannya.

Contoh: Panjenengan siyos ajeng ngajak kula mboten, Mas?

b) *Krama Alus*

*Krama alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk *krama*. Secara semantis ragam *krama alus* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya tinggi. (Sasangka, 2005: 17-24)

Contoh: Panjenengan siyos badhe ngajak kula mboten, Mas?

Berbagai ragam bahasa Jawa di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk *unggah-ungguhing basa* Jawa dikelompokkan menjadi dua, yaitu ragam *ngoko* dan ragam *krama*. Ragam *ngoko* meliputi *ngoko lugu* dan *ngoko alus*, sedangkan ragam *krama* meliputi *krama lugu* dan *krama alus (krama inggil)*. Ragam *ngoko* adalah ragam yang semua katanya adalah *ngoko*, termasuk juga afiksnya kalau kata tersebut berafiks. Jika di dalam ragam *ngoko* tidak terdapat kata-kata

*krama inggil*, ragam tersebut akan berubah menjadi ragam *ngoko lugu*. Jika di dalam ragam *ngoko* dimasukkan kata-kata ragam *krama inggil*, ragam tersebut akan berubah menjadi ragam *ngoko alus*. Ragam *krama* adalah ragam yang semua katanya adalah *krama*, termasuk juga afiksnya kalau kata itu berafiks. Jika di dalam ragam *krama* tidak terdapat kata-kata *krama inggil*, ragam tersebut dinamakan ragam *krama lugu*. Jika di dalam ragam *krama* ditambahkan dengan kata-kata *krama inggil*, ragam tersebut dinamakan *krama alus*.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu ragam bahasa Jawa yang akan dibahas yaitu, ragam bahasa Jawa ragam *krama lugu*, Hal ini mengacu dari pendapat Sasangka yang membagi *unggah-ungguh* bahasa terdiri dari *ragam ngoko* dan *ragam krama*.

d. Ragam Bahasa Jawa *Krama Lugu*

*Krama lugu* adalah suatu ragam *krama* yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, *netral*, atau *ngoko* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Dan yang menjadi leksikon inti dalam ragam ini adalah lesikon *krama*, *madya*, dan *netral*. Sedangkan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Ragam *krama lugu* dapat dianggap sebagai bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Tetapi jika dibandingkan *ngoko alus*, ragam *krama lugu* tetap menunjukkan kadar kehalusannya. ( Sasangka, 2005: 21)

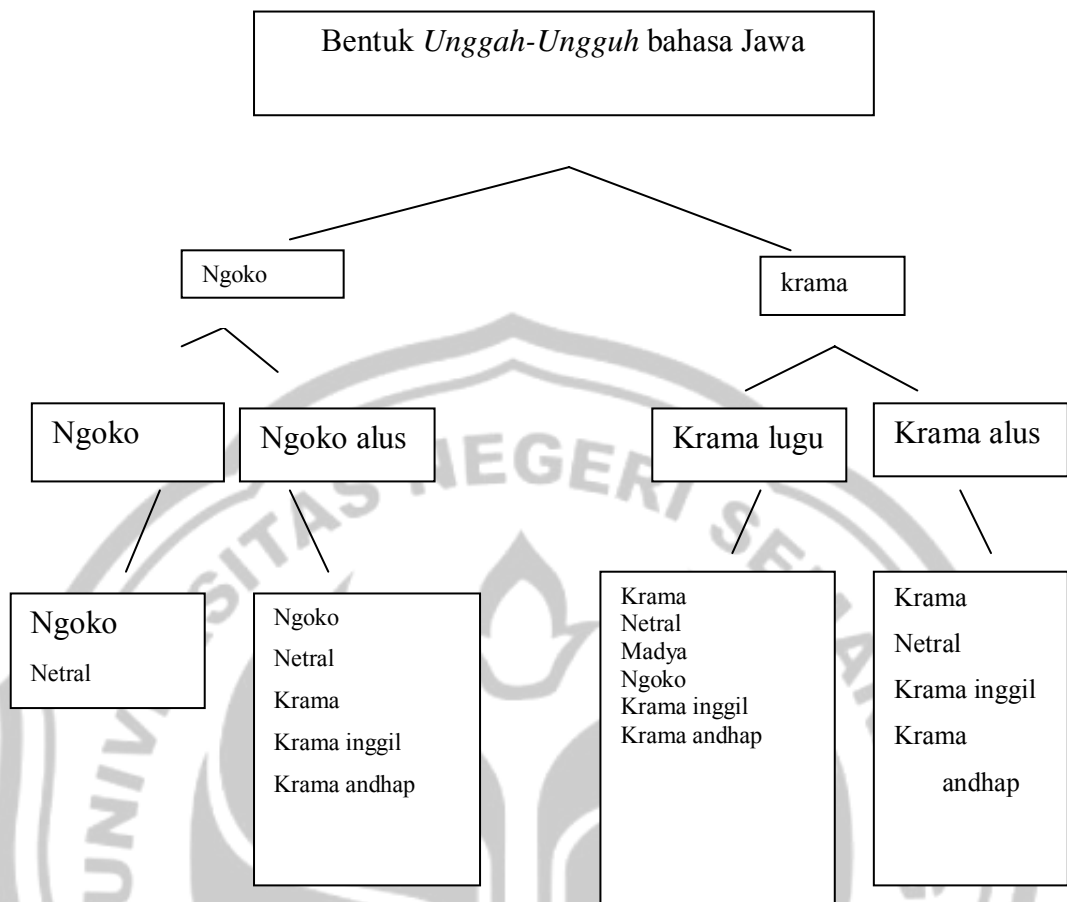
*Krama lugu* tidak diartikan sebagai suatu ragam yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, tetapi digunakan untuk menandai suatu ragam yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, dan *netral*, atau *ngoko* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil*, atau *krama andhap*. Leksikon inti dalam *krama lugu* adalah leksikon *krama*, *madya*, *netral*, sedangkan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. (Poedjosoedarma dalam Sasangka 2004: 105).

*Contoh: Panjenengan napa empun nate tindak teng Rembang?*

Secara semantis ragam *krama lugu* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Ragam *krama lugu* tetap menunjukkan kadar kehalusannya jika dibandingkan dengan *ngoko alus*. Masyarakat awam menyebut ragam ini dengan sebutan *krama madya*. Disebutkan bahwa semua afiks dalam ragam *krama* biasanya berbentuk *krama*. Namun, afiks yang sering muncul dalam *krama lugu* ini berupa afiks *ngoko*, seperti *di-*, *-e*, dan *-ake*, tampaknya cenderung sering muncul daripada afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*. Berikut akan dipaparkan contoh kalimat menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, yaitu:

- 1) *Sakniki nek boten main plesetan, tiyang sami kesed nonton kethoprak.*
- 2) *Bank ngriki boten saged ngijoli dhuwit dholar.*
- 3) *Sing dipilih Sigit niku jurusan jurnalistik utawi perhotelan?*

Berdasarkan uraian di atas, *unggah-ungguh basa* Jawa dan leksikon pembentuknya tampak pada bagian di bawah ini,



## 2.1

Bagan bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa

Tampak bahwa leksikon *krama inggil* atau *krama andhap* selalu muncul dalam *ngoko alus*, *krama lugu*, dan *krama alus*. Alasan mengapa *unggah-ungguh ngoko* yang di dalamnya terdapat leksikon *krama inggil* dan *krama andhap* disebut *ngoko alus*, jika dicermati lebih mendalam ternyata yang menyebabkan bentuk *krama alus* menjadi *krama lugu* adalah karena munculnya leksikon *madya* atau leksikon *ngoko* di dalam *unggah-ungguh* itu. Padahal leksikon *madya* dan *ngoko* yang muncul dalam suatu kalimat dapat mengurangi kadar kehalusan suatu ujaran. Sehubungan dengan hal di

atas, bentuk *krama* yang di dalamnya terdapat leksikon *madya* atau leksikon *ngoko* disebut *krama lugu*. Sedangkan bentuk *krama* yang di dalamnya tidak terdapat leksikon *madya* atau *ngoko* disebut *krama alus*. (Sasangka, 2004: 117-118)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *krama lugu* merupakan suatu ragam yang kosakatanya terdiri dari leksikon *krama*. ragam ini tetap menunjukkan kadar kerendahannya dibandingkan dengan *krama alus*.

e. Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Jawa melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar merupakan sarana pelestarian bahasa Jawa. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi bahasa Jawa di masa depan.

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) kelas 1 s.d. 6 SD fokus pada pemenuhan keterampilan berbahasa yang ideal: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagai bahasa daerah, bahasa Jawa berfungsi sebagai 1) lambang kebanggaan daerah, 2) lambang identitas daerah, dan 3) alat perhubungan dalam keluarga dan masyarakat daerah. Fungsi bahasa Jawa yang hakiki adalah fungsi ketiga, sehingga bahasa Jawa dominan digunakan dalam wujud bahasa lisan. Dari kenyataan ini, tujuan pembelajaran bahasa Jawa di SD diusulkan mengutamakan keterampilan berbicara.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa hakikat bahasa Jawa adalah suatu bahasa sebagai alat komunikasi sehari-hari bagi

masyarakat Jawa pada umumnya, yaitu berkomunikasi dengan orang lain sesuai dengan *unggah-ungguh* yang berlaku. Sedangkan hakikat pembelajaran bahasa Jawa yaitu upaya menjembatani siswa dalam suatu proses melestarikan dan mengembangkan budaya Jawa, yaitu dimulai dari tata bahasa beserta ragam-ragam bahasa Jawa. Untuk ragam bahasa Jawa yang perlu diajarkan adalah ragam bahasa Jawa *krama lugu* mengingat sebagian besar siswa adalah menggunakan bahasa ibu yang notabene sudah dapat berbahasa jawa *ngoko*.

## 2. Keterampilan Berbahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas 2005: 1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan bahasa yaitu kecakapan seseorang untuk memakai bahasa menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dapat juga diartikan kesanggupan memakai bahasa untuk menanggapi secara betul stimulus lisan atau tulisan.

Pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran yang paling utama, terutama di SD kelas rendah (I dan II). Dikatakan demikian karena dengan bahasalah siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang disampaikan oleh pendidik. Untuk mencapai kompetensi hasil belajar bahasa, dalam KTSP SD yang telah dirumuskan secara nasional maka pembelajaran bahasa dikembangkan melalui empat aspek keterampilan utama bahasa, yang meliputi: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat *reseptif*. Suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi makna yang terkandung di dalamnya (Sunendar dan Iskandarwassid, 2008: 227). Setelah seseorang menyimak atau mendengarkan bunyi bahasa/ sesuatu maka ia akan berusaha untuk berbicara untuk menirukannya. Selanjutnya keterampilan berbicara, yaitu keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Kegiatan berbicara diawali dari suatu pesan yang harus dimiliki pembicara yang akan disampaikan kepada penerima pesan agar penerima pesan dapat menerima atau memahami isi pesan itu. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif. Keterampilan ini sebagai implementasi dari hasil simakan. Peristiwa ini berkembang pesat pada kehidupan anak-anak. Dalam kegiatan di sekolah pada kelas awal siswa SD bisa dimulai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas untuk memperkenalkan diri, tanya jawab dengan teman, bercerita tentang pengalaman, menceritakan gambar dan lain-lain.

Keterampilan yang ketiga yaitu: membaca, pembelajaran membaca di SD diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Melalui pembelajaran di SD, siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca di samping kemampuan menulis dan berhitung, serta kemampuan lainnya.

Selanjutnya, keterampilan terakhir yaitu, menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Menulis dapat dipandang sebagai rangkaian aktivitas yang bersifat fleksibel. Rangkaian aktivitas yang dimaksud meliputi: Pramenulis, penulisan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi atau pembahasan (Sunendar dan Iskandarwassid, 2008: 248).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sependapat bahwa empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus dikembangkan sesuai dengan urutan. Dari keempat keterampilan berbahasa di atas, fokus salah satu keterampilan yang akan dipelajari yaitu, keterampilan berbicara.

### **3. Keterampilan Berbicara**

#### **a. Hakikat Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Jadi berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara tidak hanya berkaitan dengan masalah pelafalan dan intonasi saja, tetapi juga dengan penyusunan pemahaman. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa dengan baik, pembicara harus menguasai lafal, tata bahasa, dan kosakata dari bahasa yang di gunakannya itu. Selain itu, penguasaan masalah yang akan disampaikan dan kemampuan



memahami bahasa lawan bicara diperlukan juga. (Santoso, dkk 2007: 6.35)

Ratnasari (2007: 14-15) menerangkan, Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa selain menyimak, membaca, dan menulis. Makna berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa tentunya berbicara tidak hanya sekedar mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa saja, melainkan lebih dari itu, yakni berbicara dalam konteks yang teratur, sistematis, dan logis. Hal ini dapat diketahui dari pernyataan Hendrikus (1991: 14) bahwa berbicara adalah kegiatan mengucapkan kata atau kalimat kepada orang lain untuk mencapai tujuan tertentu, yang disampaikan secara runtut, sistematis, dan logis. Dengan berbicara, seseorang telah menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Selain itu, berbicara juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan (Brown dan Yule, dalam Santoso dkk, 2007: 6.34).

Keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dengan keterampilan lain, yaitu menyimak, membaca dan menulis. Dalam berbicara kita memanfaatkan kosa kata untuk menyampaikan maksud yang kita inginkan. Penguasaan kosa kata dapat diperoleh dari kegiatan menyimak dan membaca. Seseorang yang mempunyai keterampilan menyimak dan membacanya baik, secara langsung akan memiliki perbendaharaan kosa kata yang banyak dan berragam. Hal ini sangat mempengaruhi keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara pada hakekatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini kelengkapan alat ucap seseorang merupakan prasyarat alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain. Iskandarwassid dan sunendar, (2008: 241).

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Menurut Purnomo (2005: 18) Keterampilan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi, untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar, dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Tujuan lain dari aktivitas berbicara adalah untuk menyampaikan informasi. Orang akan lebih mudah menyampaikan atau menerima informasi secara lisan. Pembicara dengan tujuan menginformasikan sering dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan dan

menanamkan pengetahuan dan menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal atau peristiwa.

Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

- 1) kemudahan berbicara
- 2) kejelasan
- 3) bertanggung jawab
- 4) membentuk pendengaran yang kritis
- 5) membentuk kebiasaan (Iskandarwassid dan sunendar, 2008: 242-243)

Seorang guru sering berbicara kepada muridnya untuk membangkitkan semangat belajar, gairah mengerjakan tugas rumah. Guru berbicara sebagai upaya membangkitkan inspirasi, kemauan dan minat siswa. Berbicara semacam ini memiliki tujuan untuk menstimulasi pendengarnya.

Tujuan umum berbicara menurut Djago Tarigan (1990: 149) terdapat lima golongan berikut ini:

- 1) menghibur
- 2) menginformasikan
- 3) menstimulasi
- 4) menggerakkan

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan berbicara yaitu, memudahkan terwujudnya suatu komunikasi dalam kehidupan manusia berinteraksi dengan sesama. Dalam berinteraksi,

manusia lebih sering menggunakan bahasa lisan dibandingkan bahasa tulis.

c. Jenis-jenis Keterampilan berbicara

Klasifikasi jenis-jenis berbicara dapat dibedakan berdasarkan tujuannya, situasinya, cara penyampaiannya dan jumlah pendengarnya. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) berbicara berdasarkan tujuannya
  - a) berbicara memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan
  - b) bicara menghibur
  - c) berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan
- 2) berbicara berdasarkan situasinya
  - a) berbicara formal
  - b) berbicara informal
- 3) berbicara berdasarkan penyampaiannya
  - a) berbicara mendadak
  - b) berbicara berdasarkan catatan
  - c) berbicara berdasarkan hafalan
  - d) berbicara berdasarkan naskah
- 4) berbicara berdasarkan jumlah mendengarnya
  - a) berbicara antar pribadi
  - b) berbicara dalam kelompok kecil
  - c) berbicara dalam kelompok besar (Santoso dkk, 2007: 6.35- 6.38)

Menurut Haryadi dan Zamzani, (2000: 58-59) berbicara secara garis besar dapat dibagi atas a) berbicara dimuka umum atau *publik speaking*, mencakup berbicara yang bersifat pemberitahuan, kekeluargaan, bujukan, dan perundingan. b) berbicara pada konferensi atau *conference speaking*, meliputi diskusi kelompok, prosedur parlementer, dan debat.

Jadi, Jenis-jenis berbicara sangat berragam yaitu berdasarkan tujuannya, situasi, penyampaiannya, jumlah pendengarnya, serta berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

#### **4. Bahan, Metode dan Penilaian Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa**

##### **Ragam *Krama Lugu***

Prinsip pembelajaran bahasa Jawa pada hakekatnya sama dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

##### a. Bahan Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu*

Guru dalam membelajarkan pembelajaran berbicara beberapa bahan yang digunakan harus disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Kesesuaian itu diperlukan sebab antara bahan/media pembelajaran dengan metode saling terkait.

Beberapa bahan atau media yang digunakan dalam membelajarkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada siswa SD yaitu:

- 1) materi pembelajaran

- 2) media bacaan atau percakapan sederhana baik fiksi maupun non-fiksi yang berisi teks bahasa Jawa ragam *krama lugu*
- 3) media audio visual yang disajikan oleh guru yang dikaitkan dengan metode diskusi, tanya jawab dan bermain peran. Melalui tema yang disajikan pada media/bahan tersebut guru memancing siswa agar dapat berbicara. (<http://baliteacher.blogspot.com/2011/05/.html>)

Jadi, dari ulasan beberapa bahan/media yang digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* harus saling terkait antara materi dan metode yang digunakan.

b. Metode Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama lugu*

Hampir sama dengan uraian bahan pembelajaran berbicara di atas, bahwa tanpa metode yang tepat maka bahan pembelajaran dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa menjadi tidak berarti. Jadi, berikut diuraikan beberapa metode pembelajaran yang di gunakan dalam kegiatan berbicara pada pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* di SD, Yaitu

- 1) Metode Ulang Ucap yaitu kegiatan sederhana terutama untuk kelas awal SD yaitu dengan menugaskan siswa mengulang kata yang di ucapkan oleh guru.
- 2) Metode Lihat Ucap, siswa ditugaskan untuk mengucapkan sesuatu kata atau kalimat yang berhubungan dengan benda yang diperlihatkan oleh guru.

3) Metode Memberikan Deskripsi, siswa ditugaskan untuk mendeskripsikan suatu benda yang diperlihatkan oleh guru. Keterampilan yang dilatih selain kemampuan pokok yaitu mengungkapkan pendapat adalah mengamati benda, memilih dan mencocokkan sehingga sangat cocok diterapkan pada siswa kelas awal sampai menengah di Sekolah Dasar.

4) Metode Percakapan atau bermain peran (*Role Playing*)

Metode ini sangat baik dilakukan untuk pemahaman tingkat lanjut tentang suatu cerita dimana dengan memerankan siswa akan lebih memahami bukan hanya kepada alur cerita akan tetapi akan lebih kepada penjiwaan karakter masing-masing tokoh. Dalam keadaan ini pemahaman siswa terhadap cerita akan utuh sebab dengan berbicara mengucapkan naskah cerita atau drama siswa akan menghayati kata percakapan yang diucapkan. (<http://baliteacher.blogspot.com/2011/05/.html>)

Berdasarkan uraian beberapa metode pembelajaran berbicara di atas, peneliti memfokuskan salah satu metode yang dipilih sebagai pemecahan masalah yaitu metode percakapan atau bermain peran (*role playing*).

c. Penilaian Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu*

Penilaian adalah memberikan pertimbangan atau harga terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Dalam proses belajar mengajar penilaian berfungsi untuk mengetahui tercapai tidaknya

tujuan pengajaran/intruksional dan sebagai bahan dalam memperbaiki proses belajar mengajar. Nana Sudjana( 2009: 134).

Penilaian dalam pengajaran bahasa dapat dilakukan terhadap guru dan siswa. Penilaian terhadap siswa menyangkut proses belajar dan hasil belajar atau hasil pembelajaran. Panduan penilaian kegiatan berbicara, mencakup, antara lain:

- a) Pelafalan
- b) Intonasi
- c) Pilihan kata
- d) Struktur kata dan kalimat
- e) Sistematika pembicaraan
- f) Isi pembicaraan
- g) Cara memulai dan mengakhiri pembicaraan
- h) Penampilan (gerak-gerik, penguasaan diri dll). Djago Tarigan (2004: 7.28)

Dari ulasan butir-butir panduan penilaian kegiatan berbicara di atas, untuk penilaian berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* difokuskan pada pelafalan, intonasi, kelancaran dan *unggah-ungguh*. Dapat diperjelas panduan penilaian pengajaran berbicara bahasa Indonesia hampir sama dengan panduan penilaian berbicara bahasa Jawa.



#### e . Metode *Role Playing*

##### 1) Pengertian metode *role playing*

Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dalam interaksi ini guru sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan penggerak atau pembimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan guru. Oleh karenanya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa. (Nana Sudjana, 2009: 76).

Ahmadi dan Prasetya (dalam Purnomo 2005: 22) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah 1) metode mengajar harus dapat membangkitkan motivasi, minat, atau gairah belajar siswa, 2) mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya, 3) dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan), 4) harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi, 5) mampu menyajikan materi yang bersifat pengalaman atau situasi nyata dan bertujuan, 6) dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Memperhatikan hal-hal tersebut, guru dapat menggunakan metode yang tepat untuk membelajarkan suatu materi kepada siswanya dan dengan metode tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Metode *role playing* (bermain peran) sering juga disebut metode sosiodrama, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan, Nana Sudjana (2009: 84). Hal ini dapat diberi batasan menjadi sesuatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasi sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang seperti dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat dengan cara belajar mengajar semacam ini para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, mengekspresikan suatu sikap tingkah laku atau diinginkan seandainya dia menjadi tokoh yang diinginkan, yang penting diingat semua tugas yang diserahkan pada siswa, harus dilaksanakan sewajar-wajarnya jangan berlebihan. Semua sikap dan tingkah laku diungkapkannya secara spontan. (Zakariasoteja dalam Malikhatun 2009: 8).

Santosa, dkk (2008: 1.18) mengartikan metode *role playing* yaitu mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Selain itu, metode *role playing*/bermain peran merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan

kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran. Hamzah B Uno (2007: 26)

Melalui metode *role playing* siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, atau siswa dapat memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu. Oleh karena itu metode sosiodrama dan bermain peran dapat digunakan secara bersamaan. Siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya. Melalui metode ini siswa menjadi mengerti bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya. Jika diperlukan dapat mencari jalan keluar atau berkompromi dengan orang lain jika terjadi banyak perbedaan pendapat. Lebih bagus lagi jika siswa mampu mengambil kesimpulan atau keputusan dari tiap-tiap persoalan (Roestiyah dalam Purnomo 2005: 23).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* di dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan metode sosiodrama. *Role playing* berarti siswa diajak untuk memainkan peranan

dalam dramatisasi masalah tersebut, sedangkan Sosiodrama berarti medramatisasikan suatu masalah.

Jadi, pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) adalah cara melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan melalui bermain dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasi sikap, tingkah laku seseorang seperti dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari

## 2) Langkah-langkah metode *role playing*

Di bawah ini akan dipaparkan langkah-langkah metode *role playing* dari berbagai pendapat para ahli, sebagai berikut:

Prosedur metode *role playing* menurut Hamzah B uno (2007: 26) terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- a) Pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari.
- b) Memilih pemain (*partisipan*), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran.
- c) Menata panggung, guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung secara sederhana yaitu membahas skenario (tanpa dialog lengkap)

- d) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- e) Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan.
- f) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- g) Permainan peran ulang, perbaikan dari permainan peran sebelumnya yang seharusnya permainan kedua ini akan berjalan dengan baik
- h) Pembahasan diskusi dan evaluasi
- i) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Selain itu, langkah-langkah metode *role playing* menurut Nana Sudjana (2009: 85) yaitu:
  - a) Menetapkan masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
  - b) Menceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah atau cerita tersebut
  - c) Tetapkan siswa atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di dalam kelas
  - d) Jelaskan kepada siswa mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung
  - e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
  - f) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan

- g) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- h) Penilaian hasil bermain peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas, dari berbagai pendapat mengenai langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*, penulis lebih mengacu ke dalam langkah-langkah dari Hamzah B Uno. Penulis menganggap prosedur pembelajaran *role playing* oleh Hamzah B Uno lebih tepat dan terperinci.

### 3) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Metode ini memiliki beberapa keunggulan, maka sering dipilih untuk unit pelajaran tertentu, ialah: siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Juga sebagai penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik. (Roestiyah, 2008: 93)

Selain itu, keunggulan dari penggunaan metode *role playing*, yaitu a) siswa terlatih untuk mendramatisasikan masalah dan mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran, b) melatih keberanian siswa untuk tampil di muka umum, c) membuat kelas menjadi hidup karena dapat menarik perhatian siswa, d) melatih penghayatan terhadap suatu peristiwa, e) melatih anak untuk berpikir secara teratur. f) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk

memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. g) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. h) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Metode *role playing* juga memiliki sisi kekurangan. Kekurangan itu antara lain: metode ini memerlukan waktu yang cukup banyak, memerlukan persiapan yang teliti dan matang, kadang-kadang anak malu mendramatisasikan suatu adegan, dan apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa (Ahmadi dan Prasetya, dalam Eko Purnomo 2005: 24).

#### 4) Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*

Tujuan penggunaan metode *role playing*: (a) siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. (Nana Sudjana, 2009: 84-85)

Melalui metode *role playing* siswa mampu menghafal dan mendramatisasi peran yang dilakoninya sehingga kemampuan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* akan terlatih dan menjadi terbiasa berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* di kehidupan sehari-hari apabila bertemu dengan orang yang wajib di hormati.

Bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh tentang perilaku manusia dan berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (a) menggali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. (Hamzah, 2010: 26).

##### 5) Alasan Penggunaan Metode *Role playing*

Alasan peneliti menggunakan metode *role playing*, yaitu: (a) tidak semua topik dapat diterangkan melalui diskusi, (b) sifat pelajaran yang menuntut untuk diperagakan (c) tipe belajar yang berbeda-beda, ada yang kuat *visual*, tetapi lemah dalam *auditiv* dan motorik atau sebaliknya, (d) memudahkan suatu kerja atau prosedur.

#### **5. Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu* melalui metode *Role Playing***

Metode *role playing* atau bermain peran dapat dijadikan pilihan dalam pembelajaran bahasa khususnya untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Pada kenyataannya sekarang mata pelajaran bahasa Jawa memang kurang diminati oleh kebanyakan



siswa, padahal bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang perlu dipertahankan keberadaannya. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, kesulitan utama siswa dalam berbahasa Jawa adalah pada penguasaan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Yang penekanannya pada berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, yaitu dengan alasan: bahwa basa *krama lugu* merupakan bahasa yang biasa dipergunakan sehari-hari antara anak dengan orang yang lebih tua, maka perlunya ditanamkan sejak dini kepada anak-anak supaya kebiasaan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dapat melekat di diri siswa.

Metode *role playing* (bermain peran) dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama lugu* siswa. Dengan metode *role playing* siswa dapat belajar mendramatisasikan dialog sebuah masalah sosial yang hangat dan aktual, kemudian memerankannya di depan kelas menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Ketika melakukan proses ini siswa secara langsung praktik berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sehingga siswa lebih mudah memahami penggunaan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, bukan sekedar menghafal kosa kata. Dalam konteks ini, bermain peran ditekankan pada berbicara ragam *krama lugu* yang digunakan sebagai komunikasi sehari-hari guru dan siswa, atau orang muda kepada orang tua.

Langkah pembelajaran metode *role playing* menurut Hamzah B uno, yaitu:

- a. Pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan membagikan teks percakapan kepada siswa agar dipelajari terlebih dahulu.
- a. Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran.
- b. Menata panggung, guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung secara sederhana yaitu membahas skenario (tanpa dialog lengkap)
- c. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- d. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan.
- e. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- f. Permainan peran ulang, perbaikan dari permainan peran sebelumnya yang seharusnya permainan kedua ini akan berjalan dengan baik
- g. Pembahasan diskusi dan evaluasi
- h. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan

## B. Kajian Empiris

Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa masih rendah. Hal inilah yang membuat banyak peneliti mengangkat topik ini. Meskipun telah banyak penelitian tentang upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, akan tetapi penelitian-penelitian tersebut belum semuanya sempurna. Untuk itu penelitian tindakan kelas tentang keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* cukup luas dan masih banyak bidang yang harus diteliti untuk menyempurnakan penelitian terdahulu.

Menurut penelitian Eko Purnomo (2005) dengan judul: "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Sosiodrama dan Bermain Peran Pada Siswa Kelas IIB SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005*". Menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Sosiodrama dan Bermain Peran keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama* meningkat.

Menurut penelitian Ratna Umi (2009) dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Komunikasi Bahasa Jawa *Krama* Siswa Kelas VI SDN Polodoro Tahun 2009/2010 Melalui Pendekatan Komunikatif". Skripsi Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang Melalui pendekatan komunikatif, kemampuan komunikasi bahasa Jawa *krama* siswa kelas VI mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini di tunjukkan pada akhir siklus II telah di capai perkembangan hasil belajar yaitu nilai unjuk kerja dan tertulis siswa sebesar 77 dari akhir siklus I, 66 dan pra siklus sebesar 41. Penerapan pendekatan komunikatif ternyata dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Menurut penelitian Yuliani (2009) dengan judul: Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa kelas VI SD, SI PGSD Universitas Negeri Semarang. Melalui penerapan metode bermain peran, keterampilan berbicara dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Yaitu ditunjukkan dengan hasil analisis peningkatan keterampilan berbicara pada siswa. Ketuntasan belajar mencapai 86,6 % dan jumlah siswa yang aktif dapat mencapai 75%, rata-rata hasil belajar aspek kognitif juga mengalami kenaikan menjadi 79,33.

Penelitian oleh Malikhatun (2009) dengan judul: Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas III SDN 03 Welahan tahun pelajaran 2009/2010.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis berpendapat bahwa metode pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Untuk itu dalam penelitian kali ini penulis mencoba menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama lugu*.

### **C. Kerangka Berpikir**

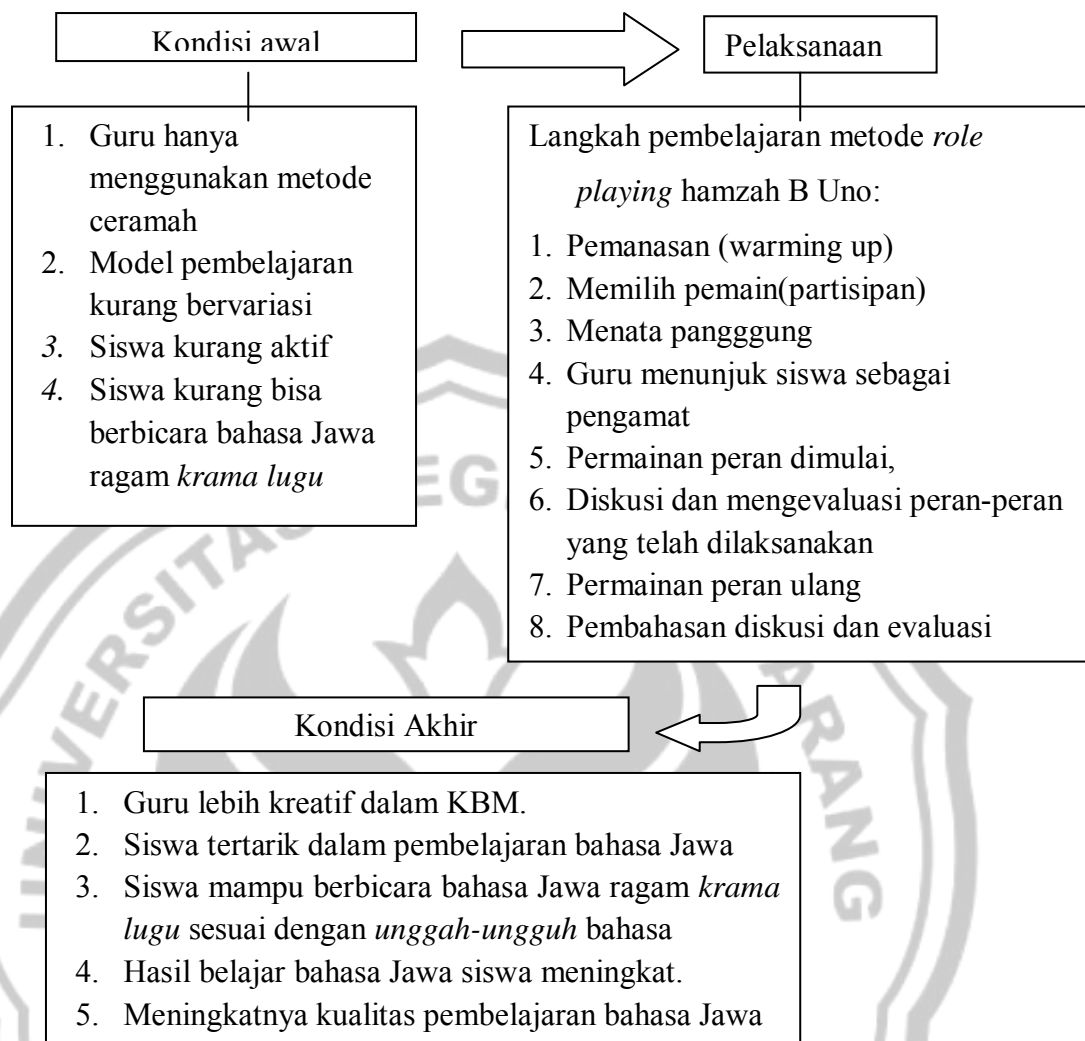
Keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama lugu* siswa SDN Karangayu 02 Semarang khususnya kelas IIA masih sangat rendah. Rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama lugu* siswa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif. Dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama lugu* siswa hanya menghafalkan materi yang

disampaikan guru. Mereka tidak menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* secara langsung, sehingga mereka mudah lupa dan kurang paham penggunaannya.

Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) untuk membelajarkan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* diharapkan dapat menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama lugu* siswa dapat meningkat.

Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* ini dilakukan dalam beberapa siklus sampai target tercapai. Pada siklus I, guru memberikan penjelasan tentang bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada siswa secara singkat. Dari naskah dialog tersebut, siswa disuruh memerankan dialog di depan kelas melalui bimbingan guru, kemudian guru bisa mengamati keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Penampilan siswa diamati dan dinilai berdasarkan tolak ukur yang telah ditentukan. Setelah itu akan dilakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Apabila hasilnya belum memuaskan (masih rendah) maka akan dilakukan pembelajaran pada siklus II. Secara bagan, kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut.

Berdasarkan kerangka teori yang telah ditetapkan maka kerangka berpikir sebagai berikut,



2.2

Bagan kerangka berpikir  
PERPUSTAKAAN  
UNNES

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, sebagai landasan kerja penelitian tindakan ini, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut,

1. Melalui metode *role playing*, aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang meningkat.
2. Melalui metode *role playing*, aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang meningkat.
3. “Melalui metode *role playing*, keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang meningkat”.



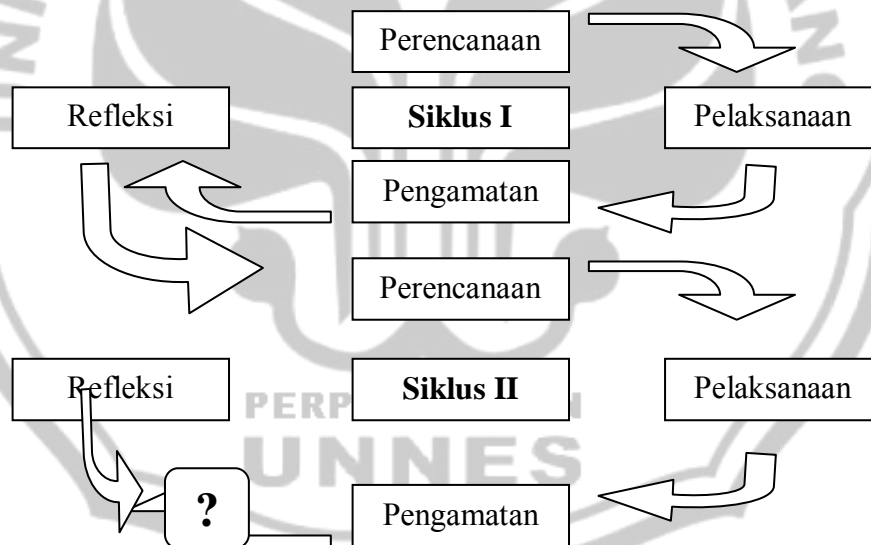
# BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang disebabkan karena keresahan guru terhadap permasalahan yang timbul di kelas mengganggu proses belajar mengajar, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan rancangan PTK menurut Arikunto (2008: 16). Adapun skema langkah-langkah PTK adalah sebagai berikut.



3.1

Bagan Prosedur PTK



## 1. Perencanaan

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut.

- a. menelaah materi pembelajaran bahasa Jawa serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi
- b. menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran melalui metode “*role playing*”
- c. menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran
- d. menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, dan guru, lembar catatan lapangan, dan lembar pedoman wawancara, serta dokumentasi yang diperlukan
- e. menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai keterampilan berbicara siswa menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan merupakan gambaran secara rinci dan jelas pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah dibuat dalam perencanaan (Wardani dkk, 2006: 2.23). Dalam perencanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan dan siklus kedua terdiri dari dua pertemuan. Tahap ini merupakan pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Tindakan yang dilakukan secara garis besar adalah pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dengan metode *role playing*. Pada tahap ini dilakukan tiga tahap proses belajar mengajar, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing*. Di dalam tindakan ini guru menjelaskan tata cara pelaksanaan dan aturan-aturan yang ada dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa *krama lugu* menggunakan metode *role playing*. Pada tahap inti ini dilakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Pada pertemuan ke-1, sebagian siswa ditunjuk sebagai pemeran percakapan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sedangkan pada pertemuan ke-2 yang maju adalah siswa yang belum maju pada pertemuan ke-1. Siswa lainnya (yang tidak maju) bersama guru mengamati proses jalannya bermain peran.

Pada tahap penutup, guru mengulas kembali kesalahan dan kekeliruan berbahasa yang sering dilakukan oleh siswa saat berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Penjelasan ini bertujuan supaya siswa mengetahui penggunaan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, yaitu bagaimana penggunaan kosakata bahasa Jawa untuk diri sendiri dan orang lain (misal orang tua, seseorang yang dihormati, seseorang lebih muda atau lebih tua usianya). Selanjutnya guru dan siswa bertanya jawab mengenai kegunaan dapat berbicara bahasa Jawa *krama lugu* dengan baik dan benar. Setelah pembelajaran berbicara bahasa Jawa *krama lugu* selesai, guru membagikan jurnal siswa yang digunakan sebagai data nontes kepada siswa. Setelah itu, peneliti melaksanakan wawancara kepada siswa

yang memperoleh nilai tertinggi dan terendah. Wawancara dilakukan di luar jam pelajaran atau pada waktu istirahat.

### **3. Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengamatan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh pengamat (Wardani dkk, 2006: 2.23). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati aktivitas siswa dan guru ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jawa pada subberbicara ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*.

### **4. Refleksi**

Setelah mengkaji hasil pengamatan dan prestasi belajar siswa serta dengan ketercapaian indikator keberhasilan, maka peneliti memperbaiki strategi pada siklus II agar pelaksanaannya lebih maksimal. Di dalam penelitian ini, peneliti tidak monoton hanya menggunakan dua siklus. Tetapi beberapa siklus yang akan dilaksanakan disesuaikan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

## **B. Perencanaan Tahap Penelitian**

### **1. Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

- 1) skenario pembelajaran RPP Tematik.
- 2) mendesain dan menyusun skenario drama dalam bentuk teks cerita lakon.
- 3) membuat lembar observasi mengajar guru dan aktivitas belajar siswa.

- 5) membuat kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Prosedur metode *role playing* menurut Hamzah B uno, yaitu:

- 1) Pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari.

- 2) Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran.

j. Menata panggung, guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung secara sederhana yaitu membahas skenario (tanpa dialog lengkap)

k. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

l. Permainan peran dimulai, permainan dilaksanakan secara spontan.

m. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

n. Permainan peran ulang, perbaikan dari permainan peran sebelumnya yang seharusnya permainan kedua ini akan berjalan dengan baik

o. Pembahasan diskusi dan evaluasi

- p. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

**c. Observasi**

- 1) melakukan pengamatan aktivitas guru dalam perbaikan pembelajaran, melalui metode *role playing*
- 2) melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui metode *role playing*
- 3) keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*

**d. Refleksi**

1. mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus 1
2. mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus 1
3. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 1
4. merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus 2

**2. Siklus II**

**a. Perencanaan**

- 1) menyusun RPP sesuai pokok bahasan, mengenai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa
- 2) mendesain dan menyusun skenario drama dalam bentuk teks cerita lakon
- 3) mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket KTSP mata pelajaran bahasa Jawa untuk SD kelas II
- 4) menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

5) menyiapkan daftar nilai untuk mengamati keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* menurut Hamzah B uno, yaitu:

- 1) Pemanasan (*warming up*) yaitu guru berupaya memperkenalkan teknik dan permasalahan yang disadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari.
- 2) Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan tokoh. Dalam penentuan tokoh, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang bersedia menjadi pemeran.
- 3) Menata panggung, guru dan siswa berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung secara sederhana yaitu membahas skenario (tanpa dialog lengkap)
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- 5) Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan.
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah terlaksana dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Permainan peran ulang, perbaikan dari permainan peran sebelumnya yang seharusnya permainan kedua ini akan berjalan dengan baik
- 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi

- 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

**c. Observasi**

- 1) melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- 2) melakukan pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- 3) keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*

**d. Refleksi**

- 1) mengkaji dan memperbaiki pelaksanaan pembelajaran siklus II
- 2) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II
- 3) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II
- 4) Merencanakan tindak lanjut siklus berikutnya bila diperlukan

**I. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang berjumlah 40 siswa, dengan perincian 21 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini semua siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Tetapi yang menjadi subjek penelitian hanya diambil siswa yang kemampuan dan hasil belajar rendah. Subjek penelitian ini adalah 6 tiap pengamat dapat mengamati dengan siswa dari 40 siswa yang ada di kelas IIA SDN Karangayu 02, dengan alasan keterbatasan pengamat/observer

sehingga setiap pengamat dapat mengamati dengan baik dan mampu memberi perlakuan yang sama. Subjek penelitian yang diambil adalah 2 siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu siswa APN dan TAP, 2 siswa yang mendapatkan nilai sedang yaitu siswa ASM dan HPA dan 2 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu siswa NF dan VAM.

## **J. Tempat Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian adalah di SDN Karangayu 02 Semarang yang terletak di Jalan Kaliwungu IV/16 Semarang Barat

## **K. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*
- 3) Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang

## **L. Data dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Sumber data**

- a. Siswa



Pemerolehan data mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* melalui lembar observasi, catatan lapangan, wawancara, dan prestasi belajar siswa.

b. Guru

Sumber data mengenai keterampilan guru dalam pembelajaran dengan Metode *role playing* diperoleh melalui lembar observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

c. Data Dokumen

Sumber data dokumen diperoleh melalui dokumentasi dan prestasi belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan.

d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa, guru dan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dalam pembelajaran melalui metode *role playing* di luar aspek-aspek yang telah dicatat dalam lembar observasi.

## 2. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan prestasi belajar siswa dalam keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi yang berupa lembar pengamatan berskala terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta catatan lapangan.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah:

#### a. Nontes

Nontes merupakan teknik asesmen atau evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik dilakukan tanpa “menguji” peserta didik, melainkan dengan melakukan observasi atau pengamatan, melakukan wawancara, menyebar angket, dan lain-lain (poerwanti, 2008: 3-19) dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*. Salah satunya yaitu tes perbuatan.

#### b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh pengamat (Wardani dkk, 2006: 2.23). Pengamatan dilakukan oleh peneliti dalam rangka pengumpulan data. Dalam pengamatan, data-data dicatat atau direkam. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran melalui metode *role playing*.

#### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, dan agenda (Arikunto, 2006: 206). Model dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data tentang:

- 1) Nilai sebelum diadakan tindakan (praPTK).
  - 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran.
  - 3) Keterampilan guru dalam pembelajaran.
- d. Metode wawancara

Metode wawancara adalah suatu proses tanya jawab lisan untuk memperoleh bahan atau informasi yang dilaksanakan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. (poerwanti dkk, 2008: 5.16).

- e. Catatan lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*.

## M. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

### 1. Data Kuantitatif

- a. Data hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus:

$$Na = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Na = nilai akhir

n = nilai yang diperoleh

$N$  = nilai total

(Depdiknas dalam Mulyarsih, 2010: 76)

b. Data hasil aktivitas siswa dianalisis dengan rumus:

$$N = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan : A = frekuensi yang muncul

B = jumlah skor yang diamati

N = persentase keaktifan siswa

(Mulyarsih, 2010: 25)

c. Data hasil aktivitas guru dianalisis dengan memberikan angka pada skala yang tampak. Adapun penskorannya sebagai berikut.

4 = sangat baik      3 = baik      2 = cukup      1 = kurang

$$N = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan : A = frekuensi yang muncul

B = jumlah skor yang diamati

N = persentase keaktifan guru

(Mulyarsih, 2010: 75)

d. Data nilai rata-rata dianalisis dengan rumus

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan : x = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

(Aqib, 2009: 204)

e. Data ketuntasan belajar

Ada dua ketuntasan belajar, yaitu secara individu dan secara klasikal. Hasil perhitungan nilai belajar siswa dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar individu yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Nilai KKM siswa

Kriteria ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 60$	Tuntas
$< 60$	Tidak Tuntas

(KTSP SDN Karangayu 02, tahun ajaran 2010/2011)

2. **Data Kualitatif**

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktifitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui metode *role playing*, serta hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori (kurang, cukup, baik, baik sekali) untuk memperoleh simpulan. Klasifikasi kategori tingkatan keberhasilan dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2  
Tabel Kategori Tingkatan Keberhasilan Siswa

Persentase pencapaian	Kualifikasi	Tingkatan keberhasilan
85 – 100%	Sangat Baik (A)	Berhasil
65 – 84%	Baik (B)	Berhasil
55 – 64%	Cukup (C)	Tidak berhasil
0 – 54%	Kurang (D)	Tidak berhasil

(Aqib, 2009: 160-161 )

## N.Indikator Keberhasilan

Metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran bahasa Jawa melalui pada aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *Role Playing* mendapat kriteria baik atau persentase sebesar  $\geq 65\%$
2. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* ditandai dengan aktivitas siswa minimal mendapat kriteria baik atau persentase  $\geq 60\%$
3. 80% siswa kelas IIA mengalami ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 60$  dalam pembelajaran melalui metode *role playing* khususnya pada aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini penulis melakukan penelitian pada proses pembelajaran sebanyak 2 siklus. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas pemaparan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan belajar siswa dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan pada diskripsi pelaksanaan pembelajaran persiklus berikut.

##### 1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

###### a. Deskripsi proses pembelajaran siklus I

###### 1) Hasil Observasi

Berdasarkan lembar observasi, peneliti bersama tim peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran di kelas IIA dengan lembar observasi yang telah disediakan. Dalam melakukan observasi, hal pokok yang diamati adalah aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang dipaparkan sebagai berikut.

###### a) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 4.1

## Hasil Pengamatan Aktivitas Guru siklus I

No	Indikator	Hasil yang dicapai		Rata-rata skor
		Pert 1	Pert II	
1.	Melakukan apersepsi	3	4	3,5
2.	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	3	3	3
3.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	3	4	3,5
4.	Menjelaskan materi	3	3	3
5.	Melakukan tanya jawab	4	4	4
6.	Pemodelan	3	4	3,5
7.	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran	4	4	4
8.	Membimbing bermain peran	3	4	3,5
9.	Mengawasi aktivitas siswa	3	3	3
10.	Memberikan penguatan	3	4	3,5
11.	Memberi tugas beserta penjelasan	3	4	3,5
12.	Membimbing siswa melakukan perbaikan	3	3	3
13.	Menutup pelajaran	3	4	3,5
<b>Jumlah</b>		41	46	44,5
<b>Rata-rata</b>		3,2	3,5	3,4
<b>Persentase</b>		78,8%	88,5%	85%
<b>Kriteria</b>		baik	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah skor keterampilan mengajar yang dicapai guru dalam penelitian melalui metode *role playing* adalah sebesar 3,4 dengan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil rata-rata tersebut didapat dengan cara



menggabungkan antara jumlah skor pertemuan pertama dengan pertemuan kedua kemudian dibagi dua.

1) Melakukan apersepsi

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru melakukan apersepsi dan relevan. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru melakukan apersepsi dan relevan dan menarik. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

2) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru mengemukakan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan kedua, guru juga memperoleh skor 3. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor adalah 3. Dan tidak mengalami peningkatan skor karena guru kurang mengemukakan tujuan pembelajaran dengan jelas.

3) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak menjelaskan langkah-langkah secara terperinci.

#### 4) Menjelaskan materi pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menjelaskan materi pembelajaran. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak menjelaskan materi secara terperinci.

#### 5) Melakukan tanya jawab

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru melakukan tanya jawab. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 4. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4.

#### 6) Pemodelan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberikan contoh lebih kompleks. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak melibatkan siswa saat pemodelan

#### 7) Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menunjuk siswa sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa. Pada pertemuan kedua guru memperoleh

skor 4. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4.

8) Membimbing saat bermain peran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru membimbing bermain peran. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru membimbing bermain peran sampai selesai. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

9) Mengamati aktivitas siswa

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor gurumengamati aktivitas siswa. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak mengamati aktivitas siswa dengan teliti.

10) Memberikan penguatan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberi penguatan lebih dari satu kali. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru memberikan penguatan lebih dari satu kali dengan penguatan. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

#### 11) Memberi tugas dengan penjelasan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara umum. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara bertahap. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

#### 12) Membimbing siswa melakukan perbaikan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru membimbing siswa secara klasikal dan individu. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru membimbing siswa tetapi tidak melibatkan siswa untuk menjadi teman sebaya

#### 13) Menutup pelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menutup pelajaran dengan salam dan pesan. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru menutup pelajaran dengan salam dan pesan disertai lagu atau yel yang menarik. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

## b) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Tabel 4.2

## Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator	Hasil yang dicapai								Skor pertemuan		Jmlh skor	Rata-rata skor	Kriteria
		Pert. I				Pert. II				I	II			
		1	2	3	4	1	2	3	4					
		Frekuensi												
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	2	2		2	3	1	2		14	17	31	2,6	baik
2.	Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru	1	3	1	1		2	2	2	14	18	32	2,7	baik
3.	Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru		1	3	2	1	1	1	3	18	18	36	3	Baik
4.	Keaktifan bertanya saat pembelajaran	2	2		2	1	2	1	2	14	16	30	2,5	cukup
5.	Kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran	2	2		2		2	2	2	14	18	32	2,7	baik
6.	Perilaku siswa saat bermain peran		3	1	2			4	2	17	20	37	3,1	Baik
7.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas	1	3	2		1	2	2	1	13	15	28	2,3	cukup
8.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas		2	2	2			2	4	18	22	40	3,3	baik
	Jumlah											266	2,8	baik

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dilakukan pada enam siswa yang telah dipilih secara heterogen. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari enam siswa yang diobservasi

adalah 266 dengan rata-rata sebesar 2,8 atau persentase 70% dan mendapat kriteria baik.

1) Kesiapan siswa menerima pelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada dua siswa, skor 2 ada dua siswa dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 14. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 2 ada tiga siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 17. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,6 atau persentase 65% dengan kriteria baik.

2) Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada tiga siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada satu siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 14. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 18. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,7 atau persentase 67,5% dengan kriteria baik.

3) Memperhatikan penjelasan dari guru

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada satu siswa, skor 3 ada tiga siswa, dan skor 4 ada dua siswa,. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada satu siswa, skor 3 ada satu siswa dan skor 4 ada

tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 18. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3 atau persentase 75% dengan kriteria baik.

4) Keaktifan bertanya saat pembelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada dua siswa, skor 2 ada dua siswa dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 14. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 16. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 atau persentase 62,5% dengan kriteria cukup.

5) Kerjasama antar siswa saat pembelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada dua siswa, skor 2 ada dua siswa dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 14. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 18. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,7 atau persentase 67,5% dengan kriteria baik.

6) Perilaku siswa saat bermain peran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada tiga siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 17. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor

skor 3 ada empat siswa dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 18. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 atau persentase 77,5% dengan kriteria baik.

7) Perhatian siswa saat teman lain beramin peran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada tiga siswa dan skor 3 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 13. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada satu siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 15. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,3 atau persentase 57,5% dengan kriteria cukup.

8) Mengerjakan Evaluasi

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor skor 3 ada dua siswa dan skor 4 ada empat siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 22. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 atau persentase 82,5% dengan kriteria baik.



## f. Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus I

### 1) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Paparan hasil belajar siswa siklus I dapat di diskripsikan sebagai berikut, bahwa keterampilan siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada pertemuan pertama masih kurang. Pada pertemuan yang merupakan lanjutan dari pertemuan pertama ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan.

Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang pada siklus I, setelah di rata-rata secara umum masih belum menunjukkan hasil yang maksimal atau ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum mencapai persentase yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan. Dari hasil belajar siklus I, tampak adanya kenaikan pada tiap-tiap aspek dibandingkan dengan hasil belajar pada prasiklus. Secara rinci hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* adalah sebagai berikut.

Pada aspek pelafalan kata, untuk prasiklus skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 1 dan skor tertinggi 4. Sedangkan pada siklus I skor terendah yang diperoleh yaitu 1 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Jumlah skor yang diperoleh pada prasiklus adalah 97 dengan rata-rata 2,43 dan persentase 48,5 %. Sedangkan pada siklus I menjadi 117 dengan rata-rata 2,93 dan persentase 58,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,5 dan persentase 10%.

Aspek intonasi, untuk prasiklus skor terendah yang diperoleh yaitu 1 dan skor tertinggi 4. Pada siklus I skor terendah yang diperoleh yaitu 1 dan skor tertinggi 4, dengan skor maksimal 5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada skor skor tertinggi 1. Jumlah skor pada aspek ini yaitu untuk prasiklus 84 dengan rata-rata 2,1 dan persentase 42%. Sedangkan pada siklus I diperoleh jumlah skor 106 dengan rata-rata 2,65 dan persentase 53%. Hal ini menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 0,55 dan persentase 11%.

Aspek kelancaran berbicara, skor terendah yang diperoleh pada prasiklus 1 dan skor tertinggi 4. Sedangkan pada siklus I skor terendah yang diperoleh yaitu 1 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada skor tertinggi sebesar 1. Jumlah skor yang diperoleh pada aspek ini untuk prasiklus sebesar 88 dengan rata-rata 2,2 dan persentase 44%. Sedangkan pada siklus I diperoleh jumlah skor 123 dengan rata-rata 3,08 dan persentase 61,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,88 dan persentase 17,6%.

Aspek *unggah-ungguh*, skor terendah yang diperoleh untuk prasiklus yaitu 1 dan skor tertinggi 4. Sedangkan untuk siklus I nilai terendah yang diperoleh 1 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor tertinggi sebesar 1. Jumlah skor yang diperoleh pada aspek ini untuk prasiklus yaitu 89 dengan rata-rata 2,23 dan persentase 44,5%. Sedangkan jumlah skor pada siklus I yaitu 117 dengan rata-rata 2,93 dan persentase 58,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,7 dan persentase 14%.

Secara klasikal nilai terendah yang diperoleh siswa pada prasiklus yaitu 20 dan nilai tertinggi 80, dengan nilai maksimal 80. Sedangkan untuk siklus I nilai terendah yang diperoleh yaitu 25 dan nilai tertinggi 95. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai secara klasikal yaitu untuk nilai terendah sebesar 5 dan nilai tertinggi sebesar 15. Jumlah nilai secara klasikal pada prasiklus 1795 dengan rata-rata 44,9 dan persentase 44,9%. Sedangkan pada siklus I menjadi 2320 dengan rata-rata 58 dan persentase 58%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 14,37 dan persentase sebesar 12,9%.

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel persebaran nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* berikut ini.

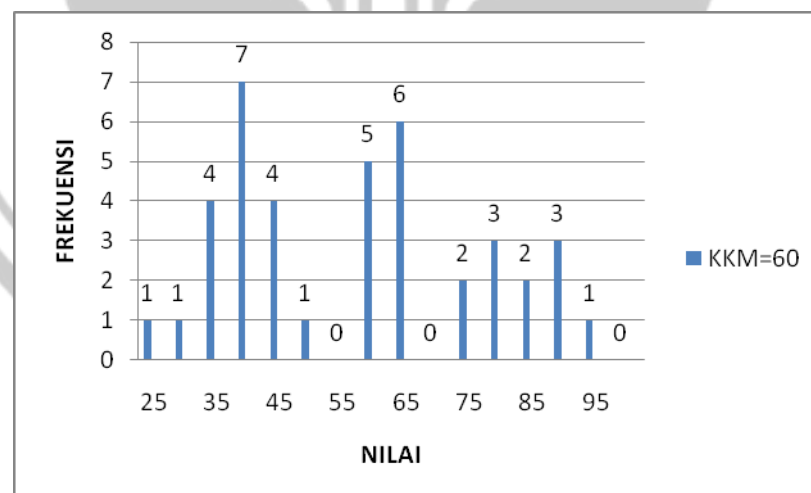
Tabel 4.3

Persebaran Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa ragam  
*Krama Lugu* Siswa Siklus I

	Nilai (N)	Frekuensi (F)	NxF	Frekuensi Relatif	Kualifikasi
M = 60	25	1	25	2,5%	Tidak tuntas
	30	1	30	2,5%	Tidak tuntas
	35	4	140	10%	Tidak tuntas
	40	7	280	17,5%	Tidak tuntas
	45	4	180	10%	Tidak tuntas
	50	1	50	2,5%	Tidak tuntas
	55	0	0	0%	Tidak tuntas
	60	5	300	12,5%	Tuntas
	65	6	390	15%	Tuntas
	70	0	0	0%	-
	75	2	150	5%	Tuntas
	80	3	240	7,5%	Tuntas
	85	2	170	5%	Tuntas
	90	3	270	7,5%	Tuntas
	95	1	95	2,5%	Tuntas
100	0	0	0%	-	
Jumlah		40	2320	100%	
Rata-rata			58		
Persentase Ketuntasan Klasikal				55%	
Persentase Ketidaktuntasan Klasikal				45%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* dengan KKM 60, siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang yang berjumlah 40 siswa mengalami ketuntasan klasikal sebesar 55% atau sebanyak 22 siswa. Siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 45% atau 18 siswa. Rata-rata kelas sebesar 58. Pada siklus I, nilai tertinggi adalah 95 yang diperoleh sebanyak 1 siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 25 sebanyak 1 siswa. Data hasil analisis keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* diatas, selengkapnya disajikan dalam diagram batang berikut ini.

Data penilaian keterampilan berbicara bahasa jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang, juga dapat dijabarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1

Diagram Batang Persebaran Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam *Krama Lugu* Siswa Siklus I.

## 2) Catatan Lapangan

Berdasarkan catatan lapangan, pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan meliputi pengamatan dalam prakegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut ini adalah paparan dalam proses pembelajaran pada siklus I.

a) Prakegiatan (pukul 10.00 – 10.05) yaitu guru masuk kelas dan mengucapkan salam.

b) Kegiatan awal (pukul 10.05 – 10.15)

Pada kegiatan awal guru pemberian motivasi dengan bertanya, “kegiatan apa saja yang dilakukan pada pagi hari setelah bangun tidur sebelum berangkat ke sekolah?” Selanjutnya, apersepsi dari guru yaitu dengan menunjukkan gambar jenis-jenis alat komunikasi kemudian siswa disuruh menyebutkan gambar dan fungsinya. Guru mengaitkan materi tersebut pada materi ajar yang akan dibahas pada pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut dan kegiatan yang akan dilakukan.

c) Kegiatan inti (pukul 10.15 – 11.00)

Kegiatan inti guru menyuruh siswa untuk menyebutkan cara berkomunikasi lewat telepon. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru, kemudian guru mendemonstrasikan langkah-langkah bertelepone menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang

akan dilakukan. Guru membagikan teks percakapan kepada siswa secara individu dan mengajak siswa untuk mempelajari teks tersebut. Dilanjutkan dengan tanya jawab isi teks mulai dari tokoh, sifat dan tempat. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang isi cerita yang belum jelas. Selanjutnya menjelaskan tujuan, manfaat dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, yaitu memerankan percakapan teks cerita dengan judul “sinau sareng”. Selain itu, guru juga memberikan contoh memerankan tokoh dalam cerita, menjelaskan cara berkomunikasi dengan orang secara ekspresif.

Guru menunjuk siswa menjadi peran dalam cerita, yaitu dengan membagi siswa berkelompok terdiri dari 3 siswa. Guru menunjuk siswa sesuai dengan kemampuan dan kemauan siswa. Melalui bimbingan guru, siswa berlatih memeragakan peran menggunakan alat peraga *handphone*. Setelah itu, presentasi bermain peran dari tiap kelompok di tempat yang telah disediakan yaitu didalam kelas. Saat siswa tampil, guru bersama siswa lain mengamati jalannya bermain peran tersebut. Kegiatan pemeranan berakhir apabila waktu yang ditentukan sudah selesai dan beberapa kelompok telah maju. Guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil bermain peran untuk perbaikan semua kelompok. Selain itu guru juga memberikan penguatan “tepuk

jempol” dan penghargaan bintang berprestasi kepada siswa yang telah maju. Selanjutnya guru menjelaskan fungsi berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada oranglain. Dilanjutkan dengan tanya jawab antara guru dan siswa yaitu kegunaan dan fungsi alat komunikasi. Dan yang terakhir menjelaskan perlunya sikap kejujuran dalam berkomunikasi dengan oranglain.

d) Kegiatan akhir (pukul 11.00 – 11.30)

Pada kegiatan inti, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, selanjutnya memberikan umpan balik kepada siswa. Kemudian guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas. Serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dilanjutkan menutup pelajaran dengan mengajak siswa melakukan “tepek jempol” dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

3) Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, dapat dilihat pada paparan berikut ini.

Daftar pertanyaan dan jawaban untuk hasil wawancara kepada guru:

- a) Bagaimana tingkah laku siswa saat mengikuti pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*?

Jawab: Siswa pada umumnya memperhatikan dengan seksama, hanya beberapa siswa saja yang masih kurang memperhatikan.

b) Apakah metode tersebut tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas anda?

Jawab: Metode tersebut sudah tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada aspek berbicara.

c) Apa kelebihan dan kekurangan metode tersebut?

Jawab: Kelebihannya adalah anak akan terbiasa berbicara lancar menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada orang lain yang lebih tua. Sedangkan kekurangannya yaitu anak sulit memahami makna dan berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*

d) Apakah metode tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa?

Jawab: Metode tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa karena siswa dapat berbicara bahasa Jawa dengan baik

e) Adakah perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Ada perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu dari siswa tidak bisa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* menjadi bisa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam



*krama lugu*. Dengan metode tersebut siswa lebih mudah dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Akan tetapi, siswa belum bisa menggunakan pilihan kata (diksi) yang baik dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan secara berkelanjutan dari guru. Daftar pertanyaan dan jawaban hasil wawancara kepada siswa sebagai berikut:

a) Apakah kalian senang belajar bahasa Jawa?

Jawab: Ya, kami senang.

b) Bagaimanakah guru kalian mengajar pada pembelajaran yang tadi telah dilakukan?

Jawab: Baik, kami bisa mengerti bahasanya dan mudah dipahami.

c) Apakah kalian dapat memahami materi yang diajarkan?

Jawab: Ya, kami dapat memahami.

d) Apakah kalian mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas?

Jawab: Tidak.

e) Bagaimanakah cara belajar berbicara bahasa Jawa yang kalian sukai?

Jawab: yaitu dengan bermain peran atau membaca percakapan

Hasil wawancara kepada siswa dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*. Siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dengan demikian,

dapat dikatakan cara yang digunakan guru dalam membimbing siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* sudah tepat.

#### **g. Refleksi**

Selesai mengajar melalui metode role playing, peneliti mengadakan refleksi bersama pengamat. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan serta langkah perbaikan pembelajaran selanjutnya. Secara garis besar rincian hasil refleksi ada tiga.

- 1) Secara garis besar, hasil observasi aktivitas guru sudah baik. Akan tetapi, PBM masih didominasi guru. Guru sudah menggunakan 13 indikator aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung dan sebagian besar skor yang diperoleh guru sudah baik.
- 2) Secara garis besar, aktivitas siswa sudah baik. Namun, keaktifan siswa bertanya saat pembelajaran masih kurang, siswa memilih diam dan ada juga yang sibuk sendiri. Selain itu, siswa tidak menjadi pengamat yang baik saat temannya maju bermain peran, banyak siswa yang sibuk sendiri, ramai, dan gaduh.
- 3) Hasil keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama lugu siswa mencapai rata-rata 57,8. Siswa yang tuntas terampil berbicara ragam krama lugu sebanyak 22 atau sebesar 55%. Siswa yang belum tuntas sebesar 45% atau sebanyak 18 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode

*role playing* aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa lebih terampil berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* apabila berbicara dengan guru atau orang yang lebih tua.

#### **h. Revisi**

Berdasarkan hasil belajar dan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siklus I, maka yang perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa adalah revisi pada tahap proses pembelajaran.

Perbaikan yang direncanakan untuk siklus II adalah: 1) guru diusahakan lebih meningkatkan keterampilan-keterampilan mengajarnya, yaitu, menciptakan kondisi suasana kelas yang menyenangkan untuk belajar sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran seperti aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan; 2) guru lebih tegas dalam pengelolaan kelas dan sering menasehati siswa agar memperhatikan temannya atau guru yang sedang berbicara di depan kelas serta siswa tidak ramai sendiri saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a. Deskripsi proses pembelajaran siklus II

#### 1) Hasil Observasi

##### a) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Tabel 4.4

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru siklus II

No	Indikator	Hasil yang dicapai		Rata-rata skor
		Pert 1	Pert II	
1.	Melakukan apersepsi	3	4	3,5
2.	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	4	4	4
3.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	4	4	4
4.	Menjelaskan materi	3	4	3,5
5.	Melakukan tanya jawab	3	3	4
6.	Pemodelan	3	3	3
7.	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran	4	4	4
8.	Membimbing bermain peran	3	4	3,5
9.	Mengawasi aktivitas siswa	3	4	3,5
10.	Memberikan penguatan	4	4	4
11.	Memberi tugas beserta penjelasan	4	4	4
12.	Membimbing siswa melakukan perbaikan	3	3	3
13.	Menutup pelajaran	4	4	4
<b>Jumlah</b>		45	49	48
<b>Rata-rata</b>		3,4	3,7	3,6
<b>persentase</b>		85%	92,5%	90%
<b>kriteria</b>		Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah skor keterampilan mengajar yang dicapai guru dalam penelitian melalui metode role playing adalah sebesar 3,6 dengan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil rata-rata tersebut didapat dengan cara menggabungkan antara jumlah skor pertemuan pertama dengan pertemuan kedua kemudian dibagi dua.

1) Melakukan apersepsi

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru melakukan apersepsi dan relevan. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru melakukan apersepsi dan relevan dan menarik. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

2) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru mengemukakan tujuan pembelajaran secara lebih rinci dan mengajukan pertanyaan tinadk lanjut kepada siswa. Pada pertemuan kedua, guru juga memperoleh skor 4. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor adalah 4.

3) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menjelaskan langkah-langkah

pembelajaran terperinci dan menarik. Pada pertemuan kedua guru juga memperoleh skor 4. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor adalah 4.

4) Menjelaskan materi pembelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menjelaskan materi pembelajaran. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 4, dengan deskriptor menjelaskan materi tanpa melihat buku dan melibatkan siswa. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor adalah 3,5.

5) Melakukan tanya jawab

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru melakukan tanya jawab. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.

6) Pemodelan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberikan contoh lebih kompleks. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak melibatkan siswa saat pemodelan

7) Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menunjuk siswa sesuai denhankemampuan dan kondisi siswa. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 4. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4.

8) Membimbing saat bermain peran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru membimbing bermain peran. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor guru membimbing bermain peran sampai selesai. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5

9) Mengamati aktivitas siswa

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor gurumengamati aktivitas siswa. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 4, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru tidak mengamati aktivitas siswa dengan teliti.3,5

10) Memberikan penguatan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberi penguatan lebih dari satu kali. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan

deskriptor guru memberikan penguatan lebih dari satu kali dengan penguatan. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4

11) Memberi tugas dengan penjelasan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara umum. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan ditunjukkan deskriptor memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara bertahap. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4

12) Membimbing siswa melakukan perbaikan

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 3 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru membimbing siswa secara klasikal dan individu. Pada pertemuan kedua guru memperoleh skor 3, atau tidak mengalami peningkatan karena dalam pertemuan kedua guru membimbing siswa tetapi tidak melibatkan siswa untuk menjadi teman sebaya. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 3

13) Menutup pelajaran

Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama adalah 4 hal ini ditunjukkan dengan deskriptor guru menutup pelajaran dengan salam dan pesan. Pada pertemuan kedua, guru memperoleh skor 4 dengan



ditunjukkan deskriptor guru menutup pelajaran dengan salam dan pesan disertai lagu atau yel yang menarik. Berdasarkan hasil yang dicapai guru pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata skor yang diperoleh adalah 4

b) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator	Hasil yang dicapai								Skor pertemuan		Jmlh skor	Rata-rata skor	Kriteria	
		Pert. I				Pert. II				I	II				
		1	2	3	4	1	2	3	4						
		Frekuensi													
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran		2	2	2			2	1	3	18	17	35	2,9	Baik
2.	Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru		2	1	3				2	4	19	22	41	3,4	Sangat baik
3.	Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru		1	2	3			1	2	3	19	20	39	3,2	Baik
4.	Keaktifan bertanya saat pembelajaran		1	2	3			2		4	19	20	39	3,2	Baik
5.	Kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran	1	1		4				2	4	19	22	41	3,4	Baik
6.	Perilaku siswa saat bermain peran		2	2	2			2	1	3	18	19	37	3,0	Baik
7.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas		2	2	2			2	1	3	18	19	37	3,0	Baik
8.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas		2	2	3					6	20	24	44	3,6	Sangat baik
	Jumlah											313		3,6	Sangat baik

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dilakukan pada enam siswayang telah dipilih secara heterogen. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari enam siswa yang diobservasi adalah 313 dengan rata-rata sebesar 3,6 atau persentase 90% dan mendapat kriteria baik.

1) Kesiapan siswa menerima pelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 19. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 2,9 atau persentase 72,5% dengan kriteria baik.

2) Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 19. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada empat siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 22. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,4 atau persentase 85% dengan kriteria sangat baik.

3) Memperhatikan penjelasan dari guru

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada satu siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada

pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor skor 2 ada satu siswa, skor 3 ada dua siswa dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 20. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 atau persentase 80% dengan kriteria baik.

4) Keaktifan bertanya saat pembelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada satu siswa, skor 3 ada dua dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, skor 2 ada dua siswa, dan skor 4 ada empat siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 20. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 atau persentase 80% dengan kriteria baik.

5) Kerjasama antar siswa saat pembelajaran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 1 ada satu siswa, skor 2 ada satu siswa dan skor 4 ada empat siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 19. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa dan skor 4 ada empat siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 22. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,5 atau persentase 87,5% dengan kriteria sangat baik.

6) Perilaku siswa saat bermain peran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada satu dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 19. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 atau persentase 75% dengan kriteria baik.

7) Perhatian siswa saat teman lain beramin peran

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa dan skor 3 ada dua siswa dan skor 4 ada dua siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 18. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada satu siswa, dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 19. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 atau persentase 75% dengan kriteria baik.

8) Mengerjakan Evaluasi

Pertemuan pertama, siswa yang memperoleh skor 2 ada dua siswa, skor 3 ada dua siswa, dan skor 4 ada tiga siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 20. Pertemuan kedua, siswa yang memperoleh skor 4 ada enam siswa. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 24. Berdasarkan skor yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 atau persentase 90% dengan kriteria baik.

#### q. Paparan Hasil Belajar Siklus II

##### 1) Hasil Belajar Keterampilan berbicara bahasa Jawa Ragam *Krama lugu* Siswa Melalui Metode *Role Playing*

Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* SDN Karangayu 02 Semarang pada siklus I secara umum belum menunjukkan hasil yang maksimal atau ketuntasan belajar siswa secara klasikal kurang mencapai persentase yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan. Dari hasil belajar siklus II, tampak adanya kenaikan pada tiap-tiap aspek dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Secara rinci hasil keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* adalah sebagai berikut.

Pada aspek pelafalan kata, untuk siklus I skor terendah yang diperoleh siswa yaitu 1 dan skor tertinggi 5. Sedangkan pada siklus II skor terendah yang diperoleh yaitu 2 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Jumlah skor yang diperoleh pada siklus I adalah 117 dengan rata-rata 2,93 dan persentase 58,5%. Sedangkan pada siklus II menjadi 156 dengan rata-rata 3,9 dan persentase 78%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,97 dan persentase 19,4%.

Pada aspek intonasi, untuk siklus I skor terendah yang diperoleh yaitu 1 dan skor tertinggi 4. Pada siklus II skor terendah yang diperoleh yaitu 2 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Jumlah skor pada aspek ini yaitu untuk siklus I sebesar 106 dengan rata-rata 2,65 dan persentase 53%. Sedangkan pada siklus II diperoleh jumlah skor 129 dengan rata-rata 3,23 dan persentase 64,5%. Hal ini menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 0,58 dan persentase 11,6%.

Aspek kelancaran berbicara, skor terendah yang diperoleh pada siklus I sebesar 1 dan skor tertinggi 4. Sedangkan pada siklus II skor terendah yang diperoleh yaitu 2 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Jumlah skor yang diperoleh pada aspek ini untuk siklus I sebesar 123 dengan rata-rata 3,08 dan persentase 61,5%. Sedangkan pada siklus II diperoleh jumlah skor 151 dengan rata-rata 3,78 dan persentase 75,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,7 dan persentase 14%.

Pada aspek *unggah-ungguh*, skor terendah yang diperoleh untuk siklus I yaitu 3 dan skor tertinggi 5. Sedangkan untuk siklus II nilai terendah yang diperoleh 2 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 5. Jumlah skor yang diperoleh pada aspek ini untuk siklus I yaitu 117 dengan rata-rata 2,93 dan persentase 58,5%. Sedangkan jumlah skor pada siklus II yaitu 128 dengan rata-rata 3,2 dan persentase 64%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,27 dan persentase 9,2%.

Secara klasikal nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 25 dan nilai tertinggi 95, dengan nilai maksimal 100. Untuk siklus II nilai terendah yang diperoleh yaitu 40 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada nilai terendah yaitu 15 dan tertinggi 5. Jumlah nilai nilai secara klasikal pada siklus I sebesar 2310 dengan rata-rata 57,75 dan persentase 57,8%. Sedangkan pada siklus II menjadi 2820 dengan rata-rata 70,5 dan persentase 70,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 8,34 dan persentase sebesar 8,4%.

Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel persebaran nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* berikut ini

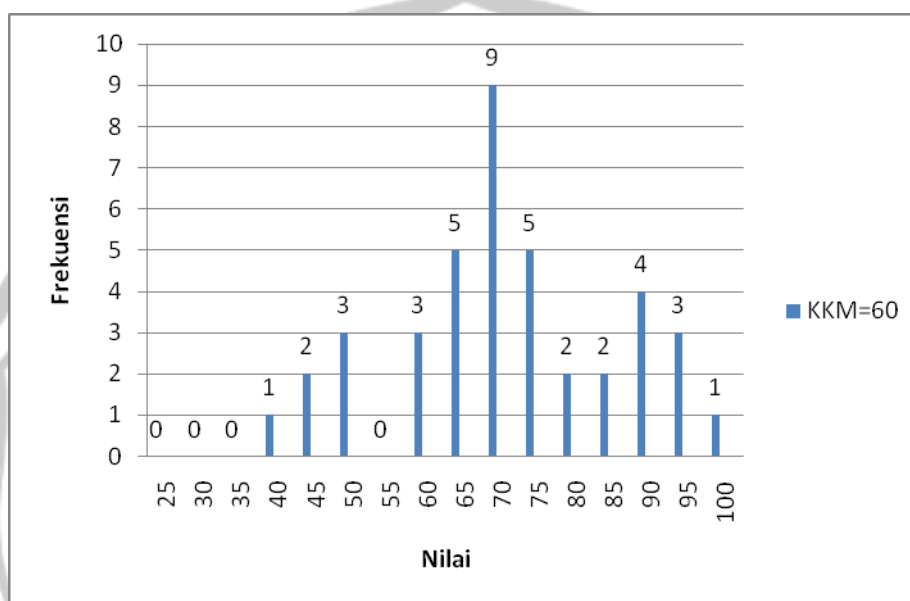
Tabel 4.6

Persebaran Nilai Keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam  
*krama lugu* Siswa Siklus II

	Nilai (N)	Frekuensi (F)	NxF	Frekuensi Relatif	Kualifikasi
K <sub>M</sub> = 60	25	0	0	0%	-
	30	0	0	0%	-
	35	0	0	0%	-
	40	1	40	2,5%	Tidak tuntas
	45	2	90	5%	Tidak tuntas
	50	3	150	7,5%	Tidak tuntas
	55	0	0	0%	Tidak tuntas
	60	3	180	7,5%	Tuntas
	65	5	325	12,5%	Tuntas
	70	9	630	22,5%	Tuntas
	75	5	375	12,5%	Tuntas
	80	2	160	5%	Tuntas
	85	2	170	5%	Tuntas
	90	4	360	10%	Tuntas
	95	3	285	7,5%	Tuntas
100	1	100	2,5%	Tuntas	
Jumlah		40	2865	100%	
Rata-rata			71,6		
Persentase Ketuntasan Klasikal				85%	
Persentase Ketidaktuntasan Klasikal				15%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *Role Playing* dengan KKM 60, siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang yang berjumlah 40 siswa yang mengalami ketuntasan klasikal sebesar 85% atau sebanyak 34 siswa. Siswa yang belum tuntas belajar sebesar 15% atau sebanyak 6 siswa. Rata-rata kelas sebesar 71,6. Pada siklus II, nilai tertinggi

adalah 100 yang diperoleh sebanyak 1 siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 40 sebanyak 1 siswa. Dan nilai yang paling banyak diperoleh siswa adalah 70 yaitu sebanyak 9 siswa. Data hasil keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siklus II di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram batang berikut.



Gambar 4.2

Diagram Batang Persebaran Nilai keterampilan berbicara bahasa

Jawa ragam *krama lugu* siklus II

Pada tabel hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat jumlah skor yang diperoleh guru yaitu 49 dengan rata-rata 3,8. Persentase aktivitas guru yaitu 94,2% dan masuk kriteria amat baik (A). Secara lebih rinci dapat dilihat pada data hasil pengamatan aktivitas guru siklus II dalam lampiran.



## 2) Catatan Lapangan

Berdasarkan catatan lapangan, pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan meliputi pengamatan dalam prakegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut ini adalah paparan dalam proses pembelajaran pada siklus II.

a) Prakegiatan (pukul 10.00 – 10.05) yaitu guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta berdoa bersama

b) Kegiatan awal (pukul 10.05 – 10.15)

Pada kegiatan awal, guru pemberian motivasi dengan bertanya, “kegiatan apa saja yang dilakukan pada pagi hari setelah bangun tidur sebelum berangkat ke sekolah?” Selanjutnya, apersepsi dari guru yaitu dengan bertanya “bagaimana sikap kalian apabila bertemu orang yang kalian kenal di jalan?”. Selanjutnya, guru mengaitkan materi tersebut pada materi ajar yang akan dibahas pada pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut dan kegiatan yang akan dilakukan.

c) Kegiatan inti (pukul 10.15 – 11.00)

Kegiatan inti, guru menyuruh siswa untuk menyebutkan “bagaimana seharusnya yang dilakukan siswa apabila bertemu Bapak/Ibu guru di jalan?”. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru, kemudian guru menjelaskan perlunya berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* dengan orang lain. Selanjutnya guru

menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Guru membagikan teks percakapan kepada siswa secara individu dan mengajak siswa untuk mempelajari teks tersebut. Dilanjutkan dengan tanya jawab isi teks mulai dari tokoh, sifat dan tempat. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang isi cerita yang belum jelas. Selanjutnya menjelaskan tujuan, manfaat dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*, yaitu memerankan percakapan teks cerita dengan judul “Sugeng Enjing”. Selain itu, guru juga memberikan contoh memerankan tokoh dalam cerita, menjelaskan cara berkomunikasi dengan orang secara ekspresif.

Guru menunjuk siswa menjadi peran dalam cerita, yaitu dengan membagi siswa berkelompok terdiri dari 3 siswa. Guru menunjuk siswa sesuai dengan kemampuan dan kemauan siswa. Melalui bimbingan guru, siswa berlatih memeragakan peran menggunakan alat peraga handphone. Setelah itu, presentasi bermain peran dari tiap kelompok di tempat yang telah disediakan yaitu didalam kelas. Saat siswa tampil, guru bersama siswa lain mengamati jalannya bermain peran tersebut. Kegiatan pemeranan berakhir apabila waktu yang ditentukan sudah selesai dan beberapa kelompok telah maju. Guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil bermain peran untuk perbaikan semua kelompok. Selain itu guru juga memberikan penguatan “tepuk jempol” dan penghargaan bintang berprestasi

kepada siswa yang telah maju. Selanjutnya guru menjelaskan fungsi berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada oranglain. Selanjutnya siswa disuruh menceritakan pengalamannya setelah bermain peran menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Dan yang terakhir menjelaskan perlunya sikap kejujuran dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dilanjutkan menyanyi lagu dolanan secara bersama-sama.

d) Kegiatan akhir (pukul 11.00 – 11.30)

Pada kegiatan inti, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, selanjutnya memberikan umpan balik kepada siswa. Kemudian guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas. Serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dilanjutkan menutup pelajaran dengan mengajak siswa melakukan “tepuk jempol” dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

3) Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, dapat dilihat pada paparan berikut ini.

Daftar pertanyaan dan jawaban untuk hasil wawancara kepada guru:

- a) Bagaimana tingkah laku siswa saat mengikuti pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*?

Jawab: Siswa pada umumnya memperhatikan dengan seksama, hanya beberapa siswa saja yang masih kurang memperhatikan.

b) Apakah metode tersebut tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas anda?

Jawab: metode tersebut sudah tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada aspek berbicara.

c) Apa kelebihan dan kekurangan pendekatan tersebut?

Jawab: Kelebihannya adalah anak akan terbiasa berbicara lancar menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* kepada orang lain yang lebih tua. Sedangkan kekurangannya yaitu anak sulit memahami makna dan berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*

d) Apakah metode tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa?

Jawab: metode tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa karena siswa dapat berbicara bahasa Jawa dengan baik

e) Adakah perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Ada perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu dari siswa tidak bisa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* menjadi bisa.

Hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*.

Dengan metode tersebut siswa lebih mudah dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Akan tetapi, siswa belum bisa menggunakan pilihan kata (diksi) yang baik dalam berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan secara berkelanjutan dari guru. Daftar pertanyaan dan jawaban hasil wawancara kepada siswa sebagai berikut:

a) Apakah kalian senang belajar bahasa Jawa?

Jawab: Ya, kami senang.

b) Bagaimanakah guru kalian mengajar pada pembelajaran yang tadi telah dilakukan?

Jawab: Baik, kami bisa mengerti bahasanya dan mudah dipahami.

c) Apakah kalian dapat memahami materi yang diajarkan?

Jawab: Ya, kami dapat memahami.

d) Apakah kalian mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas?

Jawab: Tidak.

e) Bagaimanakah cara belajar berbicara bahasa Jawa yang kalian sukai?

Jawab: Melalui bermain peran

Hasil wawancara kepada siswa dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*. Siswa mudah

memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Siswa merasa senang dalam belajar karena guru memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa.

### c. Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus II secara garis besar berjalan dengan sangat baik. Aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dengan pengamat, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) guru sudah tidak mendominasi pembelajaran; 2) Guru sudah mengelola kelas dengan baik yaitu di tunjukkan dengan, guru sering memberikan nasehat dan pengertian kepada siswa agar aktif dalam pembelajaran baik bertanya ataupun menjawab pertanyaan. 3) siswa merasa senang dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing*, terbukti dengan rasa ingin tahu siswa tinggi yaitu dengan aktif bertanya. 4) perhatian siswa fokus saat siswa lain maju bermain peran, yaitu menjadi pengamat. 5) keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* menunjukkan ketuntasan klasikal yang memuaskan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa mencapai rata-rata 70,75. Siswa yang tuntas terampil berbicara ragam *krama lugu* sebanyak 34 atau sebesar 85%. Siswa yang belum tuntas sebesar 15% atau sebanyak 6 siswa.

#### **d. Revisi**

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus II sangat baik. Peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktivitas guru sangat signifikan. Pada siklus II peneliti dan guru pengamat mengadakan diskusi dan diperoleh temuan-temuan sebagai berikut: 1) siswa merasa senang dalam proses pembelajaran karena guru juga menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa berupa gambar; dan praktik bermain peran 2) siswa lebih mudah dalam memahami materi karena guru memberikan bimbingan secara menyeluruh; 3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dapat meningkat. Sedangkan untuk kekurangan dalam kegiatan pembelajaran siklus II tidak terlihat dominan, semua indikator yang dilakukan siswa maupun guru dilaksanakan dengan sangat baik. Perbaikan yang dapat diberikan adalah guru harus dapat menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Pemaknaan Temuan Penelitian**

Pembahasan pemaknaan temuan dalam penelitian lebih banyak didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang ini akan dijabarkan temuan-

temuan selama proses pembelajaran yang dideskripsikan pada setiap siklusnya.

#### **a. Pembahasan Temuan pada Siklus I**

##### **1) Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang untuk siklus I berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada hari Selasa dan Kamis tanggal 19-21 April 2011. Proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang berurutan yaitu diadakan pra-kegiatan untuk pengkondisian siswa sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan awal yang digunakan untuk memberi rangsangan, motivasi, serta penjelasan mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah kegiatan inti yang berisi penerapan langkah-langkah kegiatan dalam metode *role playing* aspek berbicara. Kegiatan yang terakhir dalam pembelajaran adalah kegiatan akhir yang merupakan pemantapan dari proses pembelajaran. Dalam kegiatan akhir dilakukan tanya jawab dari materi yang telah diajarkan saat kegiatan inti.



## 2) Hasil Belajar

Hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, hasil belajar yang telah dicapai siswa pada keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang diperoleh rata-rata hasil belajar untuk siklus I sebesar 57,75. Siswa yang tuntas belajar mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 60 sebanyak 22 siswa atau 55%. Sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 18 siswa atau 45%, sehingga setelah siklus I berakhir perlu diadakan siklus II sebagai perbaikan pembelajaran.

## 3) Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* dilakukan pada 6 siswa kelas IIA SDN Karangayu 02. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan kriteria yang baik dengan persentase total sebesar 74,8% dan perolehan skor total 449. Hasil temuan aktivitas siswa yang belum dilaksanakan maksimal pada siklus I yaitu: (a) siswa kurang siap dalam menerima pelajaran, (b) siswa tidak bertanya saat pembelajaran, (c) siswa kurang serius menanggapi apersepsi dari guru, (d) saat teman lain maju bermain peran masih ada siswa yang bermain sendiri.

#### 4) Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, diambil dari nilai rata-rata pertemuan I dan II, dapat dilihat pada kegiatan guru saat melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran, memberikan contoh, memberi tugas dengan penjelasan, melakukan tanya jawab, membimbing siswa dalam melakukan perbaikan, memberikan penguatan, serta menutup pelajaran. Pada pengamatan aktivitas guru siklus I, jumlah skor yang diperoleh sebesar 47 dengan rata-rata 3,6 dan persentase 90,4% dengan kriteria sangat baik (A). Hasil temuan aktivitas guru yang belum dilaksanakan secara maksimal antara lain: (a) dalam menjelaskan guru masih mendominasi pembelajaran sehingga kurang dapat melibatkan siswa, (b) guru dapat memberikan contoh lebih kompleks, tetapi belum dapat melibatkan siswa, (c) dalam mengamati aktivitas siswa guru masih kurang teliti, (d) guru dapat membimbing siswa secara klasikal dan individu, tetapi kurang melibatkan siswa untuk menjadi tutor sebaya.

### D. Pembahasan Temuan pada Siklus II

#### 1) Proses Pembelajaran

Siklus II merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Proses pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *kama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang untuk siklus II berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada

hari Selasa dan Rabu tanggal 26-28 April 2011. Proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang berurutan seperti pada siklus I yaitu diadakan prakegiatan untuk pengkondisian siswa sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan awal yang digunakan untuk memberi rangsangan, motivasi, serta penjelasan mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah kegiatan inti yang berisi penerapan langkah-langkah kegiatan dalam melalui metode *role playing* aspek berbicara. Yaitu siswa bermain peran menjadi tokoh dalam percakapan berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*. Kegiatan yang terakhir dalam pembelajaran adalah kegiatan akhir yang merupakan pemantapan dari proses pembelajaran. Dalam kegiatan akhir dilakukan tanya jawab sebagai pengukur keberhasilan pembelajaran dan penilaian sehingga dapat diketahui tindak lanjut yang akan dilakukan setelah pembelajaran berakhir.

## 2) Hasil Belajar

Hasil belajar yang telah dicapai siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa SDN Karangayu 02 Semarang diperoleh rata-rata hasil belajar untuk siklus II sebesar 70,75. Siswa yang tuntas belajar mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 60 sebanyak 34 siswa atau 85%. Sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 6 siswa

atau 15%, persentase tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga setelah siklus II berakhir tidak diadakan siklus selanjutnya sebagai perbaikan pembelajaran.

### 3) Aktivitas Siswa

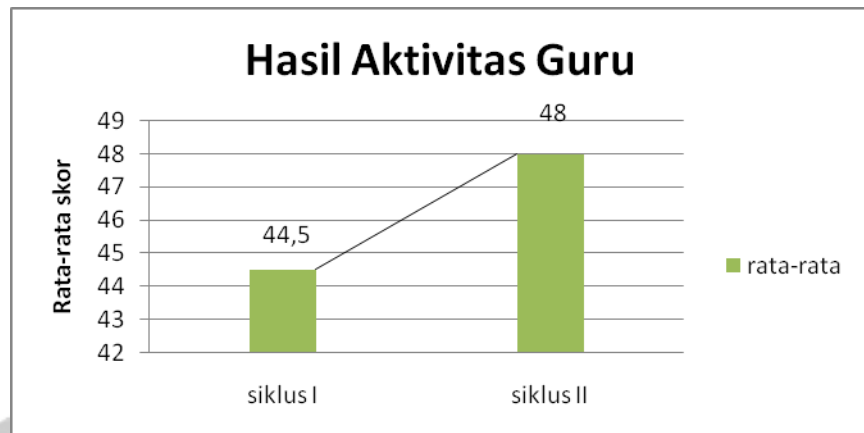
Pengamatan aktivitas siswa pada siklus II, diambil dari nilai rata-rata hasil pengamatan pertemuan I dan II, dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN siswa. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II Karangayu 02 Semarang menunjukkan kriteria yang baik dengan persentase total sebesar 86,2% dan perolehan skor total 517. Hasil temuan aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami perkembangan dari siklus I, beberapa temuan yang ditunjukkan pada siklus II yaitu: (1) siswa dapat memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru, (2) siswa aktif bertanya saat pelajaran, (3) sebagian besar siswa mampu memperhatikan temannya saat maju bermain peran.

### 4) Aktivitas Guru

Berdasarkan masukan dari kolaborator, pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik. Usaha guru dalam membelajarkan siswa sangat baik. Antusias siswa dalam pembelajaran juga sangat baik. Untuk mencapai hasil yang optimal, maka diperlukan kreativitas dan kesabaran guru dalam mengeksplorasi kegiatan belajar mengajar serta menerima masukan orang lain.

Berikut ini disajikan perbandingan hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, dan nilai keterampilan berbicara siswa yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II.

## 1) Data rata-rata hasil aktivitas guru pada siklus I dan siklus II



Gambar 43

## Diagram Batang Hasil aktivitas Guru

Diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil keterampilan guru yang signifikan. Rata-rata hasil yang diperoleh guru pada siklus I adalah 44,5 dan meningkat hingga 48 pada siklus II.

## 2) Data rata-rata aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II

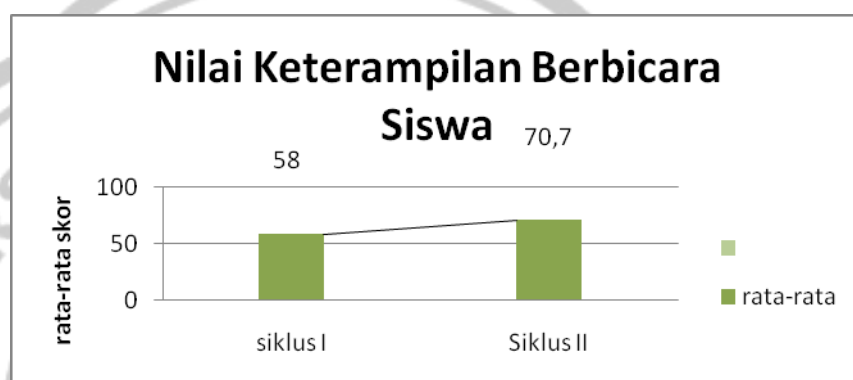


Gambar 4.4

## Diagram Batang Hasil Aktivitas Siswa

Diagram batang di atas merupakan observasi aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Pada siklus I, rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 2,8, pada siklus II mengalami peningkatan hingga mejadi 3,6

- 3) Data rata-rata Nilai Keterampilan Siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*

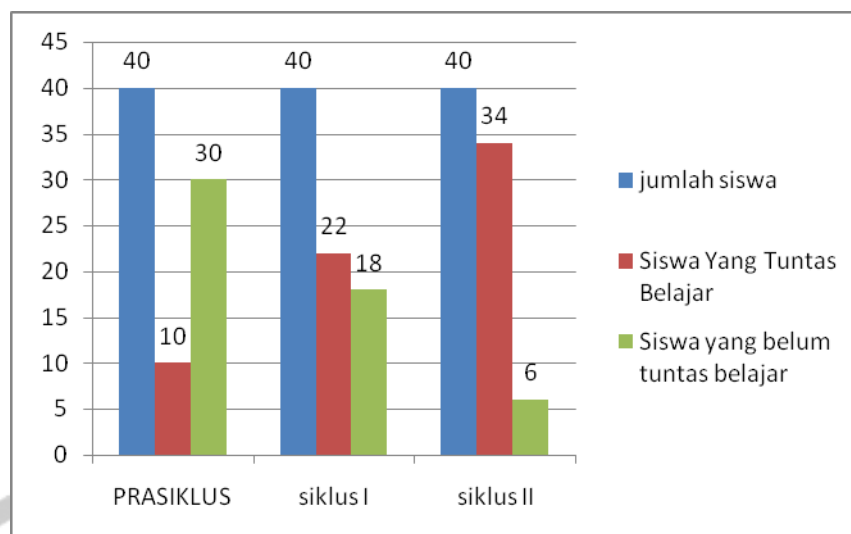


Gambar 4.5

Diagram batang Peningkatan keterampilan berbicara siswa prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan rata-rata skor terhadap prestasi belajar siswa. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa adalah 58. Pada siklus II mengalami peningkatan hingga menjadi 70,7.

- 4) Data ketuntasan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*



Gambar 4.6

Diagram batang ketuntasan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa siklus I dan siklus II

### E. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian melalui metode *role playing* aspek berbicara dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar lebih menyenangkan, merangsang siswa untuk dapat menuangkan ide atau gagasan dengan mudah, mengembangkan pikiran dalam bahasa tulis serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dalam kelompok. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa dapat meningkat.

Pembelajaran melalui metode *role playing* aspek berbicara, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan apa yang ingin ditulisnya dan bagaimana menulisnya dengan jelas,

sistematis, dan menarik. Dengan metode tersebut guru mengajarkan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) secara utuh atau tidak terpisah-pisah. Selain itu, guru menggunakan media berupa gambar untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Guru juga memberikan bimbingan pada setiap kegiatan yang dilakukan siswa agar dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar. Bimbingan yang dilakukan adalah bimbingan klasikal dan bimbingan individu.

Melalui metode *Role playing* aspek berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang dapat menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa, aktivitas guru, dan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat meningkat. Hasil observasi keaktifan guru, keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa pada siklus I dan II telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Melalui metode *role playing*, aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SD N Karangayu 02 Semarang dapat meningkat.

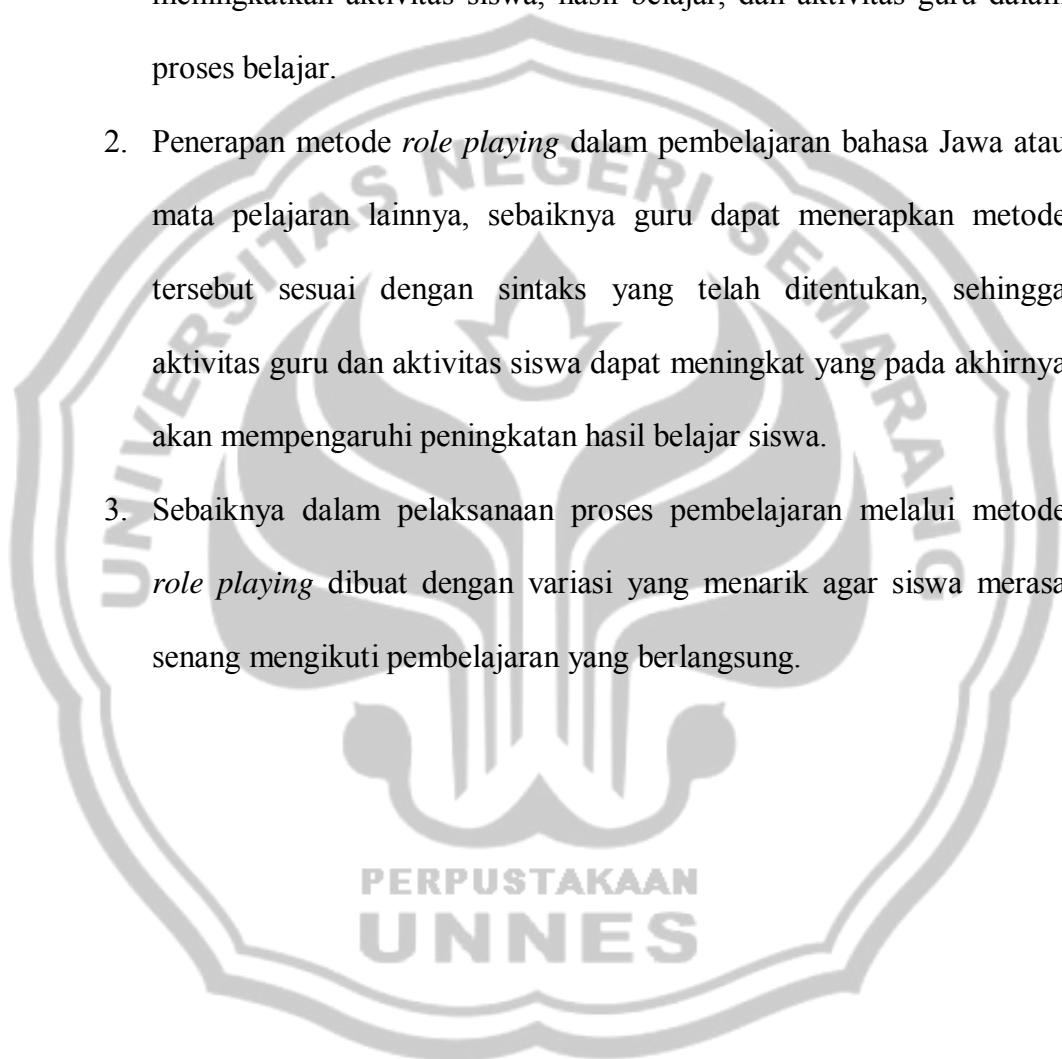
Metode *role playing*, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* pada siswa kelas IIA SD N Karangayu 02 Semarang.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama lugu* mampu meningkatkan ketuntasan belajar klasikal siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 55% atau sebanyak 22 siswa dengan rata-rata kelas sebesar 58. Pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat mencapai 85% atau sebanyak 34 siswa dengan rata-rata kelas sebesar 70,75.

#### **B. SARAN**

Saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya metode *role playing* tidak hanya digunakan sebagai alternatif dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* saja tetapi untuk semua materi pelajaran dan mata pelajaran di Sekolah, karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas siswa, hasil belajar, dan aktivitas guru dalam proses belajar.
2. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa atau mata pelajaran lainnya, sebaiknya guru dapat menerapkan metode tersebut sesuai dengan sintaks yang telah ditentukan, sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.
3. Sebaiknya dalam pelaksanaan proses pembelajaran melalui metode *role playing* dibuat dengan variasi yang menarik agar siswa merasa senang mengikuti pembelajaran yang berlangsung.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, S. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Djarwanto. 1990. \_ , (Online). Tersedia: [www.skripsi-thesiss.com](http://www.skripsi-thesiss.com) (07 mei 2010)  
21:22
- Hadi, S. 2000. *Skripsi dan Thesis*. Yogyakarta: Andi
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah, U. 2010. *Model pembelajaran menciptakan pbm yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi aksara. Cetakan ke enam
- Haryadi dan Zamzani. 1999. *Peningkatan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Iskandarwassid dan Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lestari, dkk. 2005. *Kulina Basa Jawa*. Semarang : Intan Pariwara
- Mulyarsih. 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match pada Siswa Kelas IV SD Negeri Harjowinangun 01 Tersono Batang*. Universitas Negeri Semarang
- Poerwati, E. dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Purnomo, E. 2005. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Sosiodrama Dan Bermain Peran Pada Siswa Kelas II B SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang
- Purwadi. 2005. *Unggah-Ungguhing Basa Jawi*. Yogyakarta : Hasna Pustaka
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional RI. *Panduan EYD dan Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: TransMedia
- Ratnasari, D. 2007. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Dengan Metode Analisis Kesalahan Pada Siswa Kelas I Program Keahlian Teknik Otomotif 03 SMK N 7 Semarang. Tahun pelajaran 2006/2007*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang

- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta cetakan ke tujuh
- Santoso, P. dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka. Cetakan Kedelapan
- Sasangka, Wisnu. 2004. *Unggah-Ungguh bahasa Jawa*. Jakarta: Paramalingua.
- Sasangka, wisnu. 2005. *Kamus Jawa-Indonesia Krama-Ngoko*. Jakarta: Yayasan Paramalingua. Cetakan pertama
- Sawukir, dkk. 2007. *Seneng Basa Jawa Kanggo SD /MI Kelas II*. Semarang: Aneka Ilmu
- Setiyanto, A.B. 2010. *Paramasastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Sudjana, N. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Cetakan ke sepuluh
- S.U, Surono. 2006. *Pembelajaran Bahasa Jawa SD, (Online)*. Tersedia: <http://www.suaramerdeka.com/harian/0610/31/nas13.html> (14 Januari 2011).
- Tarigan, Djago. dkk. 2004. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Tim Penyusun.2009. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Umi, R. (2009). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Bahasa Jawa Krama Siswa Kelas VI SDN Polodoro Melalui Pendekatan Komunikatif Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi: Universitas negeri Semarang
- Wardhani, I. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka. Cetakan ketujuh belas.
- Yuliani. 2009. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VI SD Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang

# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TINDAKAN KELAS PENINGKATAN  
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA RAGAM KRAMA  
LUGU MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IIA  
SDN KARANGAYU 02 SEMARANG**

N	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpul Data
1	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Melalui Metode <i>Role Playing</i>	a. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran b. Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru c. Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru d. Keaktifan bertanya saat pembelajaran e. Kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran berlangsung f. Perilaku siswa saat bermain peran g. Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran	a. Siswa b. foto c. wawancara d. Catatan Lapangan	lembar observasi b.lembar wawancara c.catatan lapangan
2	Aktivitas Guru dalam Pembelajaran melalui metode <i>Role Playing</i>	a. Melakukan apersepsi b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Menjelaskan dan menerangkan langkah-langkah metode pembelajaran d. Memberikan teks cerita kepada siswa e. Membimbing siswa mempelajari teks cerita f. Menunjuk siswa	a. Guru b. Wawancara c. Catatan Lapangan d. Foto	a. Lembar observasi b. Lembar wawancara c. Catatan Lapangan

		<p>menjadi peran dalam cerita</p> <p>g. Memberikan contoh pemodelan bermain peran</p> <p>h. Membimbing jalannya bermain peran</p> <p>i. Mengamati aktivitas siswa</p> <p>j. Memberi penguatan</p> <p>k. Membimbing membuat kesimpulan</p> <p>l. Melakukan evaluasi</p>		
3	Keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i>	<p>a. Intonasi dalam berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i></p> <p>b. Pelafalan dalam berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i></p> <p>c. <i>Unggah-ungguh</i> yang digunakan saat berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i></p> <p>d. Kelancaran berbicara bahasa Jawa ragam <i>krama lugu</i></p>	Siswa	<p>a. Tes Lisan</p> <p>b. Lembar observasi</p>

**Lampiran 2****LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA**

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Hasil yang dicapai			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran				
2.	Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru				
3.	Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru				
4.	Keaktifan bertanya saat pembelajaran				
5.	Kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran				
6.	Perilaku siswa saat bermain peran				
7.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas				
8.	Evaluasi				
	Jumlah				
	Persentase				
	Rata-rata				

Kriteria Penilaian :

85 – 100% = A (Sangat Baik)

65 – 84% = B (Baik)

55 – 64% = C (Cukup)

0 – 54% = D (Kurang)

Semarang, 2011  
Observer

Rina Susila H

NIP –



### KRITERIA PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

Kategori Pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1. Kesiapan menerima pembelajaran	Siswa tidak siap menerima pembelajaran	Siswa siap menerima pembelajaran tetapi tidak fokus	Siswa siap menerima pembelajaran	Siswa siap menerima pembelajaran dan fokus
2. Menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	Siswa tidak menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	Siswa kurang aktif menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru dengan aktif
3. Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru	Siswa tidak memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru	Siswa kurang serius menanggapi penjelasan dan informasi dari guru	Siswa menanggapi penjelasan dan informasi dari guru	Siswa menanggapi penjelasan dan informasi dari guru dengan serius
4. Aktif bertanya dalam pembelajaran	Siswa tidak aktif bertanya	Siswa bertanya tetapi tidak sesuai dengan materi	Siswa aktif bertanya	Siswa aktif bertanya dengan banyak pertanyaan
5. Bekerjasama antar teman	Siswa tidak dapat bekerjasama dengan temannya	Siswa bekerjasama dengan temannya tetapi ramai	Siswa bekerjasama antar teman	Siswa aktif bekerjasama antar teman dengan baik
6. Perilaku siswa saat bermain peran	siswa tidak sungguh-sungguh dalam bermain peran	Siswa bersungguh-sungguh dalam bermain peran tetapi tidak serius	Siswa sungguh-sungguh bermain peran	Siswa semangat dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran
7. Memperhatikan saat teman lain maju bermain peran	Tidak memperhatikan saat temannya bermain peran	Memperhatikan temannya saat bermain peran tetapi tidak serius	Memperhatikan temannya saat bermain peran	Serius dan memperhatikan temannya saat bermain peran dan

8. Mengerjakan soal evaluasi	Tidak dapat mengerjakan soal evaluasi	Hanya dapat mengerjakan beberapa soal yang benar	Dapat mengerjakan semua soal dengan benar dalam waktu lama	Dapat mengerjakan soal dengan benar dalam waktu cepat
------------------------------	---------------------------------------	--	--	---



### LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Nama Guru :  
 Nama SD :  
 Mata Pelajaran :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Petunjuk : Berilah tanda cek(√) pada kategori aktivitas siswa yang sesuai !

No	Aktivitas Guru	Skala Nilai			
		1	2	3	4
1.	Melakukan apersepsi				
2.	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran				
3.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran				
4.	Menjelaskan materi pembelajaran				
5.	Melakukan tanya jawab				
6.	Pemodelan				
7.	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran				
8.	Membimbing siswa saat bermain peran				
9.	Mengamati aktivitas siswa				
10.	Memberikan penguatan				
11.	Memberi tugas dengan penjelasan				
12.	Membimbing siswa dalam melakukan perbaikan				
13.	Menutup Pelajaran				
	<b>Jumlah</b>				
	<b>Persentase</b>				
	<b>Rata-rata</b>				

Kriteria Penilaian :

85 – 100% = A (Sangat Baik)  
 65 – 84% = B (Baik)  
 55 – 64% = C (Cukup)  
 0 – 54% = D (Kurang)

### PEDOMAN PENILAIAN LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Kategori Pengamatan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1. Melaku-kan apersepsi	Tidak mela- kukan aper- sepsi	Melakukan apersepsi tetapi tidak menarik	Melakukan apersepsi dan relevan	Melakukan apersepsi, relevan, dan menarik
2. Menyam- paikan tujuan pembela- jaran	Tidak mengemukaka- n tujuan	Mengemukakan tujuan tidak jelas	Mengemukakan tujuan pembelajaran	Mengemukakan tujuan pembelajaran dengan jelas
3. Menjelas-kan langkah – langkah pembelajaran yang akan dilakukan	Tidak menje- las kan langkah- langkah pembelajaran yang akan dilakukan	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran tetapi tidak terperinci	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan ter perinci
4. Menjelas-kan materi pembela- jaran	Tidak menjelaskan materi pembelajaran	Menjelaskan materi dengan melihat buku	Menjelaskan materitanpa melihat buku	Menjelaskan materi tanpa melihat buku dan melibatkan siswa
5. Melaku-kan tanya jawab	Tidak melakukan tanya jawab	Melakukan tanya jawab tapi hanya satu kali	Melakukan tanya jawab 2-5 kali	Melakukan tanya jawab lebih dari lima kali
6. Pemode-lan	Tidak memberikan pemodelan	Memberikan pemodelan sederhana	Memberikan pemodelan lebih kompleks	Memberikan pemodelan lebih kompleks dan Pmelibatkan siswa
7. Menu-njuk siswa menjaditokoh bermain peran	Tidak menunjuk siswa	Menunjuk siswa tetapi asal	Menunjuk siswa sesuai dengan kemampuan	Menunjuk siswa sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa

8. Membimbing jalannya bermain peran	Tidak membimbing jalannya bermain peran	Membimbing jalannya bermain peran tidak samapi selesai	Membimbing jalannya bermain peran	Membimbing jalannya bermain peran samapi selesai
9. Mengamati aktivitas siswa	Tidak mengamati aktivitas siswa	Mengamati aktivitas siswa tetapi kurang teliti	Mengamati aktivitas siswa	Mengamati aktivitas siswa dengan teliti
10. Memberikan penguatan	Tidak memberikan penguatan	Jarang memberikan penguatan	memberikan penguatan	Selalu memberikan penguatan
11. Memberi tugas dengan kesimpulan	Memberi tugas secara lisan tanpa dijelaskan	Memberi tugas secara lisan dan dijelaskan secara umum	Memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara umum	Memberi tugas secara lisan dan tulisan serta dijelaskan secara bertahap
12. Membimbing siswa dalam melakukan perbaikan	Tidak membimbing siswa	Hanya membimbing siswa secara klasikal	Membimbing siswa secara klasikal dan individu	Membimbing siswa secara klasikal dan individu serta melibatkan siswa untuk menjadi tutor sebaya
13. Menutup pelajaran	Tidak menutup pelajaran	Menutup pelajaran langsung salam	Menutup pelajaran dengan salam dan pesan	Menutup pelajaran dengan salam dan pesan disertai lagu

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri Karangayu 02 Semarang  
Tema : Komunikasi  
Mata Pelajaran : bahasa Jawa, Ipa, Pkn  
Kelas/semester : II A/2  
Alokasi Waktu : 4 x 30 menit (2 pertemuan).

**Standar Kompetensi**

## 1. Bahasa Jawa

Mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat dan perasaan secara lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa dengan *unggah-ungguh* yang berlaku.

## 2. IPA

Mengenal berbagai bentuk benda dan kegunaannya serta perubahan wujud yang dapat dialaminya

## 3. PKN

Menampilkan nilai-nilai Pancasila

**Kompetensi Dasar**

## 1. Bahasa Jawa

Menceritakan pengalaman pribadi

## 2. IPA

Mengidentifikasi benda-benda yang dikenal dan kegunaannya melalui pengamatan

## 3. PKN

Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

### **Indikator**

#### 1. Bahasa Jawa

- a. Memeragakan berbicara lewat telepon di depan kelas
- b. Menceritakan pengalaman pribadi

#### 2. Ipa

Mengidentifikasi jenis-jenis benda dan kegunaannya

#### 3. Pkn

Melaksanakan sikap jujur disiplin dan senang bekerja keras

### **A. Tujuan Pembelajaran**

#### 1. bahasa jawa

- a. Melalui bermain peran siswa dapat memeragakan berbicara lewat telepon di depan kelas
- b. Melalui bermain peran siswa dapat menceritakan pengalaman pribadi

#### 2. Ipa

Melalui bermain peran siswa dapat menyebutkan kegunaan benda di lingkungan sekitar

#### 3. Pkn

Dengan memeragakan berbicara lewat telepon siswa dapat melaksanakan sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja keras

### **B. Materi Ajar**

#### 1. Pengalaman pribadi

2. Kegunaan benda
3. Kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja keras

### C. Metode Pembelajaran

1. Metode *Role Playing*
2. Demonstrasi

### D. Langkah-langkah Kegiatan

#### Pertemuan Pertama

1. Prakegiatan
  - a) pengodisian kelas
  - b) doa
  - c) presensi
2. Kegiatan Awal
  - a. Apersepsi, dengan menunjukkan gambar dan siswa disuruh menyebutkan gambar apa dan fungsinya.
  - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
3. Kegiatan Inti
  - a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) semua siswa diminta untuk menyebutkan cara berkomunikasi lewat telepon
- 2) guru mendemonstrasikan langkah bertelepon yang baik menggunakan basa Jawa ragam *krama lugu*.

b. *Elaborasi*



Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) guru membagikan teks percakapan kepada siswa
- 2) mengajak siswa mempelajari teks percakapan
- 3) tanya jawab tentang isi dari percakapan
- 4) guru menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*
- 5) memberikan contoh cara berdialog atau memerankan tokoh dalam percakapan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* yang benar
- 6) menunjuk siswa menjadi peran dalam percakapan, yaitu dengan membagi siswa berkelompok terdiri dari 3 anak
- 7) tiap anak latihan berdialog dengan teman sebangkunya berperan menjadi tokoh dalam percakapan dengan ditunjuk guru yaitu menggunakan hp mainan
- 8) guru membimbing saat siswa berlatih bermain peran hingga siswa mampu berperan atau memeragakan berbicara lewat telepon
- 9) menunjuk kelompok yang siap untuk maju mendramatisasi perannya
- 10) guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil

11) kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas

12) guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

*c. Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) memberikan penguatan “tepuk jempol” terhadap keberhasilan peserta didik yang telah maju bermain peran, serta bintang bagi siswa yang berprestasi
- 2) tanya jawab dari hasil bermain peran, alat komunikasi yang digunakan dan apa fungsinya, bagaimana cara kita berkomunikasi lewat telepon.
- 3) Menjelaskan perlunya sikap kejujuran dalam berkomunikasi dengan orang lain

4. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

**Pertemuan Kedua**

**A. Prakegiatan**

1. pengodisian kelas
2. doa
3. presensi

## B. Kegiatan Awal

1. Apersepsi, dengan bertanya apa saja jenis-jenis alat komunikasi?
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

## C. Kegiatan Inti

### 1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a) guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dengan bertanya: “bagaimana cara kita berkomunikasi lewat telepon?”
- b) guru menjelaskan perlunya berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* dengan orang lain

### 2. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) tiap anak latihan memeragakan berbicara lewat telepon menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* dengan teman kelompoknya
- b) guru menata ruang tempat untuk bermain peran
- c) menunjuk kelompok yang siap untuk maju mendramatisasi perannya
- d) guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.
- e) kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas

f) guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan.

g) guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a) Memberikan penguatan “tepuk jempol” terhadap keberhasilan peserta didik yang telah maju bermain peran
- b) Siswa disuruh menyebutkan kesan dan pesan bertelepon berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*
- c) Menjelaskan pentingnya mempunyai sikap jujur baik di lingkungan sekolah dan rumah

### D. **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. Bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikut

### E. **Sumber/Bahan Belajar**

1. Silabus Bahasa Jawa untuk SD kelas II
2. Standar isi KTSP 2006
3. Buku Remen Basa Jawa kanggo Sekolah Dasar Kelas II
4. Buku BSE Ipa untuk SD kelas II
5. Buku PKN untuk SD kelas II
6. Lingkungan sekolah
7. Gambar telepon dan hp

8. Hp mainan

F. Penilaian

Proses dan hasil

G. Evaluasi

1. Tes awal : ada saat apersepsi
2. Tes proses : ada saat bermain peran
3. Tes akhir : ada

H. Jenis Tes : Ter perbuatan

I. Instrumen Tes : Lembar observasi

Semarang, April 2011

Mengetahui,

Guru Kelas



Rina Susilawati, S. H

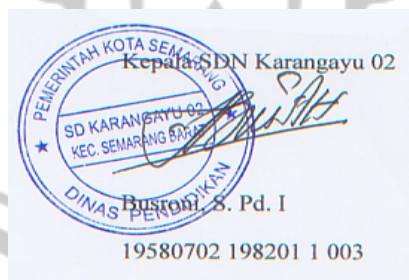
NIP. -

Peneliti



Puji Lirwati

1402407134



## SINAU SARENG

Ing sawijining dina, Ririn arep ngajak Nana sinau bareng nggarap PR Basa Jawa, sadurunge Ririn takon karo Nana saka telepon.

Ibu :” Asalamuallaikum.”

Ririn :” Walaikumsallam.”

Ibu :” sinten nggih?”

Ririn :” punika Ririn, Bu. rencange Nana.”

Ibu :” Oh, Ririn to? Inggih pripun?”

Ririn :” Nana nipun wonten pundi nggih Bu?” Badhe damel PR sareng kaliyan Nana.”

Ibu :” Nana taksih wonten wingking, sekedap nggih.” Na...na...na iki Ririn telepon.” Lajeng Ririn dhateng manggihi Ibu’e.

Nana :”Inggih Bu.”

Nana :” Halo, Assalamualaikum, Rin. Pripun?”

Ririn :” Walaikumsalam, Na kapan sios garap PR basa Jawa?”

Nana :” Ngenjang, nggih? jam kaleh.”

Ririn :” Insya Allah kula saged, nggih sampun rumiyin, asallamualaikum Na.”  
Kaliyan nutup gagang telephone.

Nana :” Walaikumsallam.”

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK**  
**SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Negeri Karangayu 02 Semarang  
Tema : Komunikasi  
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa, Ipa, Pkn  
Kelas/ semester : IIA (dua)/2  
Alokasi Waktu : 4 x 30 menit (2 pertemuan).

Standar Kompetensi

1. Bahasa Jawa:

Mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat dan perasaan secara lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa dengan *unggah-ungguh* yang berlaku.

2. IPA

Mengenal berbagai bentuk benda dan kegunaannya serta perubahan wujud yang dapat dialaminya

3. PKN

Menampilkan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi Dasar

1. Bahasa Jawa

Menceritakan pengalaman pribadi

2. IPA

Mengidentifikasi benda-benda yang dikenal dan kegunaannya melalui pengamatan

### 3. PKN

Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

#### Indikator

##### 1. Bahasa Jawa

Menceritakan pengalaman pribadi

##### 2. Ipa

Mengidentifikasi jenis-jenis benda dan kegunaannya

##### 3. Pkn

melaksanakan sikap jujur disiplin dan senang bekerja keras

#### A. Tujuan Pembelajaran

##### 1. bahasa jawa

a. Melalui bermain peran siswa dapat berbicara bahasa Jawa ragam krama lugu

b. Melalui bermain peran siswa dapat menceritakan pengalaman pribadi

##### 2. Ipa

Melalui bermain peran siswa dapat menyebutkan kegunaan benda di lingkungan sekitar

##### 3. Pkn

Dengan memeragakan berbicara lewat telepon siswa dapat melaksanakan sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja keras



## B. Materi Ajar

1. Pengalaman pribadi
2. Kegunaan benda
3. Kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja keras

## C. Metode Pembelajaran

1. Metode Role Playing
2. Demonstrasi

## D. Langkah-langkah Kegiatan

### Pertemuan Pertama

#### 1. Prakegiatan

- a) pengondisian kelas
- b) doa
- c) presensi

#### 2. Kegiatan Awal

- a) Apersepsi, dengan bertanya: “bagaimana sikap kalian apabila bertemu orang yang kalian kenal di jalan?”
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

#### 3. Kegiatan Inti

##### a) *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) semua siswa diminta untuk menyebutkan bagaimana seharusnya yang dilakukan jika bertemu Bapak/Ibuguru di jalan?

- 2) guru menjelaskan perlunya berbicara menggunakan basa Jawa ragam *krama lugu* dengan orang yang lebih tua.

*b) Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) guru membagikan teks percakapan kepada siswa
- 2) mengajak siswa mempelajari teks percakapan
- 3) tanya jawab tentang isi dari percakapan
- 4) guru menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*
- 5) memberikan contoh cara berdialog atau memerankan tokoh dalam percakapan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* yang benar
- 6) menunjuk siswa menjadi peran dalam percakapan, yaitu dengan membagi siswa berkelompok terdiri dari 3 anak
- 7) tiap anak latihan berdialog dengan teman sebangkunya berperan menjadi tokoh dalam percakapan dengan ditunjuk guru
- 8) guru membimbing saat siswa berlatih bermain peran hingga siswa mampu berperan
- 9) menunjuk kelompok yang siap untuk maju mendramatisasi perannya

- 10) guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil
- 11) kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas
- 12) guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan
- 13) guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

*c. Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) memberikan penguatan “tepuk jempol” terhadap keberhasilan peserta didik yang telah maju bermain peran
- 2) Menjelaskan fungsinya berbicara menggunakan basa Jawa ragam *krama lugu* dengan orang lain
- 3) tanya jawab dari hasil bermain peran, benda apa yang disebutkan dalam percakapan?
- 4) Menjelaskan perlunya sikap kejujuran dalam berkomunikasi dengan orang lain

4) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a) Bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

- b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### **Pertemuan Kedua**

a. Prakegiatan

1. pengodisian kelas
2. Doa
3. presensi

b. Kegiatan Awal

1. Apersepsi, dengan bertanya bagaimana sikap kalian jika bertemu dengan Bapak/Ibu guru di jalan ?
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Kegiatan Inti

1) *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a) guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya
- b) melanjutkan bermain peran oleh kelompok yang belum maju

2) *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) tiap anak latihan memeragakan menjadi tokoh dalam percakapan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu* dengan teman kelompoknya
- b) guru menata ruang tempat untuk bermain peran
- c) menunjuk kelompok yang siap untuk maju mendramatisasi perannya
- d) guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.

- e) kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas
- f) guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan.
- g) guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

### 3) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a) Memberikan penguatan “tepuk jempol” terhadap keberhasilan peserta didik yang telah maju bermain peran
- b) Siswa disuruh menceritakan pengalamannya setelah bermain peran dengan berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama lugu*
- c) Menjelaskan pentingnya mempunyai sikap jujur baik di lingkungan sekolah dan rumah
- d) Guru memberi contoh menyanyi lagu dolanan kepada siswa dan diikuti oleh siswa

### d. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. Bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikut

### e. Sumber/Bahan Belajar

1. Silabus Bahasa Jawa untuk SD kelas II

2. Standar isi KTSP 2006
  3. Buku Remen Basa Jawa kanggo Sekolah Dasar Kelas II
  4. Buku BSE Ipa untuk SD kelas II
  5. Buku PKN untuk SD kelas II
  6. Lingkungan sekolah
  7. Gambar macam-macam benda
- f. Penilaian
- Proses dan hasil
- g. Evaluasi
- b. Tes awal : ada saat apersepsi
  - c. Tes proses : ada saat bermain peran
  - d. Tes akhir : -
- h. Jenis Tes : Ter perbuatan
- i. Instrumen Tes : Lembar observasi pengamatan

Semarang, April 2011

Mengetahui,

Guru Kelas



Rina Susilawati, S. H

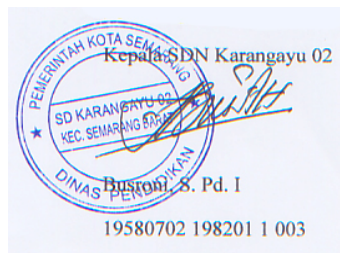
NIP. -

Peneliti



Puji Lirwati

1402407134



### Sugeng Enjing

Dinten Senin wingi, Nana kaliyan Ambar pangkat sareng wonten Sekolah kaliyan

Bu Guru. Nana kaliyan Ambar kepanggih Bu Guru wonten radosan.

Nana :” Sugeng enjing, Bu Guru.” Salim kaliyan Bu Guru

Bu guru : “Sugeng enjing, pangkat piyambak napa?”

Nana :”mboten bu, kaliyan ambar .”

Bu Guru :” Mangga sareng anggane mlampah.”

Nana :” Inggih, Bu. kula taksih ngentosi Ambar.”

Bu Guru :” Ambar wonten pundi?”

Nana :” Ambar saweg mendhet buku.” Lha niku ambar sampun dhateng”.

Ambar :”Sugeng enjing, Bu Guru.” Kaliyan salim kalih Bu Guru

Bu Guru :” Sugeng enjing, Mbar.” Buku napa ingkang kesupen?”

Ambar :” Buku bahasa Jawi, Bu.”

Bu Guru :” Ayo, gek ndang pangkat. Mangke selak telat.”

Ambar, Nana : “ Mangga, Bu.” Lajeng sami pangkat dhateng Sekolah

#### Lampiran 4

#### HASIL LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama Guru : Puji Lirwati  
 Nama Pengamat : Warti Dwi  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
 Kelas/Semester : IIA/ 2  
 Hari/Tanggal : April 2011  
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kategori yang sesuai !

No.	Indikator	Hasil yang dicapai		Rata-rata skor
		Pert 1	Pert II	
	Melakukan apersepsi	3	4	3,5
	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	3	3	3
	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	3	4	3,5
	Menjelaskan materi	3	3	3
	Melakukan tanya jawab	4	4	4
	Pemodelan	3	4	3,5
	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran	4	4	4
	Membimbing bermain peran	3	4	3,5
	Mengawasi aktivitas siswa	3	3	3
	Memberikan penguatan	3	4	3,5
	Memberi tugas beserta penjelasan	3	4	3,5
	Membimbing siswa melakukan perbaikan	3	3	3
	Menutup pelajaran	3	4	3,5
	<b>Jumlah</b>	41	46	44,5
	<b>Rata-rata</b>	3,2	3,5	3,4
	<b>persentase</b>	78,8%	88,5%	85%
	<b>kriteria</b>	Baik	angat baik	Sangat baik

Semarang, April 2011  
 Observer

Warti Dwi Astuti  
 NIM.1402407116



### HASIL LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Nama Guru : Puji Lirwati  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas/Semester : IIA/2  
 Hari/Tanggal : April 2011  
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kategori yang sesuai !

No.	Indikator	Hasil yang dicapai		Rata-rata skor
		Pert 1	Pert II	
	Melakukan apersepsi	3	4	3,5
	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	4	4	4
	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	4	4	4
	Menjelaskan materi	3	4	3,5
	Melakukan tanya jawab	3	3	4
	Pemodelan	3	3	3
	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran	4	4	4
	Membimbing bermain peran	3	4	3,5
	Mengawasi aktivitas siswa	3	4	3,5
	Memberikan penguatan	4	4	4
	Memberi tugas beserta penjelasan	4	4	4
	Membimbing siswa melakukan perbaikan	3	3	3
	Menutup pelajaran	4	4	4
	<b>Jumlah</b>	45	49	48
	<b>Rata-rata</b>	3,4	3,7	3,6
	<b>persentase</b>	85%	92,5%	90%
	<b>kriteria</b>	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Semarang, April 2011  
 Observer

Warti Dwi Astuti  
 NIM.1402407116

### REKAPITULASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I DAN II

No	Aktivitas Guru	SIKLUS I		KLUS II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1.	Melakukan apersepsi	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
2.	Menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	3	Baik	4	Sangat Baik
3.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	3	Baik	4	Sangat Baik
4.	Menjelaskan materi pembelajaran	3	Baik	4	Sangat Baik
5.	Melakukan tanya jawab	4	Sangat Baik	3	Baik
6.	Pemodelan	3		3	Baik
7.	Menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran	4	Sangat Baik	3	Baik
8.	Membimbing siswa saat bermain peran	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
9.	Mengamati aktivitas siswa	3		4	Sangat Baik
10.	Memberikan penguatan	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
11.	Memberi tugas dengan penjelasan	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
12.	Membimbing siswa dalam melakukan perbaikan	3	Baik	3	Baik
13.	Menutup Pelajaran	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
Jumlah skor		46		49	
Rata-rata		3,5		3,8	
Persentase		5%		2%	
Kriteria		A	Sangat Baik	A	Sangat Baik

## Lampiran 5

## KISI-KISI AKTIVITAS SISWA

No	Aspek yang diamati	No Item
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	1
2.	Menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru	2
3.	Memperhatikan penjelasan dan informasi dari guru	3
4.	Keaktifan bertanya saat pembelajaran	4
5.	Kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran	5
6.	Perilaku siswa saat bermain peran	6
7.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas	7
8.	Perhatian siswa saat temannya maju bermain peran di depan kelas	8

Kriteria rata-rata penskoran:

85 – 100% = A (Sangat Baik)

65 – 84% = B (Baik)

55 – 64% = C (Cukup)

0 – 54% = D (Kurang)

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

### Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan I

N	Nama Siswa	Kriteria Penilaian								Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	ASMA	2	2	3	2	2	2	2	3	18	3	75%	B
2.	APN	1	2	3	1	1	2	2	2	14	2,3	57,5%	C
3.	HPA	2	2	3	2	2	3	2	3	19	3,2	80%	B
4.	NF	4	4	4	4	4	4	3	4	31	3,9	97,5%	A
5.	TAP	1	1	2	1	1	2	1	2	11	1,8	45%	D
6.	VAM	4	4	4	4	4	4	3	4	31	3,9	97,5%	A
Jumlah skor		1	13	16	12	12	15	11	15	124	18,1		
Rata-rata		2	2,2	2,6	2	2	2,5	1,8	2,5	17,6	2,2		
Persentase		5	55%	65%	50%	50	62,5	45	62,5				C
Kriteria		D	C	B	D	D	C	D	C				

Semarang, April 2011

Observer

Rini Susilowati S. H

NIP -

### Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan II

N	Nama Siswa	Kriteria Penilaian								Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	ASMA	2	3	3	2	3	3	2	4	22	2,8	68,8%	C
2.	APN	2	2	2	1	2	3	2	4	18	2,3	56,3%	D
3.	HPA	3	3	4	3	3	3	3	4	26	3,3	81,5%	B
4.	NF	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
5.	TAP	2	2	1	1	2	3	1	3	15	2,5	46,9%	D
6.	VAM	4	4	4	4	4	4	3	4	31	3,9	96,9%	A
Jumlah skor		17	18	18	15	18	20	15	23	144	18,8	BAIK	
Rata-rata		2,8	3	3	2,5	3	3,3	2,5	3,8	24	3		
Persentase		70	75	75	63%	75	83%	63	95	%	%		
Kriteria		B	B	B	C	B	B	C	A				

Semarang, April 2011

Observer

Rini Susilowati S. H

NIP -

## HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

### Pertemuan I

NO	Nama Siswa	Kriteria Penilaian								Jumlah Skor	Ra rata	Persen-tase	Krite-ria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	ASMA	3	3	2	3	4	3	3	3	24	3	75%	B
2.	APN	2	2	2	3	2	2	2	3	18	2,3	57,5%	D
3.	HPA	3	4	4	4	4	3	3	4	29	3,6	90%	A
4.	NF	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
5.	TAP	2	2	2	2	1	2	2	2	17	2,1	52,5%	D
6.	VAM	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
Jumlah skor		18	19	18	20	19	16	18	20	152	19		
Rata-rata		3	3,2	3	3,33	3,2	2,7	3	33,3	25,33	3,2		
Persentase		80	93%	83%	93%	83%	80%	80	100%	BAIK			
Kriteria		B	A	B	A	B	B	B	A				

Semarang, April 2011

Guru Kelas

Rini Susilowati S. H

NIP –

PERPUSTAKAAN  
UNNES

### Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pertemuan II

NO	Nama Siswa	Kriteria Penilaian								Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	ASMA	3	4	3	4	4	3	3	4	28	3,5	86 %	A
8	APN	2	3	3	3	2	2	2	4	21	2,7	66 %	B
19	HPA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
30	NF	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
37	TAP	2	3	2	3	2	2	2	4	20	2,5	63 %	C
39	VAM	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	100%	A
Jumlah skor		19	22	20	22	20	19	19	24	165	20,7		
Rata-rata		3,2	3,7	3,3	3,7	3,3	3,2	3,2	4	28	3,5		
Persentase		80	93%	83%	93%	83%	80%	80	100%	SANGAT BAI			
Kriteria		B	A	B	A	B	B	B	A				

Semarang, April 2011

Observer

Rini Susilawati S. H

NIP. -

PERPUSTAKAAN  
UNNES

**REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA PENINGKATAN KETERAMPILAN  
BERBICARA BAHASA JAWA RAGAM *KRAMA LUGU* MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IIA SDN KARANGAYU  
02 SEMARANG**

NO	Nama Siswa	Siklus I				Siklus II			
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		Total	Ket	Total	Ket	Total	Ket	Total	Ket
	ASMA	18	D	22	C	24	B	28	A
	APN	14	D	18	D	18	D	21	B
	HPA	19	B	26	B	29	A	32	A
	NF	31	A	32	A	32	A	32	A
	TAP	11	D	15	D	17	D	20	B
	VAM	31	A	31	A	32	A	32	A
	Jumlah skor	124		144		152		165	
	Rata-Rata	20,7		24		25,3		27,5	
	Kriteria	Baik				Sangat Baik			



## Lampiran 6

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA**  
**RAGAM KRAMA LUGU SISWA**

Berilah nilai pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan aspek pengamatan/penilaianmu !

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati/ dinilai																jml	Kri- teria
		Lafal				Intonasi				Lancar				Unggah- ungguh					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ASMA		√				√				√				√			40	TT
2.	CVJ	√				√				√				√				20	TT
3.	RBSP		√			√					√				√			35	TT
4.	MU	√				√				√				√				20	TT
5.	MFS		√				√				√				√			40	TT
6.	IGP		√			√					√				√			35	TT
7.	ARR			√			√				√					√		50	TT
8.	APN	√				√				√				√				20	TT
9.	AR				√			√				√					√	75	T
10.	AAF				√			√				√					√	75	T
11.	Bagus				√			√				√	√			√		75	T
12.	BNL			√			√				√				√			50	TT
13.	BBP		√				√						√		√			40	TT
14.	MCM		√				√					√		√				30	TT
15.	DA		√				√				√				√			40	TT
16.	DAZ				√			√				√				√		70	T
17.	ESP			√			√					√			√			50	TT
18.	FSI		√				√				√				√			40	TT

19.	HPA		√			√			√			√			40	TT
20.	IY			√		√				√		√			65	T
21.	IP		√			√			√			√			40	TT
22.	MFF		√			√			√			√			40	TT
23.	MOFF			√		√				√		√			45	TT
24.	MLU				√		√				√			√	70	T
25.	NES		√			√			√			√			40	TT
26.	Nawal	√				√			√			√			20	TT
27.	NDR		√			√			√			√			40	TT
28.	NAR			√		√			√			√			35	TT
29.	NF				√			√				√		√	80	T
30.	NNH				√		√					√		√	70	T
31.	P AP				√		√							√	70	T
32.	RMT		√			√			√			√			35	TT
33.	RAP		√			√			√			√			35	TT
34.	RAS		√			√			√			√			35	TT
35.	SMD		√						√			√			35	TT
36.	SDP		√			√			√			√			35	TT
37.	TAP	√				√			√			√	√		20	TT
38.	UF		√		√	√				√		√			40	TT
39.	VAM				√			√				√		√	80	T
40.	MV	√				√			√			√			20	TT
<b>Jumlah</b>		117			106			123			117			2320		
<b>Rata-rata</b>		2,93			2,7			3,08			2,93			58		
<b>Persentase</b>		58,5%			53%			61,5%			58,5%			58%		
<b>Terendah</b>																
<b>Tertinggi</b>																

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Nilai Maksimal aspek}} \times 100\% \quad \text{atau}$$

$$N = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Kriteria rata-rata penskoran:

85 – 100%	= A (Sangat Baik)
65 – 84%	= B (Baik)
55 – 64%	= C (Cukup)
0 – 54%	= D (Kurang)



**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA**  
**RAGAM KRAMA LUGU SISWA SIKLUS I**

Berilah nilai pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan aspek pengamatan/penilaianmu !

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati/ dinilai															Jumlah Nilai	Kriteria					
		Lafal					Intonasi					Lancar							Unggah-ungguh				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ASMA			3				2					2					2				45	TT
2	CVJ		2					2					2					1				35	TT
3	RBSP		2					2					2					2				40	TT
4	MU		2					2					2					1				35	TT
5	MFS			3					3						4				3			45	TT
6	IGP			3					3					3					3			60	T
7	ARR			3					3					3						4		80	T
8	APN	1					1					1						2				25	TT
9	AR				4					4					4					4		80	T
10	AAF					5				4					4					4		85	T
11.	Bags				4					4					4					3		75	T
12.	BNL			3					3					3						4		65	T
13.	BBP			3					3					3						3		60	T
14.	MCM		2					2					2					1				35	TT
15.	DA		2					2					2					2				40	TT
16.	DAZ				4					4					4					4		80	T
17.	ESP		2						3					3						3		65	T
18.	FSI		2					2					2					2				40	TT
19.	HPA		2					2					2					2				40	TT

20.	IY			3					3					3					3									75	T	
21.	IP			3					3					3														4	65	T
22.	MFF		2						2					2														2	40	TT
23.	MOF			3					3					3														3	60	T
24.	MLU					5								4														4	85	T
25.	NES			3					3					4														3	65	T
26.	Nwl		2						2					2														2	40	TT
27.	NDR			3					3					3														3	60	T
28.	NAR			3					3					2														3	65	T
29.	NF					5								4														5	95	T
30.	NNH					4								4														5	90	T
31.	P AP					4								4														5	90	T
32.	RMT			3										3														3	60	T
33.	RAP		2											3														2	50	TT
34.	RAS		2											3														2	45	TT
35.	SMD			3										3														4	65	T
36.	SDP		2											2														2	40	TT
37.	TAP		1											1														2	30	TT
38.	UF			3										3														3	45	TT
39.	VAM					5								5														5	90	T
40.	MV		1											2														2	35	TT
<b>Jumlah</b>		117			106			123			117			2320																
<b>Rata-rata</b>		2,93			2,7			3,08			2,93			58																
<b>Persentase</b>		58,5%			53%			61,5%			58,5%			58%																

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Nilai Maksimal aspek}} \times 100\%$$

Kriteria rata-rata penskoran:

- 85 – 100% = A (Sangat Baik)
- 65 – 84% = B (Baik)
- 55 – 64% = C (Cukup)
- 0 – 54% = D (Kurang)

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA**  
**RAGAM KRAMA LUGU SISWA SIKLUS II**

Berilah nilai pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan aspek  
 pengamatan/penilaianmu!

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati/dinilai																				jml	Kri- teria
		Lafal					Intonasi					Lancar					Unggah- ungguh						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ASM				4					3					3					3		65	T
2	CVJ			3					2					2					2			45	TT
3	RBS				4					3					3					3		65	T
4	MU		2						2					2					2			40	TT
5	MFS				4					3					3					3		65	T
6	IGP				4					3					4					3		70	T
7	ARR				4					3					4					3		70	T
8	APN			2				1	2					2						3		45	TT
9	AR					5				4					5					4		90	T
10	AAF					5				5					5					4		95	T
11.	Bagus					5				4					5					5		95	T
12.	BNL				4				3						4					3		70	T
13.	BBP				4					3					4					3		70	T
14.	MCM			3					2						3					3		50	TT
15.	DA				4					3					3					4		70	T
16.	DAZ					5				4					5					4		90	T
17.	ESP				4					4					4					3		75	T
18.	FSI				4					3					4					3		70	T
19.	HPA				4					3					3					3		65	T
20.	IY				4					4					4					3		75	T

21.	IP				4				3					4				3			70	T
22.	MFF				4				3					4				3			70	T
23.	MOF				4					4				5				4			80	T
24.	MLU					5				4				5				4			90	T
25.	NES				4				3					4				4			75	T
26.	Nawal			3					3					4			2				60	T
27.	NDR				4					4				4				3			75	T
28.	NAR				4				3					4				3			70	T
29.	NF				4					4				4				4			80	T
30.	NNH					5				4				5					5		95	T
31.	P AP					5								5				4			90	T
32.	RMT				4				3					4				4			75	T
33.	RAP				4				3				3					3			65	T
34.	RAS			3					3					4				3			65	T
35.	SMD				4				3				3					3			65	T
36.	SDP					5			3				3					3			60	T
37.	TAP			3					2				3				2				50	TT
38.	UF			3					3				3					3			60	T
39.	VAM					5				5			5						5		100	T
40.	MV			3					2				3				2				50	TT
<b>Jumlah</b>					156				129				151				128			2820		
<b>Rata-rata</b>					3,9				3,23				3,78				3,2			70,5		
<b>Persentase</b>					78%				64,5%				75,5%				64%			70,5%		

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Nilai Maksimal aspek}} \times 100\%$$

Kriteria rata-rata penskoran:

- 85 – 100% = A (Sangat Baik)
- 65 – 84% = B (Baik)
- 55 – 64% = C (Cukup)
- 0 – 54% = D (Kurang)

**DAFTAR NILAI PRASIKLUS**

Mata Pelajaran : Tematik (Bahasa Jawa)

Kelas/Semester : IIA/2

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
	ASMA	40	60	Tidak tuntas
	CVJ	20	60	Tidak tuntas
	RBSP	35	60	Tidak tuntas
	MU	20	60	Tidak tuntas
	MFS	40	60	Tidak tuntas
	IGP	35	60	Tidak tuntas
	ARR	50	60	Tidak tuntas
	APN	20	60	Tidak tuntas
	AR	75	60	Tuntas
	AAF	75	60	Tuntas
	BH	75	60	Tuntas
	BN	50	60	Tidak tuntas
	BBP	40	60	Tidak tuntas
	MCMDC	30	60	Tidak tuntas
	DA	40	60	Tidak tuntas
	DAZ	70	60	Tuntas
	ESP	50	60	Tidak tuntas
	FSI	40	60	Tidak tuntas
	HPA	40	60	Tidak tuntas
	IY	65	60	Tuntas
	IP	40	60	Tidak tuntas
	MFF	40	60	Tidak tuntas
	MOF	45	60	Tidak tuntas
	ML	70	60	Tuntas
	NES	40	60	Tidak tuntas
	NW	20	60	Tidak tuntas
	NDR	40	60	Tidak tuntas
	NAR	35	60	Tidak tuntas
	NF	80	60	Tuntas
	NNH	70	60	Tuntas
	PAP	70	60	Tuntas
	RMT	35	60	Tidak tuntas
	RA	35	60	Tidak tuntas
	RAS	35	60	Tidak tuntas
	SMD	35	60	Tidak tuntas
	SDP	35	60	Tidak tuntas
	TAP	20	60	Tidak tuntas
	UF	40	60	Tidak tuntas
	VAM	80	60	Tuntas
	MV	20	60	Tidak tuntas
Jumlah Nilai		1795		
Rata-rata		44,9	Tuntas Belajar : 10 siswa Belum tuntas : 30 siswa	

Semarang, 2011  
Guru KelasRini Susila H  
NIP.-



**DAFTAR NILAI (SIKLUS I)**

Mata Pelajaran : Tematik (Bahasa Jawa)

Kelas/Semester : IIA/2

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
	ASMA	45	60	Tidak Tuntas
	CVJ	35	60	Tidak Tuntas
	RBSP	40	60	Tidak Tuntas
	MU	35	60	Tidak Tuntas
	MFS	45	60	Tidak Tuntas
	IGP	60	60	Tuntas
	ARR	80	60	Tuntas
	APN	25	60	Tidak Tuntas
	AR	80	60	Tuntas
	AAF	85	60	Tuntas
	BH	75	60	Tuntas
	BN	65	60	Tuntas
	BBP	60	60	Tuntas
	MCMDC	35	60	Tidak Tuntas
	DA	40	60	Tidak Tuntas
	DAZ	80	60	Tuntas
	ESP	65	60	Tuntas
	FSI	40	60	Tidak Tuntas
	HPA	40	60	Tidak Tuntas
	IY	75	60	Tuntas
	IP	65	60	Tuntas
	MFF	40	60	Tidak Tuntas
	MOF	60	60	Tuntas
	ML	85	60	Tuntas
	NES	65	60	Tuntas
	NW	40	60	Tidak Tuntas
	NDR	60	60	Tuntas
	NAR	65	60	Tuntas
	NF	95	60	Tuntas
	NNH	90	60	Tuntas
	PAP	90	60	Tuntas
	RMT	60	60	Tuntas
	RA	50	60	Tidak Tuntas
	RAS	45	60	Tidak Tuntas
	SMD	65	60	Tuntas
	SDP	40	60	Tidak Tuntas
	TAP	30	60	Tidak Tuntas
	UF	45	60	Tidak Tuntas
	VAM	90	60	Tuntas
	MV	35	60	Tidak Tuntas
Jumlah skor		2320	Tuntas Belajar : 22 siswa	
Rata-rata		58	Belum Tuntas Belajar : 18 siswa	

Semarang, 2011  
Guru KelasRini Susila H  
NIP -

**DAFTAR NILAI (SIKLUS II)**

Mata Pelajaran : Tematik (Bahasa Jawa)

Kelas/Semester : IIA/2

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
	ASMA	65	60	Tidak Tuntas
	CVJ	45	60	Tidak Tuntas
	RBSP	65	60	Tidak Tuntas
	MU	40	60	Tidak Tuntas
	MFS	65	60	Tidak Tuntas
	IGP	70	60	Tuntas
	ARR	70	60	Tuntas
	APN	45	60	Tidak Tuntas
	AR	90	60	Tuntas
	AAF	95	60	Tuntas
	BH	95	60	Tuntas
	BN	70	60	Tuntas
	BBP	70	60	Tuntas
	MCMDC	35	60	Tidak Tuntas
	DA	70	60	Tidak Tuntas
	DAZ	90	60	Tuntas
	ESP	75	60	Tuntas
	FSI	70	60	Tidak Tuntas
	HPA	65	60	Tidak Tuntas
	IY	75	60	Tuntas
	IP	70	60	Tuntas
	MFF	70	60	Tidak Tuntas
	MOF	80	60	Tuntas
	ML	90	60	Tuntas
	NES	75	60	Tuntas
	NW	60	60	Tidak Tuntas
	NDR	75	60	Tuntas
	NAR	70	60	Tuntas
	NNH	80	60	Tuntas
	NF	95	60	Tuntas
	PAP	90	60	Tuntas
	RMT	75	60	Tuntas
	RA	65	60	Tidak Tuntas
	RAS	65	60	Tidak Tuntas
	SMD	65	60	Tuntas
	SDP	60	60	Tidak Tuntas
	TAP	50	60	Tidak Tuntas
	UF	60	60	Tidak Tuntas
	VAM	100	60	Tuntas
	MV	50	60	Tidak Tuntas
Jumlah skor		2825	Tuntas Belajar : 34 siswa	
Rata-rata		70.7	Belum Tuntas Belajar : 6 siswa	

Semarang, 2011  
Guru KelasRini Susila H  
NIP-

**REKAPITULASI KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA RAGAM  
KRAMA LUGU MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA  
KELAS IIA SDN KARANGAYU 02 SEMARANG**

No	Nama Siswa	Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	ASMA	40	45	65
2	CVJ	20	35	45
3	RBSP	35	40	65
4	MU	20	35	40
5	MFS	40	45	65
6	IGP	35	60	70
7	ARR	50	80	70
8	APN	20	25	45
9	AR	75	80	90
10	AAF	75	85	95
11	BH	75	75	95
12	BN	50	65	70
13	BBP	40	60	70
14	MCMDC	30	35	50
15	DA	40	40	70
16	DAZ	70	80	90
17	ESP	50	65	75
18	FSI	40	40	70
19	HPA	40	40	65
20	IY	65	75	75
21	IP	40	65	70
22	MFF	40	40	70
23	MOF	45	60	80
24	ML	70	85	90
25	NES	40	65	75
26	NW	20	40	60
27	NDR	40	60	75
28	NAR	35	65	70
29	NF	80	95	80

30	NNH	70	90	95
31	PAP	70	90	90
32	RMT	35	60	75
33	RA	35	50	65
34	RAS	35	45	65
35	SMD	35	65	65
36	SDP	35	40	60
37	TAP	20	30	50
38	UF	40	45	60
39	VAM	80	90	100
40	MV	20	35	50
Jumlah Nilai		1795	2320	2825
Rata-rata		45	58	71
Nilai Terendah		20	35	40
Nilai Tertinggi		80	95	100
KKM		60	60	60
Jumlah siswa yang tuntas		10	12	12
Jumlah siswa belum tuntas		30	18	6
Persentase Ketuntasan		25%	55%	85%

Lampiran 7



SDN Karangayu 02 Semarang



Semua siswa kelas IIA SD Karangayu 02



Guru melakukan apersepsi penyampaian tujuan dan kegiatan pembelajaran



Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran





Guru menjelaskan materi Pembelajaran



Guru membagikan teks percakapan



Guru dan Siswa sedang melakukan Tanya Jawab



Guru sedang memberikan Contoh Pemodelan





Guru menunjuk siswa menjadi tokoh bermain peran



Mempelajari teks percakapan secara kelompok



Membimbing siswa mempelajari teks percakapan



Latihan bermain peran



Membimbing siswa saat bermain peran





Memberikan penguatan



Membimbing siswa melakukan perbaikan