

**NGUNDHAKAKE KEWASISAN NGGUNAKAKE RAGAM BASA KRAMA
SAJRONE WAWANCARA LUMANTAR METODHE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS 8A ING SMPN 5 TRENGGALEK**

TUTIK PURNOMO RESTYANI, Prof.Dr.UDJANG Pr. M. BASIR,M.Pd

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH (JAWA)

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Tutik.purnomo@yahoo.co.id

ABSTRAK

Unggah-ungguh basa mujudake salah sawijining kabudayan kang penting. Semana uga basa Jawa kang mujudake bageyan saka kabudayan Jawa. Katrampilan wicara Jawa ragam krama dirasa kurang apik kahanane, amarga para nom-noman arang banget nggunakake basa krama nalika bebrayan saben dina. Adhedhasar panliten ing SMPN 5 Trenggalek ditemokake menawa nalika pasinaon basa Jawa, siswa ngrasa kangelan nalika wicara ragam basa krama. Siswa ngalami kangelan wicara basa krama amarga saben dina ora tau nggunakake basa krama. Tujuwan panliten iki kanggo ngundhakake katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan siswa sajrone pamulangan micara wawancara ragam basa basa karma kanthi metodhe *Role Playing* ing siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek taun pamulangan 2015-2016.

Panliten iki minangka Panliten Tindakan Kelas (PTK). Subjek panliten sajrone panliten iki, yaiku siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek cacah ana 32 siswa kaperang saka 18 siswa lanang lan 14 siswa wadon. Panliten iki bakal ngrembug ngenani undhake aktifitas guru, undhake aktivitas siswa, undhak-undhakane pasinaon siswa ing katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek. Sumber dhata kang digunakake yaiku saka asil tes lan observasi kang kajlentrehake ana ing lembar evaluasi lan lembar observasi. Teknik kang dienggo, yaiku teknik tes lan observasi. Tata cara analisis dhata sajrone panliten iki nggunakake analisis dhata kuantitatif. Proses panliten katindakake kanthi rong siklus. Saben siklus katindakake ing sapertemuan kanthi patang tahap, yaiku: (1) ngrancang pamulangan, (2) nindakake pamulangan, (3) observasi, lan (4) refleksi. Hipotesis panliten Metodhe *role playing* bisa ngundhakake kaprigelane siswa sajrone ngetrapake ragam basa krama sajrone wawancara siswa SMPN 5 Trenggalek. Metodhe *role playing* minangka cara pasinaon kang efektif jalaran sinau kang dibarengi karo praktek.

Adhedhasar asil panliten, didudut menawa metodhe *Role Playing* bisa ngundhakake katrampilan micara ragam basa krama siswa kelas VIII SMPN 5 Trenggalek, bisa didudut menawa katrampilan mulang guru, aktivitas siswa, lan katrampilan micara ragam basa kramasiswa ngalami undhak-undhakan ing saben sikluse. Katrampilan guru sajrone nindakake pasinaon ana ing siklus I kasil ngolehake cacah skor 32, kanthi prosentase 65,4% kategori kurang. Banjur ing siklus II kasil mundhak kanthi ngolehake cacah skor 39, prosentase 81,2% kategori apik. Aktivitas siswa, saka pengamatan adhedhasar kasepuluh indikatore sajrone kagiyatan pasinaon ing siklus I prosentase 58,8% kategori cukup. Banjur ing siklus II ngalami undhak-undhakan kanthi prosentase 85,6% lan kalebu ing kategori apik. Dudutan asil panliten, yaiku lumantar pangetrapan metodhe *Role Playing* bisa ngundhakake katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan micara wawancara basa karma siswa. Tembung kang wigati: micara, wawancara, ragam krama, metodhe *Role Playing*

PURWAKA

Lelandhesane Panliten

Unggah-ungguh basa mujudake salah sawijining kabudayan kang penting. Semana uga basa Jawa kang mujudake bageyan saka kabudayan Jawa. Basa iku sarana kanggo marisake budaya Jawa marang generasi enom kang bakal dadi generasi penerus, ananging kasunyatane, akeh generasi enom Jawa kang ora nggunakake ragam basa Jawa nalika komunikasi karo wong liya, embuh kuwi kanca sapantaran utawa wong

kang luwih tuwa utawa diurmati. Bocah enom milih nggunakake basa Indonesia nalika komunikasi tinimbang nggunakake basa Jawa. Panyebab anane krisis basa krama ing kalangan generasi enom yaiku unggah-ungguh basa Jawa kang cacah akeh, kompleks, lan rumit ndadekake guru kangelan jroning menehi pasinaon marang siswa. Kurange patuladhan lan perhatian saka wong tuwa jroning nggunakake basa Jawa kang bener, kurang semangat nyinaoni basa Jawa

ing sekolah amarga kurikulum kang digunakake, materi kang diaturake, cara guru nalika mulang, lan kebijakan saka Kepsek kang kurang njurung anane pasinaon basa Jawa.

Adhedhasar panliten ing SMPN 5 Trenggalek ditemokake menawa nalika pasinaon basa Jawa, siswa ngrasa kangelan nalika wicara ragam basa krama. Siswa ngalami kangelan wicara basa krama amarga saben dina ora tau nggunakake basa krama. Siswa uga ngrasa kangelan kanggo mahami tembung-tembung ing ragam basa krama amarga kurange pengetahuan basa kang diolehake. Ing saben dina siswa luwih akeh nggunakake basa ngoko nalika komunikasi karo kancane, lan nggunakake basa Indonesia marang wong sing luwih tuwa utawa sing dikurmati.

Saka siswa kang cacahé 32 ing kelas, kabukti ing mata plajaran Basa Dhaerah kanthi materi kaprigelan wicara basa Jawa isih durung tuntas manut KKM. Saka 32 siswa, amung 13 bocah kang wis antuk biji luwih saka 80, sisane isih ana ing sangisore 80. Dadi kena diarani isih ana 19 siswa kang durung lulus saka materi iki.

Kahanan siswa kaya iku mau, mangaribawani marang asil biji siswa ing mata plajaran basa Jawa kang nuduhake akeh sing durung tekan KKM. Adhedhasar biji kasebut, lan asil saka observasi kang wis dilaksanakake mula perlu anane upaya kanggo ngundhakake katrampilan siswa nalika wicara ragam basa krama ing pasinaon basa Jawa ing kelas 8A SMPN 5 Trenggalek. Adhedhasar asil observasi kasebut, murih katrampilan siswa nalika wicara ragam basa krama bisa mundhak saengga nduweni pangaribawa positif marang kasil orane pasinaon basa Jawa kang dilaksanakake, mula perlu anane inovasi, mula dipilih solusi alternatif kanggo mrantasi masalah kang ana yaiku kanthi ngecakake metodhe *Role Playing* jroning pasinaon basa Jawa ing katrampilan wicara.

Metodhe *Role Playing* yaiku cara nguwasani bahan-bahan plajaran lumantar pangembangan imajinasi lan penghayatan kang dilakoni siswa. Pangembangan imajinasi lan panghayatan kang dilakoni siswa kanthi cara meranake paraga urip lan barang mati. Metodhe iki umume dilakoni luwih saka sawong, gumantung saka apa kang dilakonake. Kaluwihan metodhe iki yaiku kabeh siswa bisa melu lan nduweni kasempatan kanggo njajal kabisane nalika nindakake peran.

Underane Panliten

Adhedhasar lelandhesan ing ndhuwur, kang dadi underane panliten ing panliten iki, yaiku:

- (1) Kepriye undhake aktifitas guru ing pasinaon materi wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* kelas 8A SMPN 5 Trenggalek?
- (2) Kepriye undhake aktivitas siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek sajrone pasinaon basa Jawa materi wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*?
- (3) Kepriye undhak-undhakane pasinaon siswa ing katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek?

Pamecahe Perkara

Pamecahe perkara sajrone pasinaon wicara wawancara ragam krama yaiku lumantar metodhe *Role Playing*. Pasinaon nganggo dolanan peran nggampangake siswa sajrone weneh pemahaman ing panganggane ragam basa Jawa sajrone komunikasi. *Role Playing* uga bisa dienggo kanggo weneh rangsangan *kreativitas* siswa kanggo ngandharake pangrasane, percaya diri, lan sinau wicara. *Role Playing* bisa nyurung proses pasinaon, kanthi *Role Playing* dikarepake bisa nggugah kreativitas siswa lan siswa bisa ngolehake pengalaman pasinaon kang luwih nduweni makna.

Hipotesis

Metodhe *role playing* bisa ngundhakake kaprigelane siswa sajrone ngetrapake ragam basa krama sajrone wawancara siswa SMPN 5 Trenggalek. *Metodhe role playing* minangka cara pasinaon kang efektif yaiku sinau kang dibarengi karo praktek.

Tujuwan Panliten

Tujuwan umum panliten iki yaiku kanggo ngundhakake katrampilan wicara ragam basa krama siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek. Tujuwan kanthi mligi saka panliten iki, yaiku:

- (1) Ngandharake undhake aktivitas guru ing pasinaon basa Jawa ing materi wicara wawancara ragam krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek.
- (2) Ngandharake undhake aktivitas siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek jroning pasinaon basa Jawa materi wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*.
- (3) Ngandharake undhake pasinaon siswa ing katrampilan wicara wawancara ragam krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas 8A SMPN 5 Trenggalek

Paedah Panliten

Panliten iki, dikarepake bisa weneh maneka paedah mligine kanggo murid, guru, lan sekolah. Paedah sajrone panliten kaandharake ing ngisor iki.

(1) Kanggo Siswa

Siswa bisa kalatih daya elinge, imajinasi, lan konsentrasi murih bisa wicara ragam basa krama ing saben dinan. Panliten iki uga dikarepake bisa menehi motivasi siswa kanggo ngundhakake rasa kamanungsan marang sapa-dha-padha.

(2) Kanggo Guru

Panliten iki nduweni masukan marang guru ngenani metodhe pasinaon, kang luwih inovatif kanggo bisa ngundhakake profesionalisme guru lan ngundhakake kuwalitas pasinaon.

(3) Kanggo Sekolah

Panliten iki bisa awèh sumbangan ide marang sekolah kanggo nuwuhake suwasana pasinaon kang kebak unggah-ungguh lan bisa didadekake inovasi anyar jroning proses kagiyatan pasinaon ing sekolah kasebut.

(4) Kanggo Panliti

Panlitian iki dikarepake bisa nambah wawasan lan ngundhakake kabisaan wicara Jawa ragam basa krama.

Wewatese Tetembungan

- (1) Wicara yaiku sawijining katrampilan basa kang ngrembaka nalika isih bocah, kang didhisiki kanthi katrampilan nyemak, lan sawise iku katrampilan wicara bisa disinaoni (Tarigan, 2008: 3)
- (2) Metodhe *Role Playing* yaiku sawijine panguwasan bahan-bahan pasinaon lumantar pangembangan imajinasi lan penghayatan siswa (Sudjana, 2005: 62).

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Panliten Saemper

Andika Pratama. 2011. *Meningkatkan kaprigelan berbahasa krama alus dengan model kontekstual kelompok siswa kelas 7H SMP Negeri 9 Surakarta*. Sajrone panliten iki ngandharake menawa 40% siswa saka siswa ing kelas 7H sadurunge dienkake panliten kang bisa nggayuh katuntasan klasikal ing kelas kasebut. Sawise katrapkae modhel pasinaon kontekstual klompok, katrampilan basa krama alus ngancik ketuntasan klasikal 57% ing siklus I lan 67% ing siklus II, banjur mundhak 82% ing siklus III.

Wawan Isnanti. 2012. *Upaya meningkatkan katrampilan berbahasa krama dengan media boneka*

siswa kelas 7D SMP 4 Negeri Semarang. Panliten iki ngandharake menawa kurange minat lan kaprigelan siswa wicara krama amarga pasinaon sadurunge kang kurang nyenengake, kanthi ketuntasan klasikal mung 38,3%. Sawise katrapake pasinaon wicara basa krama kanthi medhia boneka, ing pungkasan siklus II patemon loro ketuntasan klasikal bisa ngancik 79,2%.

Bab kang dadi pambada antarane panliten-panliten saemper karo panliten sing bakal ditindakake iki yaiku ing obat kang dienggo sajrone pasinaon lan objek panliten. Objek panliten ing panliten iki, yaiku siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Trenggalek. Obat kang dienggo ing panliten iki, yaiku metodhe *Role Playing*. Adhedhasar pangetrapan modhel pasinaon kasebut dikarepake bisa ngundhakake kaprigelane siswa sajrone wicara wawancara ragam basa krama.

Tingkat Tutur Basa Jawa

Miturut Andayani (Rohmadi, 2011: 84) tingkat tutur basa Jawa yaiku tatanan kang digunakake dening sing ngucapake basa Jawa kanthi tujuan kanggo njaga rasa pangormatan marang lawan tutur. Andharan sing padha ngregani lan ngormati marang wong liya katon nalika (1) sikap sarta tingkah laku, (2) tutur basa kang ndudohake pamilihan tembung (3) wujud ukara lan lagune. Miturut Sasangka (2005: 17) unggah-ungguh basa Jawa dumadi saka ragam ngoko lan ragam krama. Kaloro ragam kasebut nduweni variasi, yaiku ngoko lugu lan ngoko alus, sarta krama lugu lan krama alus. Wujud madya kang diarani krama madya klebu krama lugu luwih cethane ing ngisor iki jlentrehane.

Ragam Ngoko

Ragam ngoko yaiku unggah-ungguh basa Jawa kang intine leksikon ngoko.

Ragam ngoko bisa diperang rong varian, yaiku ngoko lugu lan ngoko alus. Dene genahe kaya ngisor iki:

- (1) Ngoko lugu yaiku unggah-ungguh basa Jawa kang kabèh kosakata wujude ngoko lan netral, tanpa ana leksikon krama, krama alus, utawa krama andhap embuh iku kanggo kanggo persona sepisan, persona kapindho, utawa persona katelu (Sasangka: 2005: 17)
- (2) Ngoko alus yaiku unggah-ungguh kang njerone ora amung saka leksikon ngoko lan netral wae, nanging uga ana leksikon krama alus, krama andhap, lan krama. leksikon krama alus, krama andhap, lan krama kang ana ing ragam iki sejatine amung digunakake kanggo ngormati mitra wicara, embuh kanggo wong kang diajak guneman utawa wong kang diomongake (Sasangka: 2005: 19).

Ragam Krama

Ragam krama yaiku unggah-ungguh basa Jawa kang inti leksikone krama, utawa dadi unsur inti ing ragam krama yaiku leksikon krama dudu liyane. Ragam krama nduweni rong varian, yaiku krama lugu lan krama alus.

Krama Lugu yaiku sawijine ragam krama kang kosakatane dumadi saka leksikon krama, madya, netral, utawa ngoko lan bisa ditambah kanthi leksikon krama alus utawa krama andhap. Leksikon krama alus utawa krama andhap kang mucul sajrone ragam iki mung digunakake kanggo ngormati lawan tutur. Reagam krama lugu bisa dianggep bentuk ragam kang kadar aluse paling endhek. Krama alus yaiku unggah-ungguh basa Jawa kang kabeh kosakatane dumadi saka leksikon krama lan bisa ditambah karo krama alus lan krama andhap, nanging senjata ngono kang dadi leksikon wujud krama. Tuwuhe leksikon krama alus lan krama andhap kanthi cara konsisten digunakake kanggo ngormati lawan tutur.

Panganggone Ragam Basa Krama

Ragam krama yaiku bentuk unggah-ungguh basa Jawa kang intine nggunakake krama, utawa kang dadi unsur inti ing njero ragam krama yaiku leksikon krama dudu leksikon liyane. *Afiks* kang tuwuh ing ragam basa dumadi saka krama, ragam krama digunakake dening wong kang padha durung kenal lan akrab, utawa saka status asor menyang status kang dhuwur. Basa Jawa krama alus ana gayutane karo apresiasi lan status sosial kang cedhak banget karo etika sopan santun. Ing umume krama alus digunakake dening ngisoran marang atasan, bocah marang wong tuwane, lan murid marang gurune. Ironing cecaturan saben dina, kabukti krama inggil nggawe suwasana katon harmonis. Kanthi basa Jawa alus, tegese wis bisa miwiti tata krama. Saben pihak bisa kajaga atine, lan emosi bisa diempet (Setiyanto, 2010: 18)

Tegese Katrampilan

Katrampilan sawijining pawongan sajrone ngrampungake sawijining penggaweyan utawa bidhang tartamtu. Budiharto (2008:1-2) ngandharake menawa katrampilan asale saka tembung trampil kang nduweni teges mampu tumindak kanthi cepet lan bener. Tetembungan liya saka trampil, yaiku cekatan, cakap nalika nindakake sawijining penggaweyan. Tembung katrampilan sajrone kontek pasinaon mata pasinaon katrampilan ing sekolah nduweni teges minangka usaha kanggo ngolehake kompetensi cekat, tepat, lan cepet sajrone ngadhepi saperangan perkara. Ing kahanan iki, pasinaon katrampilan dirancang minangka

sawijining proses komunikasi pasinaon kanggo ngowahi solah bawane siswa dadi cekat, tepat, lan cepet sajrone nindakake sawijining pakaryan. Tindak tanduk trampil iki dibutuhake sajrone katrampilan gesange manungsa ing lingkungane.

Tegese Wicara

Komunikasi kang kedaden nalika urip bebrayan ora bisa uwal saka basa, kanggo bisa komunikasi kanthi apik, diperlokake anane katrampilan basa. Katrampilan basa ana 4 aspek, yaiku katrampilan wicara, katrampilan nyemak, nulis, lan maca (Mulyati, 2009: 13). Wicara yaiku sawijining katrampilan basa kang ngrembaka nalika isih bocah, kang didhisiki kanthi katrampilan nyemak, lan sawise iku katrampilan wicara bisa disinaoni (Tarigan, 2008: 3). Kagiyanan wicara dilakokake kanggo sesambungan sosial. Proses sinau basa ing sekolahan, siswa wis antuk unen-unen kanggo ngaturake pesan kanthi lengkap nanging isih durung sampurna, saya suwe kabisan kasebut sansaya sampurna (Rof'uddin, 2001: 7)

Tegese Katrampilan Wicara

Miturut Suhendar (2008: 241), katrampilan wicara sejatine minangka katrampilan ngasilake arus sistem swara artikulasi kanggo ngandharake kekarepan, pangrasa, lan kapenginan marang wong liya. Miturut pamawase Tarigan (2008) kang ngandharake menawa katrampilan wicara yaiku kabisan ngucapake swara-swara artikulasi tembung-tembung kanggo ngandharake, nyatakake, sarta ngekspresikake pamikiran, gagasan, lan pangrasa.

Mula bisa didudut, katrampilan wicara yaiku kabisan sawijining pawongan sajrone ngandharake idhe utawa gagasan kanthi lisan asipat *prodhuktif* lan *mekanistis*, kang mung bisa ditindakake kanthi latiyen wicara lan minangka perangan saka solah bawa uripe manungsa.

Tujuwan Wicara

Tujuwan utama pasinaon wicara ing bangku sekolah yaiku kanggo nglatih siswa murih prigel anggone wicara, kanggo nggayuh tujuwan kasebut guru nggunakake bahan pasinaon maca utawa nulis, kosakata, lan sastra, minangka bahan pasinaon wicara upamane dikon nyritakake pengalaman pribadhi, nyritakake crita kang nate dirungokake, lan mangsuli pitakonan manut wacan, main peran, lan pidato (Santosa, 2007: 38).

Katrampilan wicara siswa kang becik diwiwiti kanthi katrampilan nyemak. Wicara lan nyemak iku rong jinis katrampilan kang *produktif resetif* (Mulyati,

NGUNDHAKAKE KEWASISAN NGGUNAKAKE RAGAM BASA KRAMA
SAJRONE WAWANCARA LUMANTAR METODHE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS 8A ING SMPN 5 TRENGGALEK

2009: 118). Katrampilan wicara kang sifate produktif bakal mbentuk kanthi apik menawa katrampilan nyemak sifate reseptif diduweni siswa kanthi optimal.

Katrampilan Wicara Ragam Krama

Miturut aliran *komunikatif* lan *pragmatik*, katrampilan wicara lan katrampilan nyemak gayutan raket tenan, titikan liyane yaiku dibuthake wong kang wicara ngasosiasekake makna, ngatur interaksi sapa sing kudu matur, marang sapa, kapan, lan ngenani apa. Katrampilan wicara syarate ana pangerten minimal saka pambicara sajrone wujud ukara. Proses pasinaon bakal luwih gampang yen peserta didik melu aktif komunikasi (Iskandarwassid, 2008: 239). Kabisan tingkat tutur basa Jawa ragam krama yaiku cara ngundhakake kawasisan nggunakake tingkat tutur basa Jawa krama kanthi tembung-tembung pangurmatan kanggo ngormati wong sing luwih dhuwur status sosiale utawa wong sing luwih tuwa (Jatmiko sajrone Rohmadi, 2011: 268).

Wawancara

Nindakake wawancara manawa kita ndeleng televise utawa ngrungokake radio asring kita prangguli ing sawijining acara kang nayangake wawancara. Ing wawancara kasebut ana narasumber minangka pawongan kang nduweni kaluwihan ing babagan tertamtu, jumbuh karo tema kang diangkat ing acara kasebut lan uga ana pawongan kang duwe jejibahan nakokake ngenani apa bae kang ana gegayutane karo tema kang diangkat. Sadurunge nganakake wawancara luwih dhisik nyiapake pitakon kang ana gegayutane karo tema lan keahlian narasumber. Pitakonan kasebut kudu runtut, supaya wong kang ndeleng utawa ngrungokake bisaa mangerteni alur lan surasane wawancara. Saliyane iku babagan kang perlu digatekake ing wawancara yaiku apa kang bakal dirembug, sapa sing diajak lan sing diajak wawan rembug, tujuane wawancara, lan asil kang dikarepake ing wawancara kasebut.

Tata urutane wawancara yaiku:

- (1) nemtokake narasumber kang nduweni keahlian utawi kaluwihan ngenani tema kang diangkat,
- (2) temtokna tujuwan (wawancara),
- (3) nyuwun pitakon kang runtut salaras karo tema,
- (4) nindakake wawancara kang migatekake unggah-ungguhing basa. Sadurunge nindakake wawancara mula antarane narasumber lan pawongan kang ngajokake pitakon kudu ana kasepakatan wektu lan papan kanggo wawancara,
- (5) nyathet utawa ngrekam asil wawancara,

- (6) gawe palapuran ngenani asil wawancara.

Unggah-ungguh wawan rembug, yaiku:

- (1) Sakdurunge wawancara kudu nemtokake wektu lan papan kang disepakati dening narasumber.
- (2) Wawancara diwiwiti kanthi salam,
- (3) Pitakon kudu sopan, aja nyinggung perasaane narasumber,
- (4) Wawancara ditutup kanthi ngaturake atur panuwun lan uluk salam.

Tegese Role Playing

Metodhe pasinaon *Role Playing* yaiku cara nguwasani bahan-bahan pasinaon lumantar pangembangn imajinasi lan menghayati siswa (Hamdani, 2011: 87). Pangembangan imajinasi lan penghayatan kang dilakoni dening siswa kanthi meranake tokoh urip utawa barang mati. Dolanan iki umume dilakoni luwih saka sabocah, gumantung apa kang diperanake. Panemu kang padha uga diandharake dening Sudjana (2005: 62) menawa metodhe *Role Playing* yaiku sawijine panguwasan bahan-bahan pasinaon lumantar pangembangan imajinasi lan penghayatan siswa. Dene miturut Zaini (2008: 98) *Role Playing* yaiku aktivitas pasinaon kang wis terencana kang dirancang kanggo nggayuh tujuwan pendidikan kang spesifik.

Kaluwihane Metodhe Pasinaon Role Playing

Kaya panemune Hamdani (2011: 87) metodhe *Role Playing* nduweni kaluwihan:

- (1) Siswa bebas njupuk keputusan lan ekspresi kanthi apik.
- (2) Permainan iku gampang lan bisa digunakake ing wektu kang beda.
- (3) Guru bisa ngevaluasi sing dingerteni saben siswa lumantar *observasi* nalika nglakoni permainan.
- (4) Permainan iku pengalaman sinau kang nyenengake tumrape siswa.

Tujuwan Role Playing

Metodhe *Role Playing* nduweni tujuwan kanggo mbiyantu siswa nemokake jati diri ing bebrayan lan mrantasi masalah kanthi klompok. Tegese lumantar metodhe iki siswa sinau nggunakake konsep peran, nyadhari anane peran kang maneka. Mragakake peran dadi wong liya. Proses dolanan peran iki bisa aweh tuladha prilaku manungsa.

Metodhe *Role Playing* bisa mbuktekake menawa bisa dadi media pendidikan kang apik, kabeh bisa dilakoni kanthi peran, bisa dirancang manut skenario (Zaini, 2008: 99). Adhedhasar pamanggih iku,

metodhe *Role Playing* iki nduweni tujuwan ningkatake kabisan wicara ing wawancara siswa nggunakake basa krama alus, lumantar dolanan peran.

Adhedhasar peran kang dilakoni, ana nara sumber lan pewawancara, dikarepake siswa ngerti tata tutur unggah-ungguh penggunaan basa krama alus kang bener. Pemahaman siswa diolehake liwat proses sinau kang digayutake kanthi pengalaman kang diduweni siswa. Penerapan metodhe *Role Playing* dadi kagiyatan sinau kanggo siswa lan guru.

METODHE PANLITEN

Setting-e Panliten

Subjek sajrone panliten iki yaiku guru lan siswa kelas 8A SMP Negeri 5 Trenggalek. Panliten iki ditindakake ing siswa kelas 8A SMP Negeri 5 Trenggalek kanthi cacah 32 siswa kang kaperang saka 18 siswa lanang lan 14 siswa wadon. Guru minangka subjek panliten kang melu diteliti sajrone panliten iki. Panliten tindakan kelas kanthi irah-irahan “Ngundhakake Kaprigelan nggunakake Ragam Basa Krama sajrone Wawancara lumantar Metodhe *Role Playing* Siswa Kelas 8A ing SMPN 5 Trenggalek” iki kalaksanakake ing SMP Negeri 5 Trenggalek. Panliten iki katindakake ing semester gasal taun ajaran 2015/2016. Watara wulan Juli-Desember 2015.

Tabel 3.1 Jadwal Panliten

Kegiatan	Minggu	Waktu (2015)	
		Wulan	Tanggal
Pre-Test	Ke-1	Agustus	5 Agustus
Panliten Siklus I	Ke-2	Agustus	12 Agustus
Panliten Siklus II	Ke-3	September	16 September

Prosedur Panliten

Rancangan kang ditetapkan sajrone panliten iki yaiku panliten tindakan kelas (PTK). *Prosedur* panliten kang kalaksanakake ing panliten iki salaras karo prosedur panliten ing panliten tindakan kelas (PTK). Ana saperangan ahli kang ngandharake modhel panliten tindakan ana petang tahapan kang biasa dilewati, yaiku (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, lan (4) refleksi. Urutan panliten kasebut tansah gandheng sajrone PTK biasa sinebut siklus (Arikunto, 2008: 16). Cacahe saben siklus gumantung saka indikator keberhasilan kang bakal digayuh. Pangetrapane kaya bagan lan andharan ing ngisor iki.

1) Rancangan Panliten

Perencanaan minangka tahapan arupa nyusun rancangan tindakan kang nerangake ngenani apa, kena

ngapa, kapan, ing ngendi, dening sapa, lan kepriye tindakan kasebut kalaksanakake. Panliti nemtokake prastawa kang perlu anane kawigaten kang mligi kanggo diamati, nggawe instrumen pengamatan sasuwene tindakan kasebut lumaku. Sajrone tahap perencanaan iki, tim panliti nglakoni maneka bab kaya ing ngisor iki:

- Menehi telaah tumrap materi pasinaon wawancara ragam basa krama .
- Ngembangake indikator sajrone wawancara ragam basa krama .
- Nggawe perencanaan pasinaon nggunakake metodhe *Role Playing*.
- Nyiapake sumber lan medhia kang bakal dienggo.
- Nyiapake lembar *evaluasi formatif*.
- Nyiapake instrumen penilaian produk.
- Nyiapake instrumen tes lan nontes, kayata lembar observasi, lembar jurnal, lembar wawancara, lan dokumentasi;
- Perencanaan perjanjian karo pihak sekolah.
- Perencanaan perjanjian karo mitra kerja kang bakal aweh pambiyantu.

2) Nindakake Panliten

Tindakan panliten minangka implementasi utawa pangetrapan isi rancangan, yaiku ngenani tindakan ing kelas. Tindakan panliten kang dilaksanakake dening panliti kudu manut utawa adhedhasar rancangan kang wis digawe ing tahap rancangan panliten. Guru nglaksanakake prose pasinaon wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*. Panliten dirancang kanthi telung perangan, yaiku tindakan apresiasi, tindakan kagiyatan inti, lan panutup.

3) Observasi

Sajrone komponen iki guru ngamati dhampak utawa asil saka tindakan kang ditindakake marang siswa. Tes kanthi mangsuli pitakonan-pitakonan kanggo mangertene pencapaian kaprigelan wawancara ragam basa krama alus. Dokumen kanthi sawijining foto uga kudu dilakoni. Ana saperangan bab kang dilakoni sajrone tindakan observasi ing panliten iki, ing antarane yaiku.

- Nindakake pengamatan katrampilan guru sajrone pasinaon wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*.
- Nindakake pengamatan aktivitas siswa sajrone pasinaon wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*.
- Nindakake pambiji sajrone katrampilan wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*.

4) Refleksi

Sajrone komponen iki, guru menehi kajian lan menehi tetimbangan kanthi jero ngenani asil lan dhampak saka tindakan kang wis ditindakake kasebut kanthi netepake maneka kriteria kang wis digawe. Menawa saka panliten kang sepisan siswa isih durung bisa nggayuh kewasisan kang dikarepake, mula perlu dienkake siklus sabanjure. Bab-bab kang bakal dingerteni sajrone kagiyatan refleksi ing antarane yaiku:

a) Bab-bab kang wis bisa kagayuh

Sajrone kagiyatan refleksi kang sepisan dilaksanakake dening panliti yaiku ngandharake bab-bab kang wis bisa kagayuh. Adhedhasar bab sadurunge, indikator kang kudu digayuh siswa sajrone panliten iki yaiku bener orane pocapan basa krama, bener orane nggunakake basa krama, lan bener ora runtutane wawancara. Adhedhasar katelu indikator kasebut sabanjure panliti bisa nemtokake peranan kang wis bisa kagayuh sajrone panliten.

b) Bab-bab kang durung bisa kagayuh

Salaras karo andharan ing bab-bab kang wis bisa kagayuh, adhedhasar telung indikator sajrone panliten iki, yaiku bener orane pocapan basa krama, bener orane nggunakake basa krama, lan bener ora runtutane wawancara panliti bisa nerangake bab-bab kang durung bisa kagayuh sasuwene panliten ing siklus iki.

c) Tindak lanjut sajrone siklus sabanjure.

Sajrone panliten siklus iki menawa tinemu yen ana sakperangan utawa luwih saka katelu indikator bener orane pocapan basa krama, bener orane nggunakake basa krama, lan bener ora runtutane wawancara durung bisa kagayuh mula perlu anane tindak lanjut ing siklus sabanjure supaya bisa kagayuh tujuwan saka panliten iki yaiku ngundhakake kaprigelan wawancara ragam basa krama siswa kelas 8A SMP Negeri 5 Trenggalek. Tindak lanjut kanggo ngrancang siklus sabanjure kaandharake ing bab IV.

Tata Cara Ngumpulake Dhata

Ngumpulake dhata minangka sawijining upaya kanggo ngumpulake katrangan kang nyata lan bisa dipertanggung jawabake kanggo kebutuhan panliti. Pengumpulan dhata iki nduweni tujuwan kanggo ngolehake dhata kang nyata, *reliabel*, lan *akurat* kang ana gandhenge karo panliten. Teknik ngumpulake dhata ing panliten iki kaleksanan kaya ing ngisor iki.

1) Observasi

Observasi utawa pengamatan dienggo kanggo ngukur solah bawane individu utawa proses lumakune sawijining kedadayan kang bisa diamati, ing kahanan kang digawe-gawe utawa kahanan alami (Sudjana, 2005: 84). Observasi sajrone panliten iki arupa cathetan kang nggambarake katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan wicara ragam basa krama siswa sajrone pasinaon katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*. Langkah-langkah sajrone observasi iki kawiwitan saka panyusunan kisi-kisi lembar observasi, banjur diterusake kanthi gawe lembar observasi. Sawise kuwi kang katindakake yaiku observer wiwit ngamati sajrone pasinaon ing panliten tindakan siklus I. Sawise dienkake refleksi, kagiyatan observasi banjur katindakake maneh ing siklus II, kaya mangkono sateruse gumantung ana ing indikator keberhasilan kang kasil digayuh siswa ing saben sikluse.

2) Tes

Sudjana (2007: 100) ngandharake kang diarani tes yaiku alat ukur kang dienggo menyang individu kanggo ngolehake wangsul-an-wangsul-an kang dikarepake apik kanthi tulis, lisan, lan solah. Sajrone panliten iki nganggo tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja dienggo kanggo ngukur kabisan dhasar lan pencapaian prestasi pasinaon sajrone ngrampungake perkara-perkara ing gesang (Poerwanti, 2008: 4.26). tes iki katindakake ing pasinaon siklus I lan siklus II. Kriteria indikator pambiji ing teknik tes unjuk kerja sajrone pasinaon wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing*, yaiku: (1) intonasi sajrone wicara ragam krama, (2) pelafalan tembung sajrone wicara ragam basa krama, (3) kalancaran wicara ragam basa krama, lan (4) unggah-ungguh nalika wicara ragam basa krama.

Tata Cara Analisis Dhata

Tata cara analisis dhata kang dienggo sajrone panliten iki arupa teknik analisis dhata kuantitatif. Dhata kuantitatif diolehake saka asil pasinaon arupa biji kang diolehake saka unjuk kerja, dianalisis kanthi nggunakake teknik analisis dheskriptif nemtokake biji unjuk kerja siswa sajrone pasinaon basa Jawa kanthi metodhe *Role Playing* ing wujud prosentase ketuntasan lan *mean* utawa rata-rata kelas.

1) Analisis asil observasi aktivitas guru lan siswa
Dhata asil observasi aktivitas guru lan siswa dianalisis kanthi rumus:

$$P = f/N \times 100\%$$

Katrangan: P = persentase frekuensi kedadayan kang tuwuh

f = frekuensi (akehe) aktifitas sing tuwuh

N = jumlah sakabehe aktifitas (Indarti, 2008:26)

Saka asil analisis kasebut bisa diweruhi yen medhia kang dikembangake layak utawa ora yen selaras karo skala kualifikasi panliten tartamtu. Bab kasebut kang dituduhake kanthi skala Likert kang wis dimodifikasi kaya ing tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skala Kualifikasi Observasi (skala Likert)

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Apik banget
80% - 89%	Apik
70% - 79%	Cukup
60% - 69%	Kurang
50% - 59%	Kurang banget

2) Analisis Asil Tes Siswa

Asil tes siswa dianalisis kanthi dheskriptif kuantitatif, analisis iki saka asil pitakonan-pitakonan (soal) kang wis digarap dening siswa kanthi individu. Data saka asil pasinaon siswa bisa dianalisis kanthi rumus:

- (a) Ngitung ketuntasan pasinaon kanthi klasikal lan panyuguhan dhata kuantitatif diandharake sajrone wujud prosentase. Rumuse kaya ing ngisor iki.

$$f = \frac{fn}{\sum f} \times 100\%$$

Katrangan:

$\sum F$ = jumlah frekwensi

fn = frekwensi kang tuwuh

f = prosentase frekwensi (Heriyanto, 2008: 2.23)

$$\text{ketuntasan pasinaon individu} = \frac{\sum \text{biji kang diolehake siswa}}{\sum \text{biji maksimum}} \times 100$$

Itung-itungan prosentase kanthi nganggo rumus ing ndhuwur salaras karo indikator keberhasilan kang bakal digayuh siswa sajrone pasinaon basa Jawa kanggo kriteria ketuntasan klasikal yaiku 75%.

Asil itung-itungan kasebut sabanjure dikonsultasikake karo ketuntasan pasinaon siswa kang wis diklompokake sajrone rong kategori tuntas lan ora tuntas, kanthi kriteria kaya ing ngisor iki.

Tabel KKM Bahasa Jawa kelas 8A

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 75	$\geq 80\%$	Tuntas
< 75	$< 80\%$	Ora tuntas

- (b) Ngitung rata-rata kelas

Nggoleki rata-rata asil pasinaon siswa klasikal, bisa nganggo rumus ing ngisor iki.

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

Katrangan:

X : biji rata-rata (mean)

$\sum fx$: jumlah sakabehe bijine siswa

N : cacah siswa (Aqib, 2009: 40)

Indikator Keberhasilan

Pasinaon nggunakake metodhe *Role Playing* bisa ngundhakake kaprigelan wawancara ragam basa krama siswa kelas 8A SMP Negeri 5 Trenggalek kanthi indikator kaya ing ngisor iki.

- (1) Katrampilan guru sajrone pasinaon wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* mundhake ana ing kriteria minimal apik yaiku bisa ngancik ing biji 75.
- (2) Aktivitas siswa sajrone pasinaon wawancara ragam basa krama umantar metodhe *Role Playing* mundhake ana ing kriteria minimal apik, yaiku bisa ngancik ing biji 75.
- (3) Cacah 80% siswa kelas 8A SMP Negeri 5 Trenggalek bisa nggayuh ketuntasan pasinaon individu sajrone aspek katrampilan wawancara ragam basa krama kanthi cacah ≥ 75 nganggo metodhe *Role Playing*.

JLENTREHAN LAN ANDHARAN

Proses Pamulangan

Panliten katindakake kanthi 4 tahapan, yaiku ngrancang pamulangan, nindakake pamulangan, observasi, lan refleksi. Ing kene panliti minangka guru lan proses pamulangane adhedhasar RPP kang disedyakake. Kanggo luwih jangkepe diandharake ing ngisor iki.

(1) Tahap Ngrancang Pamulangan

Ing tahap iki panliti nyiyapake prangkat kang digunakake ing pamulangan, yaiku RPP kang dijangkepi karo materi, Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar observasi, lan Lembar Penilaian (LP).

(2) Tahap Nindakake Pamulangan

Ing proses pamulangan iki ditindakake miturut RPP kang wis disiyapake. Ing RPP iki ana 3 tahap kagiyatan, yaiku pambuka, inti, lan panutup. Ing proses pamulangan iki guru nggunakake metode langsung.

Sepisan ing tahap pambuka guru menehi salam lan menehi motivasi tumrap siswa supaya kaleksanan tujuwan ing sajrone proses pamulangan. Tahap *inti*, ing kene guru ngandharake ngenani wawancara. Kagiyatan kang pungkasan yaiku *panutup*. Ing kagiyatan iki guru

NGUNDHAKAKE KEWASISAN NGGUNAKAKE RAGAM BASA KRAMA
SAJRONE WAWANCARA LUMANTAR METODHE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS 8A ING SMPN 5 TRENGGALEK

ngajak siswa kanggo refleksi lan ndudut asil pamulangan ing dina kasebut kanthi basane siswa. Saliyane iku, guru uga menehi tugas sabanjure lan pesen moral menyang siswa

(3) *Tahap Observasi*

Adhedhasar pamulangan kang wis ditindakake uga diolehake data pambiji asil observasi. Observasi ditindakake dening observer, yaiku Sutarji, S.Pd minangka guru Bahasa Jawa kelas VII ing SMPN 5 Trenggalek. Asil observasi diolehake saka aktivitas siswa lan guru nalika proses pamulangan lumaku. Asil pambiji observasi ing siklus 1 minangka dhasar kanggo meruhi asil evektifitas guru sajrone proses pasinaonan. Siklus 2 guru nggunakake metodhe *role playing* kanggo ngundhakake kaprigelane siswa sajrone nggunakake ragam basa krama ing wawancara. Asile observasi siklus 2 bakal meruhi undhak-undhakake efektivitas guru lan siswa uga biji siswa sajrone pasinaonan wawancara kanthi nggunakake ragam basa krama.

(4) *Tahap Refleksi*

Refleksi minangka tahap kang pungkasan kudu dilakoni sajrone PTK, ing kene panliti nggoleki kakurangan lan kaluwihan kang ditindakake kanggo didandani. Siklus 1 kang nduweni persentase ketuntasan kurang saka KKM mula bakal dianalisis apa sing dadi penyebab lan nuwuhake obat kanggo nuntasake pasinaonane siswa. Saka kakurangan-kakurangan kasebut, kudu ditindakake revisi kanggo siklus sabanjure supaya bisa luwih apik lan kasil. Revisi kang bisa ditindakake ing siklus sabanjure.

Asil Panliten

Panliten tindakan kelas (PTK) sajrone panliten iki kalaksanakake ing rong siklus. Akehe siklus sajrone pasinaon adhedhasar ing keberhasilan pencapaian indikator kang wis ditrepake. Sajrone perangan ngisor iki, kaandharake asil panliten ngenani katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan wicara ragam basa krama siswa kelas VIII A SMPN 5 Trenggalek.

Asil Panliten Siklus I

Siklus I katindakake ing dina Rabu 12 Agustus 2015 kanthi alokasi wektu 2 x 40 menit utawa 2 jam pasinaon. Pasinaon dieloni dening 32 siswa, materi panulangan sajrone siklus I, yaiku wawancara. Jlentrehan ngenani asil panliten ing siklus I kaandharake ing ngisor iki.

1) *Asil Katrampilan Guru*

Asil observasi katrampilan guru ing siklus I kaandharake ing tabel ngisor iki.

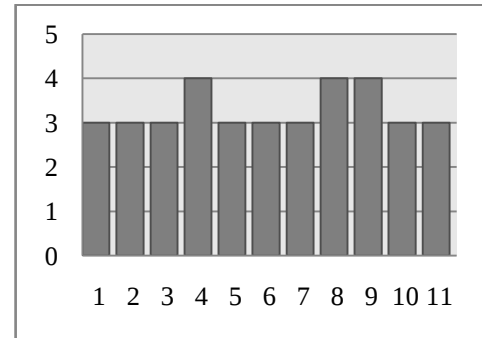


Diagram 4.1 Katrampilan guru siklus I

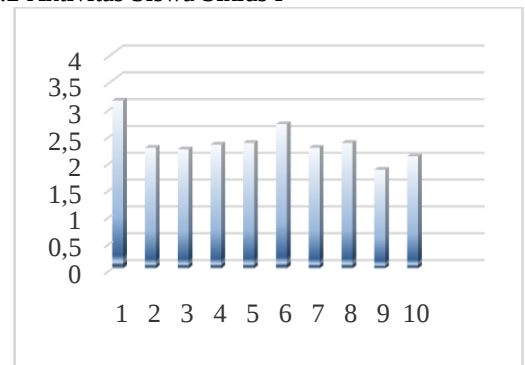
Katrangan:

- 1 : Nindakake apersepsi
- 2 : Ngandharake tujuan pasinaon
- 3 : Milih partisipan
- 4 : Nyiapake pengamat
- 5 : Menehi bimbingan sajrone diskusi
- 6 : Ngawasi aktivitas siswa
- 7 : Nindakake tanya-jawab
- 8 : Mbimbing dhiskusi
- 9 : Mbimbing diskusi kang kapindho (presentasi)
- 10 : Menehi penguatan
- 11 : Nutup pasinaon

Itungan kasebut nuduhake katrampilan guru sajrone pasinaon wicara ragam krama, katrampilan guru ing siklus I mlebu ing kategori kurang prosentase kasile 65,4 %

2) *Asil Aktivitas Siswa*

Diagram 4.2 Aktivitas Siswa Siklus I



Katrangan:

- 1 : Kasiapan sadurunge pasinaon
- 2 : Nanggepi apersepsi
- 3 : Nggatekake andharan
- 4 : Aktif takon lan mangsuli pitakonan
- 5 : Aktif nyiapake materi kagiyatan presentasi
- 6 : presentasi
- 7 : Nindakake kerja bebarengan
- 8 : Aktif sajrone kagiyatan dhiskusi klompok
- 9 : Ngamati lumakune kagiyatan diskusi
- 10 : Nggawe dudutan

Simpulan kang bisa didudut saka indikator aktivitas siswa siklus I kalebu ing kriteria kurang banget kanthi prosentase 47%. Asil tindakan ing siklus I dikarepake bisa dadi acuan ana ing tindakan

siklus sabanjure supaya bisa nggayuh indikator kang wis ditrepake.

3) Asil Katrampilan Wicara Siswa

Pasinaon ngundhakake katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas VIII A SMPN 5 Trenggalek ing siklus I ngolehake total biji 2116,7 kanthi rata-rata skor saben siswa cacah 66,12. Asil tes ing siklus I kasebut bisa direkapitulasi ing tabel 4.4 ngisor iki.

Tabel 4.4 Asil katrampilan wicara ragam basa krama

lumantar metodhe *Role Playing* siswa siklus I

No	Pencapaian	Siklus I
1	biji rata-rata	66,12
2	biji paling asor	46,7
3	biji paling dhuwur	86,7
4	Siswa kang tuntas	19
5	Siswa kang durung tuntas	13
6	ketuntasan klasikal	59%

Adhedhasar tabel ing ndhuwur bisa dingerteni menawa kanthi klasikal kelas VIII A durung tuntas, amarga cacah siswa kang tuntas 19 lan kang durung tuntas ana 13 siswa. Prosentase ketuntasan klasikal, yaiku $\frac{19}{32} \times 100\% = 59\%$. Dhata ing ndhuwur nuduhake menawa biji kang paling asor, yaiku 46,7 lan biji kang paling dhuwur yaiku 86,7.

4) Refleksi

Adhedhasar asil observasi kang katindakake dening panliti lan tim *kolaborator*, saperangan perlu digatekake saka segi katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan wicara ragam basa krama siswa. Andharan kang luwih cetha asil refleksi siklus I ing perangan ngisor iki.

a) Refleksi Katrampilan Guru

Ana saperangan kakurangan ing aspek-aspek tartamtu gegayutan karo katrampilan mulang guru ing siklus I. Kakurangan kasebut kaandharake ing ngisor iki.

- Guru durung menehake apersepsi kang bisa mbangun motivasi siswa. Saengga sajrone nanggepi apersepsi, siswa ora akeh ngungkapake pamawas.
- Cara guru sajrone milih partisipan klompok nuwuhake kabingungan kanggo siswa. Kabingungan tuwuh merga guru ora ngandharake tujuwan kagiyatan pasinaon kang katindakake kanggo nemtokake klompok kang maju luwih dhisik marang siswa.

iii. Bimbingan tumrap lumakune kagiyatan wawancara durung katindakake dening guru kanthi maksimal.

iv. Pengawasan tumrap aktivitas siswa sasuwene kagiyatan wawancara lumaku durung maksimal.

b) Refleksi Aktivitas Siswa

Adhedhasar asil observasi lan konsultasi karo tim *kolaborator*, ditemokake saperangan kakurangan gegayuhan karo aktivitas siswa ing siklus I. Kakurangan kasebut, ing antarane, yaiku:

- Siswa durung percaya diri kanggo ngandharake pamawas sasuwene pasinaon.
- Siswa durung bisa munjerake kawigaten ing andharan guru.
- Siswa durung ngamati lumakune kagiyatan praktek wawancara lan ngrembugake karo klompok.
- Siswa ngrasa kangelan sajrone gawe dudutan ing pungkasan pasinaon.

c) Refleksi Katrampilan Wicara Siswa

Adhedhasar asil observasi ing tindakan siklus I gandheng karo katrampilan wicara ragam krama siswa, ana saperangan perkara kaya ing ngisor iki.

- Siswa durung percara diri kanggo nuturake ragam krama. Saengga intonasi swara kang diasilake siswa durung cetha lan ora krungu ing kelas.
- Siswa durung ngerti cara pamacane ragam basa krama, saengga siswa kurang lancar sajrone wicara.
- Unggah-unggah basa siswa isih kurang. Siswa isih nyampurake ragam basa krama kanthi ragam ngoko lan basa Indonesia.

5) Revisi

Sajrone pasinaon kang katindakake ing siklus I ana saperangan kakurangan. Adhedhasar asil refleksi, kakurangan iki perlu didandani ing siklus sabanjure.

Asil Panliten Siklus II

Siklus II katindakake ing dina Rabu 12 Agustus 2015 kanthi alokasi wektu 2 x 40 menit utawa 2 jam pasinaon. Pasinaon dieloni dening 32 siswa, materi pasinaon sajrone Siklus II, yaiku praktek wawancara kanthi nggunakake ragam basa krama. Jlentrehan ngenani asil panliten ing Siklus II kaandharake ing ngisor iki.

1) Asil Katrampilan Guru

Dudutan kang bisa didudut saka ketuntasan katrampilan guru kang nggayuh prosentase 87,2% kanthi cacah skor 48 kalebu ing kategori apik. Pambiji iki didhasarake ing asil observasi katrampilan mulang guru. Menawa digambarake, dhiagram katrampilan mulang guru ing siklus III kaya ing ngisor iki.

NGUNDHAKAKE KEWASISAN NGGUNAKAKE RAGAM BASA KRAMA
SAJRONE WAWANCARA LUMANTAR METODHE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS 8A ING SMPN 5 TRENGGALEK

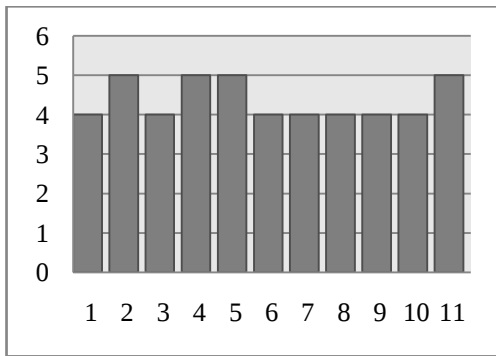


Diagram 4.3 Katrampilan guru siklus II

Katrangan:

- 1 : Nindakake apersepsi
- 2 : Ngandharake tujuwan pasinaon
- 3 : Milih partisipan
- 4 : Nyiapake pengamat
- 5 : Menehi bimbingan sajrone dolanan
- 6 : Ngawasi aktivitas siswa
- 7 : Nindakake tanya-jawab
- 8 : Mbimbing dhiskusi
- 9 : Mbimbing dolanan kang kapindho
- 10 : Menehi penguatan
- 11 : Nutup pasinaon

2) Asil Aktivitas Siswa

Asil aktivitas siswa sajrone pasinaon katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* ing Siklus II kajlentrehake ing ngisor iki.

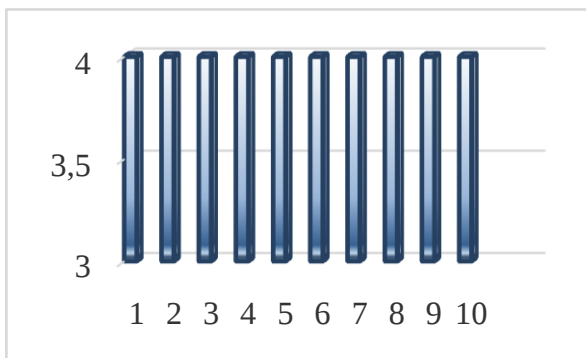


Diagram 4.4 Aktivitas Siswa Siklus II

Asil observasi ing Siklus II bakal dirinci adhedhasar dhialog kang diamati. Dudutan kang bisa dijupuk, yaiku asil observasi aktivitas siswa siklus II kalebu ing kriteria apik banget. Rata-rata skor kang diolehake yaiku 42,8 kanthi prosentase kasil 85,6%. Asil pasinaon ing siklus II wis kasil nggayuh indikator keberhasilan kang ditrapake. Menawa kagambarake kanthi wujud dhiagram aktivitas siswa ing siklus II kaya ing ngisor iki.

Katrangan:

- 1 : Kasiapan sadurunge pasinaon
- 2 : Nanggepi apersepsi
- 3 : Nggatekake andharan
- 4 : Aktif takon lan mangsuli pitakonan

- 5 : Aktif nyiapake materi kagiyatan praktek wawancara
- 6 : Mainake peran
- 7 : Nindakake kerja bebarengan
- 8 : Aktif sajrone kagiyatan dhiskusi klompok
- 9 : Ngamati lumakune kagiyatan praktek wawancara
- 10 : Nggawe dudutan

Asil observasi ing Siklus II bakal dirinci adhedhasar dhialog kang diamati. Dudutan kang bisa dijupuk, yaiku asil observasi aktivitas siswa siklus II kalebu ing kriteria apik banget. Rata-rata skor kang diolehake yaiku 42,8 kanthi prosentase kasil 85,6%. Asil pasinaon ing siklus II wis kasil nggayuh indikator keberhasilan kang ditrapake. Menawa kagambarake kanthi wujud dhiagram aktivitas siswa ing siklus II kaya ing ngisor iki.

3) Asil Katrampilan Wicara Siswa

Adhedhasar tabel 4.7 asil ketrampilan siswa bisa dingerteni menawa sajrone pasinaon ngundhakake katrampilan wicara wawancara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa kelas VIII A SMPN 5 Trenggalek ing Siklus II ngolehake total biji 2576 kanthi rata-rata skor saben siswa cacah 80,5. Asil tes ing Siklus II kasebut bisa direkapitulasi ing tabel 4.8 ngisor iki.

Tabel 4.8 Asil katrampilan wicara ragam basa krama lumantar metodhe *Role Playing* siswa siklus I

No	Pencapaian	Siklus I
1	biji rata-rata	80,5
2	biji paling asor	66,7
3	biji paling dhuwur	86,7
4	Siswa kang tuntas	26
5	Siswa kang durung tuntas	6
6	ketuntasan klasikal	81,25 %

Adhedhasar tabel 4.8 ing ndhuwur bisa dingerteni menawa kanthi klasikal kelas VIII A wis tuntas, amarga cacah siswa kang tuntas ana 26 lan kang durung tuntas ana 6 siswa. Prosentase ketuntasan klasikal, yaiku $\frac{26}{32} \times 100\% = 81,25\%$. Dhata ing ndhuwur nuduhake menawa biji kang paling asor, yaiku 66,67, lan biji kang paling dhuwur yaiku 86,7.

4) Refleksi

Adhedhasar asil observasi kang katindakake dening panliti lan tim *kolaborator*, menehi dudutan menawa kuwalitas proses lan asil pasinaon wicara ing siklus II wis nuduhake anane undhak-undhakan saka siklus I.

Tabel 4.9 Undhak-undhakan Asil Panliten

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1	Katrampilan Guru	72,70%	88,6%
2	Aktivitas Siswa	58,70%	82,6%
3	Katrampilan Wicara	59%	81,25%

Kanthi umum, sekabehane kelemahan kang ana sajrone proses pasinaon katrampilan wicara wawancara ragam basa krama ing siklus II wis kasil diatasi kanthi apik sanajan isih ana saperangan siswa kang kurang aktif lan kurang tenanan. Nanging kanthi garis besar siswa ngrasa luwih remen nyinaoni wawancara kanthi ragam basa krama. Saliyane kuwi, undhak-undhakan kualitas asil katrampilan wicara ing siklus II wis kasil nggayuh indikator ketercapaian yaiku 80% saka cacah siswa kang ana. Mula saka kuwi, panliten bisa diandhegake lan dinyatakake kasil ing siklus II iki.

Andharan

Andharan panliten njlentrehake ngengingi asile panliten kang ana ing siklus 1 lan siklus 2 kaya dene asile observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, lan undhake biji siswa.

Pemaknaan Asil Temuan

Panliten tindakan kelas iki katindakake ing SMPN 5 Trenggalek. Panliten iki katindakake kanthi 2 siklus. Saben siklus kaperang saka 1 patemon. Panliten iki ditindakake kanthi tujuan kanggo ngundhakake katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan wicara wawancara ragam basa krama siswa. Luwih jangkepe kaandharake ing asil dhata temuan panliten kang kaperang sana katrampilan guru, aktivitas siswa, lan katrampilan micara wawancara ragam basa krama alus siswa.

1) Asil Katrampilan Guru

Katrampilan guru sajrone mulang ngalami undhak-undhakan nggayuh ing kriteria keberhasilan kang ditrapake. Menawa kagambarake kanthi prosentase, undhak-undhakan guru kagambarake ing ngisor iki.

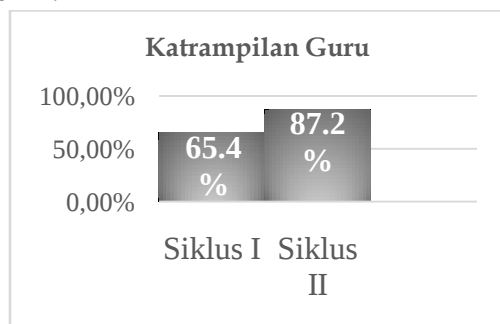


Diagram 4.5 Aktifitas Katrampilan Guru

Indikator pambiji kang dienggo kanggo ngamati katrampilan mulang guru, yaiku katrampilan sajrone menehi apersepsi, ngandharake tujuan pasinaon, milih partisipan, nyiapake pengamat, menehi bimbingan sajrone kagiyatan Role Playing, ngawasi aktivitas siswa, nindakake tanya-jawab, menehi bimbingan sajrone kagiyatan dhiskusi, menehi bimbingan ing permainan ulang, menehi penguatan, lan nutup pasinaon.

2) Asil Aktivitas Siswa

Pangetrapan pasinaon katrampilan micara wawancara ragam basa krama nuduhake anane undhak-undhakan aktivitas siswa. Luwih jangkepe digambarake sajrone wujud prosentase undhak-undhakan kaya ing dhiagram iki.

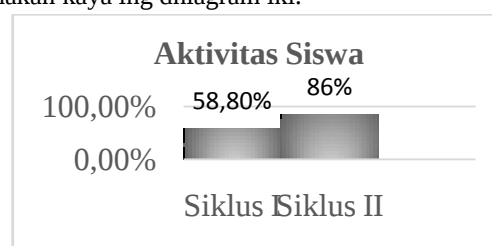


Diagram 4.6 Undhak-undhakan Aktivitas Siswa

Indikator pambiji kang dienggo kanggo ngamati aktivitas siswa, yaiku kesiapan siswa sajrone melu ing proses pasinaon, menehi tanggapan apersepsi, nggatekake andharan saka guru, aktif tekon lan mangsuli pitakonan, aktif nyiapake materi permainan, mainake peran sajrone permainan, nindakake kerja bebarengan, aktif sajrone dhiskusi klompok, ngamati lumakune permainan, lan gawe dudutan.

3) Asil Katrampilan Micara Wawancara Ragam basa krama

Adhedhasar asil tes katrampilan micara wawancara ragam basa krama siswa ing siklus I katon menawa siswa durung percaya diri kanggo micara ing ragam basa krama, saengga intonasi swara kang diasilake siswa durung cetha lan ora keprungu ing saisi kelas. Bab iki ana sesambungane karo proses pasinaon micara bakal gampang menawa siswa melu kanthi aktif sajrone komunikasi lisan (Iskandawassid, 2008: 239). Mula saka kuwi siswa durung aktif sajrone kagiyatan micara amarga siswa durung paham ngenani teknik maca ragam basa krama saengga kurang lancar sajrone matur basa krama.

Katrampilan siswa sajrone siklus II wis ngancik ana ing indikator keberhasilan kang ditrepake. Undhak-undhakan katrampilan micara wawancara ragam basa krama siswa sajrone wujud prosentase ketuntasan kaandharake kaya ing dhiagram ngisor iki.

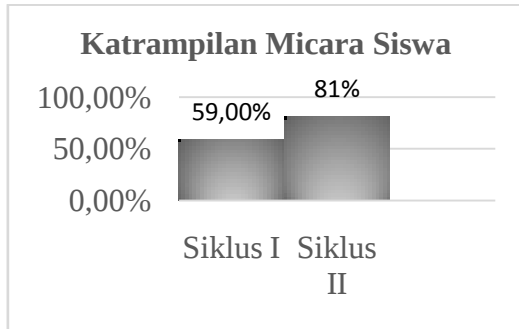


Diagram 4.7 Undhak-undhakan Katrampilan Micara Siswa

Pangetrapan metodhe *Role Playing* bisa ngundhakake kabisan siswa sajrone micara. Dhata panliten nuduhake menawa siswa ngalami undhak-undhakan ing saben sikluse. Miturut Hamdani (2011: 87) metodhe *Role Playing* minangka sawijning penugasan bahan-bahan pasinaon lumantar ngembangake imajinasi lan penghayatan siswa. Lumantar pengembangan imajinasi kasebut siswa bisa ngandharake pamawase lan gagasan sajrone sawijning kagiyatan dolanan kang narik kawigaten.

Implikasi Asil Panliten

Asil panliten iki, bisa diimplisikake sajrone telung peranan impikasi, ing antarane yaiku:

1) Implikasi Teoritis

Panliten iki bisa nambah ngelmu pengetahuan sajrone bidhang panliten tindakan kelas (PTK) kang katindakake ing Sekolah Menengah Pertama (SMP). Asil panliten iki bisa dadi sumber pasinaon kanggo guru sajrone ngembangake metodhe pasinaon basa Jawa ing SMP.

2) Implikasi Praktis

Panliten iki menehi kontribusi kanggo guru, siswa, lan sekolah. Guru bisa ngembangake wawasan ngenani katrampilan mulang sajrone proses pasinaon. Saliyane kuwi, asil panliten iki bisa dadi referensi kanggo guru ngembangake metodhe pasinaon kang narik kawigaten siswa. Lumantar pengembangan kretaivitas sajrone nuwuhake metodhe pasinaon kang nyenengake, mula sekolah bakal dadi wahana pasinaon kang bisa nuwuhake generasi kang apik

3) Implikasi Pedagogis

Panliten iki menehi gegambaran menawa undhak-undhakan kompetensi sajrone pasinaon dipangaribawani dening guru, aktivitas siswa, katrampilan siswa, metodhe pasinaon, lan sumber pasinaon. Faktor-faktor kang kinandhut sajrone sawijning pasinaon bisa dikembangake saengga bisa nggayuh tujuwan pasinaon kang maksimal salaras karo tujuwan kang dikarepake.

PANUTUP

Dudutan

Adhedhasar andharan asil temuan panliten katrampilan micara ragam basa krama siswa kelas VIII SMPN 5 Trenggalek, bisa didudut menawa katrampilan mulang guru, aktivitas siswa, lan katrampilan micara ragam basa krama siswa ngalami undhak-undhakan ing saben sikluse. Katrampilan guru sajrone nindakake pasinaon ana ing siklus I kasil ngolehake cacah skor 32, kanthi prosentase 65,4% kategori kurang. Banjur ing siklus II kasil mundhak kanthi ngolehake cacah skor 39, prosentase 81,2% kategori apik.

Aktivitas siswa, saka pengamatan tumrap kasepuluh indikatore sajrone kagiyatan pasinaon ing siklus I prosentase 58,8% kategori cukup. Banjur ing siklus II ngalami undhak-undhakan kanthi prosentase 85,6% lan kalebu ing kategori apik banget. Katrampilan siswa micara wawancara ragam basa krama sajrone siklus I kasil ngolehake 50 minangka biji kang paling asor lan 87,5 minangka biji kang paling dhuwur. Sajrone siklus I cacah ana 19 saka 32 siswa kang kasil nggayuh kategori tuntas, saengga katuntasan klasikal pasinaon micara wawancara ragam basa krama ing siklus I ngolehake 59%. Asil kasebut mundhak ana ing siklus II. Sajrone siklus II katrampilan wicara siswa kasil ngolehake skor rata-rata 82,6 kanthi biji kang paling asor 66,67 lan biji kang paling dhuwur 95,83. Cacah ana 26 siswa kang kalebu ing kategori tuntas lan ana 6 siswa kang durung tuntas, saengga ketuntasan klasikal sajrone siklus II yaiku 81,25%.

Adhedhasar asile panliten nuduhake anane undhak-undhakan aktivitas guru, aktivitas siswa, lan asile biji praktek wawancara, mula bisa didudut kanthi metodhe *role playing* bisa ngundhakake kaprigelane siswa nggunakake ragam basa krama sajrone wawancara.

Saran

Adhedhasar dudutan lan implikasi ing bab sadurunge, panliti bisa menehi saperangan saran-saran ing ngisor iki.

- (1) Siswa kudune paham menawa katrampilan micara minangka peranan kang penting lan kudu dikuasai, mula saka kuwi siswa perlu lumebu ana ing pasinaon micara kanthi temenan supaya siswa nduweni katrampilan micara kang apik.
- (2) Kanthi anane pangetrapan metodhe *Role Playing*, luwih becik siswa bisa golek paedah saka metodhe kasebut kanthi apik kanggo bebarengan

kerja ing klompok nalika kagiyatan dhiskusi lan nindakake *Role Playing*.

- (3) Guru kelas kudune nerapake metodhe *Role Playing* sajrone kagiyatan pasinaon mligine ing pasinaon katrampilan micara, amarga metodhe *Role Playing* luwih efektif lan luwih efisien dibandingake karo metodhe konvensional liyane.
- (4) Panliti weneh saran menawa metodhe *Role Playing* minangka sawijining metodhe alternative sajrone pasinaon katrampilan micara ing kelas. Pangetrapan metodhe *Role Playing* bisa nuwuhake proses pasinaon kang bisa ngundhakake motivasi pasinaon siswa kang bisa ngundhakake motivasi pasinaon micara siswa saengga nduweni paedah lan ngundhakake kuwalitas asil micara kanggo siswa ing Sekolah Menengah Pertama.

KAPUSTAKAN

- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UTP UNNES Press
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Basir, Udjang PR. M. 2014. *Kaprigelan Menulis*. Surabaya: Bintang
- Chaer, Abdul. 2009. *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasibuan, dan Moedjiono. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Komaidi, Didik dan Wahyu Wijayati. 2011. *Panduan Lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka 126
- Muslich, Masnur. 2008. *Fonologi Bahasa Indonesia Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Risniati, Tresno. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang*
- Rofi'uddin, Ahmad dan Darmiyati Zuhdi. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rohmadi, Muhammad, dkk. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Surakarta: Pelangi Press
- Rosdiana, Yusi. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo
- Santosa, Puji. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sasangka, Sry Satriya, Tjatur Wisnu. 2005. *Kamus Jawa-Indonesia Krama- Ngoko*. Jakarta: Yayasan Paramalingua
- Setiyanto, Aryo Bimo. 2010. *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Siswono. 2011. *Strategi Belajar Berbahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui Penggunaan Slameto*. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utaminingsih, Meta. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang*
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Winataputra, Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

NGUNDHAKAKE KEWASISAN NGGUNAKAKE RAGAM BASA KRAMA
SAJRONE WAWANCARA LUMANTAR METHODHE *ROLE PLAYING*
SISWA KELAS 8A ING SMPN 5 TRENGGALEK