

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS DIALOG SEDERHANA SESUAI UNGGAH-UNGGUH
BAHASA JAWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING***

Ifan Mustika Rinaldi

Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ifanrinaldi17@gmail.com

Received : Maret 2020

Reviewed : April 2020

Accepted : Mei 2020

Published : Mei 2020

ABSTRACT

This study aimed to describe the ability to write a simple Polite Javanese dialogue using Role Playing of which the materials to write simple Javanese dialogue can be easily learnt and fun. This research was conducted in fourth graders of Growong Elementary School, sub district of Tempuran, Magelang district. Design of this research was Classroom Action Research using two circles. Each circles consisted of three steps such as (1) planning, (2) action and observation, (3) reflection. Data were collected using observation and test. Observation was used to observe teacher's and students' activities in teaching and learning process while, test was to measure students' writing ability to make simple polite Javanese dialogue. Data were analyzed with quantitative descriptive. The results of the first cycle study were (1) the feasibility of Role Playing the method for teacher's activity was 95% and its completeness was 87.5% (very good), (2) the percentage of students' activity was 66.46%, (3) teachers' respond was positive in implementing Role Playing method, (4) the percentage of students' response to the implementation of Role Playing method was 85.71% (12 students), (5) the average score of students' ability to make simple polite Javanese dialogue was 72.21 and the classroom completeness was 64.29%. The data shows that the indicators of success in the aspect of teacher' activities, students' activities and tests for ability to write simple dialogue was not reached so that the study continued into the second cycle with some improvements. The results of the second cycle study were (1) the feasibility of Role Playing the method for teacher's activity was 100% and its completeness was 97.5% (very good); (2) the percentage of students' activity was 81.41%, (3) teachers' respond was positive in implementing Role Playing method, (4) the percentage of students' response to the implementation of Role Playing method was 100% (14 students), (5) the average score of students' ability to make simple polite Javanese dialogue was 86.79 and the classroom completeness was 100%. Based on these data, all indicators of success has been achieved so that the study was stopped in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the implementation of Role Playing method can improve the ability to write simple polite Javanese dialogue for 4th graders of Growong Elementary School.

Keywords: Ability to write simple dialogue, Role Playing, unggah-ungguh bahasa Jawa (polite Javanese).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa dengan menggunakan metode Role Playing. Melalui metode Role Playing, materi menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa dapat dipelajari dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap (1) perencanaan, (2) tindakan dan observasi, (3) refleksi. Data didapatkan melalui observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan tes dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis dialog sederhana siswa. Analisis

data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I adalah (1) keterlaksanaan metode Role Playing ditinjau dari aktivitas guru sebesar 95% dan ketercapaiannya sebesar 87,5% (sangat baik), (2) persentase aktivitas siswa sebesar 66,46%, (3) guru merespons positif terhadap penerapan metode Role Playing, (4) persentase respons siswa terhadap penerapan metode Role Playing sebesar 85,71% (12 siswa), (5) nilai rata-rata kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa siswa sebesar 72,21 dan ketuntasan klasikal sebesar 64,29%. Data tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada aspek aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes kemampuan menulis dialog sederhana belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan. Hasil penelitian siklus II adalah (1) keterlaksanaan metode Role Playing ditinjau dari aktivitas guru sebesar 100% dan ketercapaiannya sebesar 97,5% (sangat baik); (2) persentase aktivitas siswa sebesar 81,41%, (3) guru merespons positif terhadap penerapan metode Role Playing, (4) persentase respons siswa terhadap penerapan metode Role Playing sebesar 100% (14 siswa), (5) nilai rata-rata kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa siswa sebesar 86,79 dan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut berarti semua indikator keberhasilan sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan di siklus II. Hal ini berarti penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Growong.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis Dialog Sederhana, Role Playing, Unggah-Ungguh Bahasa Jawa, Role Playing.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan alat komunikasi baik berupa lisan maupun tulis yang digunakan oleh suku Jawa untuk berkomunikasi di dalam kehidupan masyarakat Jawa. Oleh karena itu, bahasa Jawa merupakan *first language* atau *mother thounge* atau dalam bahasa Indonesia “bahasa Ibu”. Penutur Bahasa Jawa berasal dari Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), dan Jawa Timur.

Penggunaan bahasa Jawa oleh masyarakat Suku Jawa pada masa sekarang ini semakin luntur, hal ini disebabkan semakin banyak masyarakat Suku Jawa sebagai penutur asli Bahasa Jawa, sudah tidak menggunakannya. Penyusutan penggunaan bahasa Jawa khususnya pada masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan paling sering terjadi, hal ini disebabkan bahasa Indonesia lebih banyak digunakan di sektor pendidikan maupun lingkungan sekitar tempat tinggal. Bahkan dari hasil pengamatan peneliti di lapangan banyak orang tua tidak mengajarkan bahasa Jawa pada anak-anaknya ketika di rumah. Padahal orang tua adalah guru pertama anak yang mengajarkan bahasa di rumah.

Merosotnya penggunaan bahasa Jawa juga dialami siswa kelas IV SD Negeri Growong. Peneliti pada tanggal 5 September 2016 mewawancarai guru kelas IV bernama Nikmatul Fadhillah. Berdasarkan keterangan dari guru kelas IV, siswa kelas IV kurang menyukai dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Jawa. Siswa lebih menggemari dan

termotivasi untuk belajar bahasa asing yaitu bahasa Inggris dibandingkan bahasa Jawa. Siswa beranggapan bahwa belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan dan bergengsi daripada Bahasa Jawa yang dianggap kuno. Selain itu penyampaian materi Bahasa Jawa masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, sehingga siswa lebih bersifat menerima.

Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang maksimal sehingga hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV rendah. Rendahnya hasil belajar Bahasa Jawa tersebut, salah satunya dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa. Kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana yang sesuai dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa masih rendah.

Berdasarkan observasi awal yang diadakan oleh peneliti pada hari Senin, tanggal 5 September 2016 ditemukan permasalahan siswa kurang mampu membuat dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Dari 14 orang siswa, hanya 3 orang siswa (21%) yang dapat membuat dialog sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya hasil evaluasi siswa yang nilainya lebih dari atau sama dengan KKM. Nilai KKM siswa yang ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa adalah 65. Berarti 11 orang siswa (79%) mendapat nilai dibawah KKM sehingga dapat dikatakan mereka belum dapat membuat dialog sederhana sesuai

unggah-ungguh bahasa Jawa. Penyebabnya adalah perbendaharaan kata dalam bahasa Jawa masih sangat sedikit, belum mampu merangkai kalimat bahasa Jawa dengan tepat. Siswa masih kesulitan dalam menentukan pilihan kata yang sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

Ragam bahasa Jawa krama dan ngoko dapat dipelajari siswa dengan baik, jika guru dapat memilih metode pembelajaran bahasa Jawa yang tepat. Pada pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Growong belum terdapat metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* Bahasa Jawa sehingga siswa perlu diasah kembali dan perlu adanya pembaharuan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* Bahasa Jawa. Dari permasalahan tersebut, maka metode pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Growong perlu diperbaiki.

TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut, yang pertama adalah metode pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). CTL adalah metode pembelajaran yang bertujuan mengaitkan materi pembelajaran di kelas dengan dunia nyata dan aplikasinya dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa. Alternatif metode pembelajaran selanjutnya adalah Think Pair and Share (TPS). TPS adalah metode pembelajaran yang melibatkan dua orang siswa dalam satu kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan masalah kemudian hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas. Alternatif selanjutnya adalah metode pembelajaran Role Playing. Role Playing adalah metode pembelajaran yang berusaha menguasai bahan-bahan pelajarannya melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati yang dilakukan lebih dari satu orang.

Dari ketiga alternatif tersebut peneliti memilih metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Alasan peneliti memilih metode pembelajaran Role Playing meliputi

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Siswa dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
3. Pembelajaran dengan metode Role Playing dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

4. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
5. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

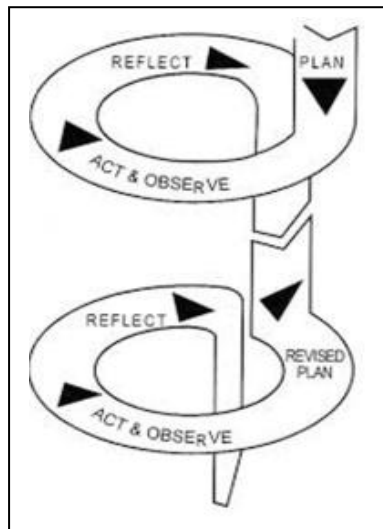
Role Playing adalah metode yang digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Mulyasa (2008, p. 34) Role Playing merupakan salah satu cara pemecahan masalah dalam suatu proses komunikasi. Metode Role Playing dapat melatih penggunaan dan penguasaan keterampilan berbahasa Jawa yang baik dan benar karena dalam metode Role Playing ini dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam wacana atau skenario sehingga bisa berperan sesuai dengan peran dan imajinasi. Role Playing banyak dipakai dalam pengajaran khususnya pengajaran bahasa, karena kegiatan belajar dan mengajar dengan metode ini cocok dan menyenangkan. Dalam metode Role Playing ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang masing-masing anggota saling bekerjasama demi tercipta sebuah peran dalam cerita.

Skenario cerita yang dibuat kaya akan kosakata sehingga siswa dapat mengetahui kosa kata yang terdapat dalam bahasa Jawa yang berupa ragam krama dan ngoko yang tepat dipergunakan dalam percakapan baik dalam peran sebagai orang tua maupun orang yang lebih muda atau seusia. Siswa akan lebih mudah memahami kosa kata bahasa Jawa karena diperankan sesuai peran dan jalan cerita yang ada. Siswa dapat berlatih berbicara atau melakukan peran sesuai dengan karakter yang terdapat dalam cerita. Dengan demikian Role Playing dapat melatih kemampuan siswa dalam menggunakan ragam bahasa Jawa dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini bersifat kolaboratif yang melibatkan beberapa pihak yaitu guru, teman sejawat maupun dosen secara serentak dengan tujuan meningkatkan praktik pembelajaran. Dalam penelitian ini guru yang melaksanakan metode *Role Playing* adalah guru kelas IV SDN Growong yang bernama Nikmatul Fadhilah dan peneliti bertindak sebagai observer mengamati aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga dibantu teman sejawat bernama Ani Lestari sebagai observer untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart yang setiap siklus terdiri dari tiga tahap, yaitu 1. perencanaan, 2. tindakan dan observasi, 3. refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart (Elliot, 1991: 70)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Growong yang terletak di Desa Growong, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Lokasi SDN Growong yang di daerah Pegunungan Sikapat hanya mampu dicapai oleh kendaraan pribadi. Meskipun lokasinya cukup nyaman karena terletak di daerah pegunungan dan tenaga pendidiknyanya cukup, prestasi SDN Growong di bidang pendidikan masih rendah dibandingkan dengan SD lain di Kecamatan Tempuran.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Growong tahun pelajaran 2016/2017, guru kelas IV dan dua validator. Siswa kelas IV SDN Growong berjumlah 14 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Berdasarkan observasi awal, diperoleh data bahwa kemampuan siswa kelas IV dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa tersebut disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: kemampuan siswa menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa masih rendah, siswa belum dapat memilih dengan tepat kosakata yang digunakan untuk berbicara dengan orang tua (*krama*) dan kosakata yang digunakan untuk berbicara dengan teman sebaya atau yang umurnya lebih muda (*ngoko*). Selain itu siswa juga belum bisa menggunakan tanda baca dan ejaan yang tepat dalam menulis dialog sederhana.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan tes. Teknik

observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterlaksanaan metode *Role Playing* ditinjau dari aktivitas guru dan siswa. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data respons guru dan siswa terhadap penerapan metode *Role Playing*. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket respons guru dan siswa serta tes kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data keterlaksanaan metode *Role Playing* diperoleh dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama pembelajaran. Guru melaksanakan pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun oleh peneliti. Sejalan dengan pendapatnya Susanto (2015) bahwa RPP digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan melakukan penilaian terhadap ketercapaian tujuan tersebut. Hasil pengolahan data keterlaksanaan dan ketercapaian metode *Role Playing* ditinjau dari aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan pada siklus I sebesar 95% dan siklus 2 sebesar 100% (semua tahap sudah terlaksana). Nilai rata-rata ketercapaian pada siklus I sebesar 87,50% (sangat baik) dan pada siklus II sebesar 97,50%. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keterlaksanaan metode *Role Playing* ditinjau dari aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

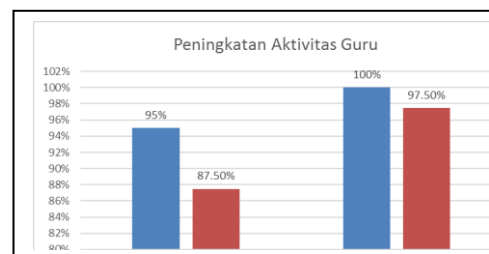


Diagram 1. Aktivitas Guru

Aktivitas siswa berdasarkan observasi awal sebelum penelitian masih cenderung pasif (diam dan tidak bertanya jika mengalami kesulitan). Aktivitas siswa selama pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa adalah siswa mempelajari naskah dialog yang diberikan guru bersama kelompoknya, kemudian siswa memerankannya di depan kelas. Guru dan

siswa memberi masukan setelah kelompok selesai memerankannya. Kemudian guru menyuruh masing-masing kelompok untuk membuat teks dialog sesuai tema yang ditentukan oleh guru. Saat siswa berdiskusi, guru membimbing siswa jika mengalami kesulitan. Setelah selesai, guru meminta masing-masing kelompok untuk memerankannya di depan kelas. Kemudian guru meminta siswa yang tidak tampil untuk menanggapi penampilan kelompok.

Saat diterapkannya metode *Role Playing* pada pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa, aktivitas siswa mulai meningkat. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 66,46% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 81,41%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

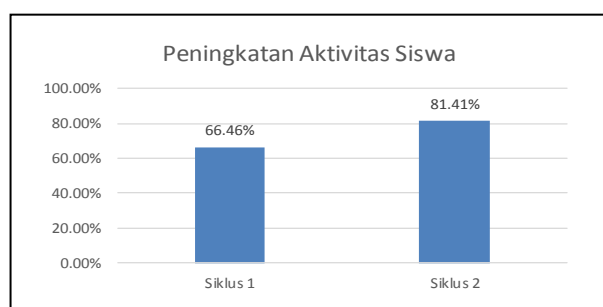


Diagram 2. Aktivitas Siswa

Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* dapat menyalurkan kebutuhan siswa terhadap aktualisasi diri sesuai dengan teorinya Maslow tentang Piramida Kebutuhan sehingga aktivitas siswa meningkat.

Sarlito (Mulyani, 2014) menjelaskan bahwa respons adalah setiap tingkah laku yang pada hakikatnya merupakan tanggapan atau balasan terhadap rangsangan atau stimulus. Respons guru dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tanggapan yang diberikan guru terhadap penerapan metode *Role Playing* pada pokok bahasan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Respons guru terhadap penerapan metode *Role Playing* diukur dengan menggunakan angket. Angket respons guru pada siklus I maupun II menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap penerapan metode *Role Playing*. Guru memberikan respons setuju bahwa materi menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dan kegiatan pembelajaran dengan memerankan tokoh (metode pembelajaran *Role Playing*) adalah hal yang baru. Guru juga memberikan respons senang tentang materi menulis dialog sederhana sesuai

unggah-ungguh bahasa Jawa, suasana pembelajaran, kegiatan pembelajaran sambil memerankan tokoh, dan pembelajaran dengan pembagian kelompok.

Respons siswa terhadap penerapan metode *Role Playing* pada penelitian ini juga diukur dengan menggunakan angket. Respons siswa pada penelitian ini didefinisikan tanggapan yang diberikan siswa terhadap penerapan metode *Role Playing* pada pokok bahasan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Angket respons siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa semua siswa memberikan respons positif terhadap penerapan metode *Role Playing*.

Kemampuan menulis dialog sederhana adalah kemampuan kreatif untuk menyampaikan pesan berupa pikiran, gagasan atau perasaan secara tertulis dalam bentuk lambang-lambang bahasa atau dialog. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pokok bahasan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa adalah 70. Data tentang kemampuan menulis dialog sederhana diukur dengan menggunakan tes kemampuan menulis dialog sederhana yang sudah divalidasi oleh validator. Data yang diperoleh pada siklus I meliputi: rata-rata kelas sebesar 72,71 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 64,29%. Rata-rata kelas sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, namun untuk indikator ketuntasan klasikal belum tercapai yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas sebesar 86,79 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut maka semua indikator sudah tercapai dan penelitian dihentikan di siklus II. Peningkatan tersebut juga disajikan dalam diagram berikut ini:

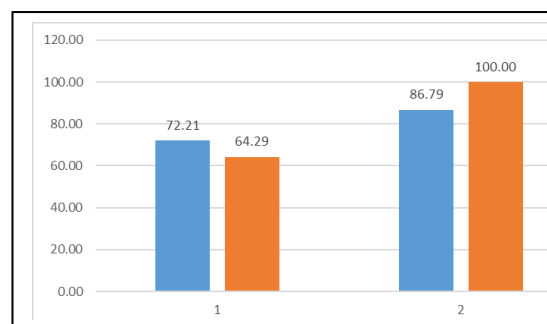


Diagram 3. Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana sesuai Unggah-ungguh Bahasa Jawa

Hambatan yang ditemui selama pelaksanaan pembelajaran siklus I antara lain:

1. Guru tidak melaksanakan salah satu kegiatan dalam RPP yaitu memotivasi siswa untuk belajar.
2. Guru tidak memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap penampilan siswa dalam memerankan tokoh.

3. Guru masih kurang dalam memberikan materi tentang *unggah-ungguh* bahasa Jawa.
4. Guru dan siswa masih belum terbiasa menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran sehingga terlihat masih kaku.

Berdasarkan hambatan tersebut maka perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan tahapan-tahapan dalam RPP secara lengkap dan runtut serta tidak lupa memotivasi siswa untuk belajar. Donald (Djamarah, 2008) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Menurut Djamarah (2008:149) motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi yang diberikan guru termasuk motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri seseorang. Dengan guru memberikan motivasi maka ada dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran pada hari itu dengan baik.
2. Guru memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap penampilan siswa dalam memerankan tokoh. Umpan balik/tanggapan yang dilakukan oleh guru dapat berupa pemberian saran/masukan atas penampilan masing-masing kelompok. Selain itu, guru juga dapat memberikan pujian/hadiah (*reward*) bagi kelompok dan siswa yang berpenampilan bagus. Hal ini sejalan dengan teori belajar Skinner tentang pemberian penguatan. Penguatan dapat dianggap sebagai stimulus positif, jika penguatan tersebut seiring dengan meningkatnya perilaku siswa dalam melakukan pengulangan perilakunya itu. Dalam hal ini penguatan yang diberikan kepada siswa memperkuat tindakan siswa sehingga siswa semakin sering melakukannya. Contoh penguatan positif diantaranya adalah pujian yang diberikan kepada siswa dan sikap guru yang menunjukkan rasa gembira pada saat siswa bisa menjawab dengan benar. Penguatan positif akan berbekas pada diri siswa. Siswa yang mendapat pujian setelah berpenampilan bagus ketika memerankan tokoh akan berusaha untuk kembali berpenampilan bagus. Penguatan yang berbentuk hadiah atau pujian akan memotivasi siswa untuk rajin belajar dan mempertahankan prestasinya. Penguatan seperti ini sebaiknya segera diberikan dan jangan ditunda-tunda agar tidak lupa dan siswa segera merespons dengan tindakan yang lebih baik.
3. Guru memberikan materi pelajaran tentang *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara lengkap.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perencanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa meliputi: a. menganalisis kurikulum, b. menyusun perangkat pembelajaran, c. menyusun instrumen penelitian, d. validasi perangkat dan instrumen. Hasil validasi perangkat pembelajaran (RPP) sebesar 4,66 (baik), lembar observasi aktivitas guru 4,81 (baik), lembar observasi aktivitas siswa 4,88 (baik), angket respons guru 4,69 (baik), angket respons siswa 4,69 (baik), dan tes kemampuan menulis dialog sederhana 4,68 (baik). Aktivitas guru dengan menggunakan metode *Role Playing* pada setiap siklusnya menunjukkan peningkatan. Keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus I sebesar 95% dan ketercapaiannya sebesar 87,50%. Pada siklus II keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 100% dan ketercapaiannya sebesar 97,50%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas guru. Aktivitas siswa selama diterapkannya metode *Role Playing* pada setiap siklusnya menunjukkan peningkatan. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa sebesar 66,46% (baik). Pada siklus II, rata-rata aktivitas siswa sebesar 81,41% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Guru memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini dibuktikan dengan respons guru yang senang dan menganggap baru terhadap pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini dibuktikan dengan respons semua siswa yang senang dan menganggap baru pembelajaran menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 72,21 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 64,29%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 86,79 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

Hambatan-hambatan yang ditemui selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* antara lain adalah Guru tidak melaksanakan salah satu kegiatan dalam RPP yaitu memotivasi siswa untuk belajar, Guru tidak memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap penampilan siswa dalam memerankan tokoh, Guru masih kurang dalam memberikan materi tentang *unggah-ungguh* bahasa Jawa, Pada awal siklus, guru dan siswa masih belum terbiasa menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran sehingga terlihat masih kaku.

Saran

Tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan melalui *Role Playing*, maka pilihlah materi yang cocok diajarkan melalui *Role Playing*. Guru sebaiknya memberikan umpan balik setelah siswa memerankan tokoh (*Role Playing*) agar siswa mengetahui kekurangan dan kelebihan sehingga dapat digunakan sebagai saran perbaikan dipertemuan selanjutnya. Guru sebaiknya memberikan penjelasan tentang penggunaan tanda baca yang benar dalam menulis dialog. Pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan dengan menerapkan metode *Role Playing*. Melalui metode ini, siswa memerankan langsung materi yang dipelajari sehingga siswa dapat memahami dan mengingat materi pelajaran lebih banyak yakni 90% (Teori Edgar Dale).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurul. (2015). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Subtema Sikap Kepahlawanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Tesis Magister tidak dipublikasikan)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ahmadi, Khoiru dan Amri, Sofan. (2011). *Paikem Gembrot*. Jakarta: Prestasi Pusaka.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Mulyati. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: UPI.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pusaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asra, Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Burenkova, Olga Mikhailovna. (2015). Motivation within Role-Playing as a Means to Intensify College Students' Educational Activity. *Canadian Center of Science and Education*. 8(6), 211-216.
- Ching, Yu-Hui and Hsu, Yu-Chang. (2016). Learners' Interpersonal Beliefs and Generated Feedback in an Online Role-Playing Peer- Feedback Activity: An Exploratory Study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 17(2), 2105-122.
- Crista, Janny. (2012). *Bahasa dan Kebudayaan Sociolinguistik*. retrieved from <http://kedaiilmujani.blogspot.com>.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi, Hamid. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Agama RI. (2002). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elliot, John. (1991). *Action Research for Educational Change*. Philadelphia: Open University Press Milton Keynes.
- Farris, Pamela J. (2007). *Elementary and Middle School Social Studies: An Interdisciplinary, Multicultural Approach*. USA: United State of America.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hariyadi dan Zamzani. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hopkins, David. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, Muslimin. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Joyce, Bruce. (2009). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasbolah, Kasihani. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Katapena.
- Lekhi, Priyanka and Nussbaum, Sophia. (2015). Strategic Use of Role Playing in a Training Workshop for Chemistry Laboratory Teaching Assistants. *Canadian Journal of Higher Education Revue*. 45(3), 56–67.
- Madya, Suwarsih. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masna, Hayatul. (2006). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas V dan VI Melalui Kegiatan Menulis Fungsional Pada SD 11 Ekor Lubuk Kota Padang Panjang. *Jurnal Guru*. 3(1). 85-99.
- McGinn, Marion and Sánchez, Inmaculada Arnedillo. (2015). *Developing Adolescents' Resistant to Sexual Coercion Through Role-Playing Activities in A Virtual World*. Celda. 12, 275-278.
- Moehnilabib. (2003). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Malang: UM dan Lembaga Penelitian UM.
- Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bahasa. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Riswanto and Putra, Pebri Prandika. (2012). "The Use of Mind Mapping Strategy in the Teaching of Writing at SMAN 3 Bengkulu Indonesia". *International Journal of Humanities and Social Sciences*. 2(21), hal 60.
- Rofi'udin, Ahmad dan Zuhdi, Darmiyati. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Malang.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salem, Ashraf Atta M. S. (2013). The Effect of Using Writer's Workshop Approach on Developing Basic Writing Skills (Mechanics of Writing) of Prospective Teachers of English in Egypt. *Canadian Center of Science and Education*. 6(7). 33-45.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2011). *Psikologi Pendidikan (edisi ketiga)*. (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardirman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sardirman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sasongko, Sri Satriya Tjatur Wisnu. (2004). *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Semi, Atar. (1990). *Menulis Efektif*. Padang: Etika Offset.
- Setyanto, Aryo Bimo. (2007). *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka.
- Sudjana, Nana. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Suhanadji dan Subroto, Waspodo Tjipto. (2003). *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Supartinah. (2007). "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Di Kelas VI SDN Keputren X Yogyakarta dengan Model Pembelajaran STAD dan Role Playing". Laporan Penelitian. Yogyakarta: FIP Yogyakarta.
- Susanto. (2015). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menyatu Koheren dan Operasional*. Surabaya: Istana Grafika.
- Susilo, Herawati. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teng, Feng. (2016). Immediate and delayed effects of embedded metacognitive instruction on Chinese EFL students' English writing and regulation of cognition. *Elsevier*. 1-14. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2016.06.005>.
- Tompkins., Gail E & Hoskisson, Kenneth. (1991). *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wibawa, Sutrisno. (2004). *Buku Pegangan Kuliah Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: UNY.
- Zainal, Aqib. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Krama Widya.
- Zuhaerini. (1983). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.