

# Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Menengah Pertama

Lina Handayani<sup>1</sup>, Mulyana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

\* [linahandayani83@gmail.com](mailto:linahandayani83@gmail.com)

## Abstract

Communicating using unggah-ungguh basa Jawa or correct Javanese speech acts is currently one of the obstacles for students in the Java area, especially class VII students at SMP 4 Kudus. This is proven by the low average score on the Javanese pacelathon material. Based on these observations, it is necessary to apply the role playing learning model to improve polite Javanese speaking skills in the language unggah-ungguh basa Jawa speaking material. The aim of this research is to improve Javanese Krama speaking skills through role playing models. The results of the research show that learning outcomes in the unggah-ungguh basa Jawa speaking material have increased in the sufficient category, which was originally 46%, experiencing an increase of 64% in cycle 2, which means that in cycle II there were no students in the sufficient category. Furthermore, for the less than 14% category, in cycle 2 it increased to 86%. In cycle II, it showed that 100% of students were in the good (57%) and very good (43%) categories. The conclusion is that after studying with the role playing learning model, class VII A students originally had a class average score of 73.6, after implementing the role playing model it became 88.5. The conclusion of this research is that the role playing learning model improves Javanese Krama speaking skills.

**Keywords:** *Peningkatan; Keterampilan Berbicara; Bahasa Jawa Krama; Model Pembelajaran; Role Playing*

## Pendahuluan

Masyarakat Jawa umumnya menggunakan bahasa Jawa sebagai moda komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan bahasa tersebut dapat ditemukan dengan mudah di tiga provinsi yang terletak di pulau Jawa, yaitu Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Tiga wilayah provinsi tersebut, dialek bahasa Jawa pun sangat beragam. Dialek-dialek bahasa Jawa umumnya terdiri dari dialek Banyumasan, Muria, Pekalongan, Semarang, Tegal, Yogyakarta, Surakarta, dan Surabaya (Suharno, 1982). Temuan dialek-dialek lain seperti dialek Blora, Indramayu, Bagelan, Jombang, Kedu, Mataraman, Malang, Osing, dan Pecinan (Poedjosoedarmo, 1982). Dialek-dialek seperti dialek Pemasang, Peranakan atau kreol, dan menyebutkan tambahan dua dialek lain yaitu Serang dan Tengger (Errington, 1988). Ragam-ragam bahasa Jawa tersebut sebenarnya muncul dari dinamika budaya, politik, dan ekonomi masyarakat Jawa semenjak masa Jawa Kuno hingga Jawa baru. Oleh karena itu, secara tidak langsung penutur bahasa Jawa juga mengamalkan usaha untuk melestarikan nilai-nilai hasil dinamika budaya, politik, dan ekonomi masyarakat Jawa semenjak zaman dahulu. Pada era saat ini, bahasa Jawa yang digunakan untuk berkomunikasi dari tiga wilayah tersebut merupakan bahasa Jawa baru. Ragam bahasa ini muncul di abad ke-16 saat pengaruh Islam mulai masuk dari arah pantai utara Jawa.

<https://doi.org/10.30605/jsqp.7.1.2024.3846>

Berdasarkan dua informasi tentang dialek bahasa Jawa dan perkembangan ragam bahasa Jawa, terdapat dua fakta yang harus menjadi pertimbangan mengapa masyarakat Jawa wajib melestarikan bahasa Jawa. Fakta pertama berhubungan dengan tingkatan bahasa Jawa yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa Jawa memiliki dialek yang beragam namun dialek-dialek tersebut tetap memiliki 4 tingkatan bahasa Jawa mulai dari ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama inggi. Tingkatan-tingkatan tersebut bahkan telah muncul semenjak bahasa Jawa kuno sebelum agama islam menyebar dari arah Pantai Utara Jawa. Fakta kedua adalah – mayoritas daerah yang terletak di Pantai Utara Jawa, secara geografis, merupakan kota-kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Oleh karena itu, seluruh elemen masyarakat dan juga pemerintahan di Provinsi maupun kota-kota yang berada di Pantai Utara Jawa harus mampu melestarikan bahasa Jawa.

Beragam usaha dan penelitian telah dilakukan terhadap topik bahasa Jawa. Upaya melestarikan penerapan bahasa Jawa krama inggil bagi anak agar mereka memiliki jati diri bangsa yang kuat (Janeko et al, 2023). Upaya yang para peneliti tersebut lakukan adalah dengan melakukan pembinaan bahasa Jawa di pendidikan formal. Selama pembinaan tersebut, para murid dibina selama 1 bulan. Realisasi dari pembinaan tersebut berupa pelatihan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jawa krama inggil. Para peneliti tersebut mendapati hal ini penting dilakukan sebab bahasa Jawa krama inggil merupakan bahasa yang memperhatikan kesopanan dan tata krama antara penutur muda dengan pendengar yang lebih tua darinya. Oleh sebab itu, para peneliti meyakini bahwa belajar berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa krama inggil dapat mempertegas jati diri bangsa, misal saja sopan santun.

Selain, terdapat juga penelitian lain dengan bahasan serupa (Janeko et al, 2023). Bimbingan bahasa Jawa krama inggil di luar pendidikan formal. Para peneliti tersebut memilih pendidikan non-formal berupa bimbingan belajar untuk mengajarkan kemampuan berbahasa Jawa krama inggil dengan baik dan benar. Para peneliti tersebut berpendapat bahwa penerapan bahasa Jawa krama inggil memiliki implikasi yang lebih luas dan tidak hanya terjadi di lingkungan pendidikan formal atau sekolah saja. Penerapan bahasa tersebut juga harus dapat terwujud di lingkungan-lingkungan lain seperti keluarga, masyarakat, maupun sosial interaksi lainnya. Oleh karena itu, penerapan kegiatan berbahasa Jawa di bimbingan dapat menstimulasi kesadaran peserta didik bahwa bahasa Jawa bukan sekedar bahasa yang harus digunakan di sekolah namun bermanfaat dan sangat dihargai penerapannya di lingkungan masyarakat secara umum.

Pemerintahpun juga telah berusaha untuk melestarikan bahasa Jawa termasuk berbahasa krama inggil. Di provinsi Jawa Tengah, pelaksanaan pembinaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa telah diatur oleh Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013. Peraturan tersebut menegaskan pembinaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa bagi pendidikan formal seperti Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Dasar Luar Biasa, Paket A, Sekolah Menengah Pertama, Madrasah Tsanawiyah, Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa, Paket B, Sekolah Menengah Atas, Madrasah Aliyah, Sekolah Menengah Atas Luar Biasa, Sekolah Menengah Kejuruan, Madrasah Aliyah Kejuruan, dan Paket C atau sederajat untuk menyediakan mata pelajaran bahasa Jawa dan terstruktur dalam kurikulum satuan pendidikan dengan setidaknya dua jam pelajaran setiap minggu untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan.

Mandat yang disampaikan melalui peraturan tersebut memiliki tujuan-tujuan spesifik. Tujuan pertama adalah untuk melestarikan keberadaan bahasa Jawa mulai dari ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama inggil. Tujuan kedua adalah untuk membentuk karakter para peserta didik. Belajar bahasa Jawa dapat meningkatkan rasa saling menghormati, budi pekerti luhur, empati, dan keterampilan sosial. Pembelajaran bahasa Jawa dapat membentuk tata-krama, tata

Susila, etika, dan tindak laku pelajar. Kedua pendapat tersebut memang terbukti kebenarannya. Secara statistic membuktikan penerapan pembelajaran bahasa Jawa krama inggil berpengaruh terhadap karakter luhur dan periaku terpuji peserta didik (Kirom et al, 2022). Temuan statistiknya berupa pengaruh positif pembelajaran bahasa Jawa krama inggil terhadap karakter bersahabat dan komunikatif (Handayani et al, 2024).

Salah satu indikator atau penanda dua tujuan tersebut tercapai adalah terampil berbicara menggunakan bahasa Jawa krama inggil. Namun, hingga saat ini, penerapan pembelajaran bahasa Jawa krama inggil tersebut mendapati banyak tantangan. Penurunan minat belajar bahasa Jawa diakibatkan oleh keterbatasan paparan masukan bahasa dari role model orang dewasa untuk menggunakan bahasa Jawa. Kemudian, pendapat kedua dari beliau adalah – trend bahwa mempelajari ilmu-ilmu pasti dan bernuansa digital lebih dibutuhkan daripada mempelajari bahasa Jawa. Tantangan kedua adalah kemunculan beragam paparan bahasa tanpa sifat menuntun atau memberi tauladan pada pemirsanya. Era dengan kecepatan pertukaran informasi yang sangat cepat ini memudahkan siapapun untuk menonton beragam konten. Pada sebagian besar konten, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia namun dengan sentuhan umpatan-umpatan bahasa Jawa ngoko lugu maupun ngoko alus. Hal ini diperparah dengan role model penutur, yaitu orang dewasa yang dengan sangat mudah menuturkan ujaran-ujaran tersebut bahkan kepada pemirsa muda. Hal ini menyebabkan anak-anak usia sekolah dasar berpendapat bahwa tindakan tersebut merupakan tindakan normal dan wajar sehingga mereka menirunya. Dua tantangan tersebut juga dibuktikan secara ilmiah. Kendala terbesar para peserta didik adalah faktor-faktor non bahasa (Fatmawati et al, 2023). Faktor-faktor tersebut antara lain peran guru, fasilitas sekolah, suasana rumah, hubungan orangtua dan anak, serta role model bahasa Jawa krama inggil. Sisi lain, faktor-faktor kebahasaan umumnya berhubungan dengan kosakata para peserta didik yang terbatas. Hal ini juga peneliti temukan pada peserta didik kelas VII SMP 4 Kudus.

Hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan mendapati peserta didik kelas VII SMP 4 Kudus tidak terampil berbicara bahasa Jawa krama. Dilihat dari sisi akademik, hasil belajar para peserta didik tersebut di semester 1 hanya mencapai rata-rata kelas sebesar 66. Sebanyak 62.5% murid tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menandakan hanya ada 37.5% peserta didik yang dapat mencapai KKTP. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama satu minggu juga mendapati para peserta didik tidak memiliki role model bahasa Jawa krama inggil yang mendukung. Peneliti mendapati saat peserta didik berjumpa dengan orangtuanya, terutama saat pulang sekolah, menggunakan bahasa Indonesia. Pada beberapa kali kesempatan, peneliti juga menemukan peserta didik menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko kepada orangtuanya. Berdasarkan penjelasan tentang tantangan dan kendala para peserta didik untuk memiliki keterampilan berbicara bahasa Jawa krama, peneliti menemukan kebutuhan role modelling sebagai sesuatu yang penting. Role model merupakan sosok individu yang menjalankan fungsi sebagai contoh atau tauladan bagi para individu yang lebih muda. Seorang yang berusia muda seringkali membandingkan dirinya dengan individu yang lebih tua dari dirinya. Hal ini dilakukan sebab secara tak sadar individu muda membutuhkan rujukan atau inspirasi untuk bertingkah laku.

Dunia pendidikan, replika role model dapat digunakan melalui penerapan pembelajaran bermetode *role playing*. *Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning* menjelaskan bahwa *role playing* merupakan ajang latihan bagi para peserta didik untuk memainkan peran tertentu, misal seseorang di situasi atau konteks tertentu. Model pembelajaran ini dapat dilakukan bersama-sama para peserta didik dalam jumlah banyak, berkelompok kecil, maupun berpasangan. *Role playing* merupakan model pengajaran yang

berakar pada dimensi pendidikan pribadi dan sosial. Konsep dasar dari model pembelajaran ini adalah: 1) memainkan peran untuk mendapatkan respon dan emosional asli murid, 2) menggambarkan perasaan murid yang dapat mereka kenali dan mungkin melepaskannya dalam perasan logis, dan 3) memperkuat gagasan, emosi, dan kesadaran dengan bermain peran bersama kelompok (Janeko et al, 2023).

Selama bermain peran, terdapat juga proses psikologi tersembunyi yang melibatkan sikap, nilai, dan sistem keyakinannya sendiri dapat dibawa kepada kesadaran dengan menggabungkan proses memerankan spontan dengan analisis. Bermain peran adalah sarana yang mempengaruhi orang untuk mengambil peran orang lain (Aji et al, 2019). Keadaan tersebut merupakan solusi bagi para peserta didik yang tidak memiliki figur tauladan untuk belajar berbahasa Jawa krama inggil. Penerapan *role playing* di dunia pendidikan telah banyak dilakukan. Model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik lebih tinggi daripada mereka yang menerima pembelajaran tradisional (Maulana et al, 2023). Para peserta didik yang umumnya malu atau ragu untuk berbahasa, dalam hal ini berbahasa asing, mampu mulai merasa antusias saat bermain *role playing*. Hasil penelitian antara *pretest-posttest* menunjukkan peningkatan yang secara signifikan di kelas eksperimen. Temuan itu menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Penelitian kedua juga menunjukkan hal serupa. Penerapan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rikmasari et al, 2021). Para peneliti tersebut juga mendapati bahwa *role playing* dapat meningkatkan pemahaman, inisiasi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik. Studi yang dilakukan juga menunjukkan penerapan *role playing* memungkinkan para peserta didik mengetahui dan terampil menggunakan kalimat-kalimat krama inggil dengan baik dan akurat (Beta, 2019). Berdasarkan latarbelakang dan kajian literatur yang peneliti lakukan, peneliti mendapati bahwa studi tentang penerapan *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil para peserta didik masih jarang dilakukan. Studi yang telah peneliti kaji merupakan thesis yang masih perlu ditindaklanjuti. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil para peserta didik menggunakan *role playing*.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 4 Kudus pada tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah murid kelas VII A yang berjumlah 28, terdiri dari 10 murid laki-laki dan 18 murid perempuan. Adapun penelitian tindakan kelas dimaknai sebagai jenis penelitian yang dapat memaparkan baik itu proses maupun hasil guna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas (Fatmawati et al, 2023). Selain itu prosedur penelitian adalah Prosedur yang peneliti gunakan diambil dari modifikasi sintaks *role playing* (Rahmaniati, 2024). Prosedur-prosedur tersebut terdiri dari: 1) melatih kelompok, 2) menyeleksi peserta, 3) mengatur setting, 4) mempersiapkan peneliti, 5) pemeranan, 6) diskusi dan review, 7) memerankan kembali, 8) diskusi dan evaluasi, dan 9) berbagi pengalaman dan analisis. Kemudian, di akhir proses belajar-mengajar peneliti melakukan evaluasi pelaksanaan *role playing*.

Pada penelitian ini data dikumpulkan dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui observasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam materi berbicara unggah-ungguh basa. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar murid pada keterampilan berbicara ragam basa Jawa krama. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi,

dan tes unjuk kerja. Adapun triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik menggunakan data dari hasil wawancara dan observasi. Triangulasi sumber adalah data dari murid kelas VII A, arsip dan literatur. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah melakukan reduksi data, penyajian dan data dan penyimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti mereduksi hasil penelitian menjadi pelaksanaan penelitian yang terdiri dari 9 fase, evaluasi, dampak belajar menggunakan metode *role playing*, dan faktor-faktor kendala dan pendukung penerapan *role playing*.

### Fase 1: Melatih Kelompok

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran fase satu ini murid diberikan apersepsi mengenai materi *pacelathon* (dialog) yang akan di disajikan di depan kelas. Apersepsi berupa tayangan video meminta ijin kepada orang tua. Kemudian murid diberikan stimulus berupa pertanyaan, dan kemudian siswa merespon sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di diskusikan. Pada apersepsi ini murid mulai mengintrepetasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan membahas mengenai tindak tutur dan kesantunan tokoh dalam video. Murid bersama guru mendiskusikan materi belajar tersebut.

### Fase 2: Menyeleksi Peserta

Pada fase dua ini murid diajak untuk menyeleksi peran yang akan dimainkan atau disajikan pada presentasi kelompok. Sehingga sebelum pelaksanaan kegiatan presentasi / menyajikan teks dialog, murid berdiskusi dalam team belajar untuk melakukan seleksi peran yang akan disajikan sekaligus mengembangkan butir-butir teks dialog yang telah dibuat. Melalui kegiatan ini maka pemeranan dalam bermain peran akan lebih matang dan terarah. Sehingga proses tujuan belajar yang sesungguhnya akan tercapai. Pada fase ini murid memahami benar akan materi yang dipelajarinya.

### Fase 3: Mengatur Setting

Murid bersama guru berdiskusi mengenai peran yang akan presentasikan di depan kelas. Pada fase tiga ini murid difasilitasi oleh guru untuk berdiskusi mengenai teks dialog yang akan dipresentasikan di depan kelas. Sehingga pada fase ini guru dan bahan ajar menjadi sangat penting sebagai sumber ide. Pada fase ini pula murid menganalisis masalah yang dihadirkan sehingga kemampuan menganalisis juga dilibatkan dalam proses belajar ini.

### Fase 4: Mempersiapkan Peneliti

Murid bersama guru melakukan analisis dan diskusi mengenai teks dialog yang telah dibagikan, yang akan digunakan sebagai acuan untuk mempresentasikan teks dialog yang telah ditulis murid. Melalui fase ini murid menganalisis melalui pengamatan yang dilakukan bersama anggota kelompok mengenai tindak tutur yang terdapat pada teks, ciri teks dialog, struktur teks, isi dialog, bahasa yang digunakan.

### Fase 5: Pemeranan

Murid menyajikan / praktik bermain peran dari teks dialog yang telah dibuatnya. Murid memainkan peran berdasarkan tindak tutur yang tepat berdasarkan peran yang dimainkan. Pada fase ini murid mulai memahami dan menganalisa, kemudian menterjemahkan dari apa yang mereka pelajari mengenai tindak tutur bahasa Jawa dalam kegiatan bermain peran. Bukan hanya

tindak tutur yang akan mereka pelajari pada fase ini, akan tetapi murid juga diajak untuk belajar bersikap santun berdasarkan tindak tutur yang tepat.

#### **Fase 6: Berdiskusi dan Mereview**

Pada fase enam ini murid diajak untuk mendiskusikan dan memberikan komentar terhadap hasil presentasi kelompok. Tugas guru menjadi fasilitator atas jalannya diskusi. Topik utama yang menjadi pembahasan pada diskusi adalah fungsi dan jenis tindak tutur, struktur kalimat, fonologi, isi, diksi, dan kelancaran.

#### **Fase 7: Memerankan Kembali**

Murid pada fase tujuh ini mengulang kembali apa yang telah dipraktikkan. Semua kelompok giliran untuk presentasi hasil belajar pada masing-masing kelompok. Intinya pada fase ini sifatnya hanya pengulangan dari apa yang telah di sajikan pada kelompok 1 sampai dengan kelompok 6.

#### **Fase 6: Berdiskusi dan Mereview**

Pada fase enam ini murid diajak untuk mendiskusikan dan memberikan komentar terhadap hasil presentasi kelompok. Tugas guru menjadi fasilitator atas jalannya diskusi. Topik utama yang menjadi pembahasan pada diskusi adalah fungsi dan jenis tindak tutur, struktur kalimat, fonologi, isi, diksi, dan kelancaran.

#### **Fase 8: Diskusi dan Evaluasi**

Pada fase ini kegiatan yang berlangsung adalah diskusi dan evaluasi antar kelompok dilakukan berulang, sampai kelompok belajar di kelas menyelesaikan presentasinya semua. Pada fase ini keterampilan berbicara dan berpikir kritis terlatih, karena murid diwajibkan mengeluarkan pendapat dan memperhatikan kelompok belajar yang maju presentasi. Fokus utama pembahasan sama seperti pada fase enam.

#### **Fase 9: Berbagi Pengalaman dan Menganalisis**

Pada fase sembilan adalah bagian akhir dari model pembelajaran *role playing*. Kegiatan pembelajaran adalah menganalisis hasil diskusi dan menyimpulkan hasil diskusi secara umum yang difasilitasi guru. Pada fase ini murid diajak untuk menganalisis kegunaan dan jenis tindak tutur yang ada dalam bahasa Jawa dan keberfungsian dalam kehidupan sehari-hari. Guru bertindak sebagai fasilitator dari apa yang disimpulkan murid secara umum dan bersama. Hasil analisis kelompok dituliskan pada lembar jawab yang telah dibagikan oleh guru. Koreksi hasil diskusi kelompok oleh murid dilakukan oleh guru dan menjadi pembahasan pada pertemuan selanjutnya.

### **Evaluasi**

Kegiatan evaluasi adalah tahap untuk memperoleh data hasil, dampak, faktor kendala dan pendukung, serta rencana tindak lanjut kegiatan. Kegiatan pembelajaran keterampilan teks dialog (unggah-ungguh basa) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan terampil berbicara basa Jawa krama. Hal tersebut tampak karena pada setiap fase dalam sintak pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan murid untuk melakukan pengamatan, menyimak, mendengar dan membaca sehingga kemampuan murid dalam keterampilan berbahasa terfasilitasi dengan maksimal. Salah satu keterampilan bahasa yang dibahas yakni keterampilan berbicara yang menjadi fokus pada penelitian ini, melalui model pembelajaran *role playing* kemampuan berbicara basa Jawa krama mengalami peningkatan. Hal

ini tampak pada saat para murid mampu untuk mengkomunikasikan teks dialog yang dibuatnya, dan mampu untuk mempresentasikan/ menyajikan dengan baik di depan kelas.

Keterampilan berbicara bahasa Jawa menggunakan ragam krama pada murid kelas VII SMP 4 Kudus juga mulai terasah, yakni ketika menyampaikan pendapat saat diskusi umum berlangsung, sehingga melalui beberapa pengamatan selama pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara basa Jawa ragam krama dan memudahkan murid memahami tingkat tutur dan fungsinya pada materi teks dialog (unggah-ungguh basa). Keterampilan berbicara Bahasa Jawa ragam krama murid kelas VII SMP 4 Kudus mengalami peningkatan yang baik. Model pembelajaran *role playing* dapat membantu murid untuk terampil berbicara basa krama sesuai dengan tindak tutur yang tepat. Hal ini terlihat ketika diskusi maupun presentasi hasil menulis dialog yang dilakukan oleh kelompok belajar. Secara langsung murid dapat praktik berbicara bahasa Jawa semua ragam basa ngoko, basa madya, maupun krama. Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama tampak pada tabel berikut:

*Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Murid*

No	Interval Nilai	Kategori	Kondisi awal	siklus I	Siklus II
1	85-100	Sangat Baik	15%	36%	43%
2	75-84	Baik	25%	50%	57%
3	65-74	Cukup	46%	14%	0
4	≤64	Kurang	14%	0	0

Pada tabel tersebut di atas, nilai rata-rata pada kondisi awal atau pra siklus adalah 63 dengan jumlah 4 murid kategori kurang dan 13 murid pada kategori cukup. Pada kategori sangat baik berjumlah 4 murid dengan rata-rata 85, dan untuk 7 murid rata-rata nilai 75 dengan kategori baik. Pada siklus II, mengalami peningkatan kategori cukup dan dan kurang tidak ada. Selanjutnya jumlah murid yang memiliki rata-rata nilai 95 berjumlah 12 dengan kategori sangat baik. Murid dengan kategori baik berjumlah 16 murid dengan rata-rata 82.

Pada langkah selanjutnya, ketika murid melakukan unjuk kerja, keterampilan berbicara ragam basa Jawa Krama terlihat pada tabel berikut:

*Tabel 2. Peningkatan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama*

Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Kelancaran	57% murid belum lancar dalam berbahasa Jawa ragan krama dan terbata-bata	14% murid masih belum lancar dalam menggunakan bahasa Jawa Krama	7% murid masih belum lancar dalam menggunakan bahasa Jawa Krama
Ketepatan struktur berbahasa Jawa	57% murid belum dapat merangkai kalimat berbahasa jawa dengan tepat	18% murid belum dapat merangkai kalimat berbahasa jawa dengan tepat	3% murid belum dapat merangkai kalimat berbahasa Jawa dengan tepat
Ketepatan pelafalan	57% murid belum dapat melafalkan beberapa kata dengan tepat	25% murid belum dapat melafalkan beberapa kata dengan tepat	3% murid belum dapat melafalkan beberapa kata dengan tepat
ketepatan pemilihan diksi	57% murid belum tepat dalam memilih diksi dalam ragam bahasa Jawa krama	25 % murid belum tepat dalam memilih diksi dalam ragam bahasa Jawa krama	7% murid belum tepat dalam memilih diksi dalam ragam bahasa Jawa krama

## **Dampak Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing**

Dinamika yang terjadi pada dunia pendidikan dasar adalah sering mengalami perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum yang kurang didukung adanya perencanaan yang baik membuat guru dan murid menjadi resah. Guru masih belum menguasai penerapan model pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum 2013. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif dan hasil belajar murid yang menurun (Hong et al., 2021; Supriyadi et al., 2020; Zhu et al., 2021). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran Bahasa Jawa yang menerapkan model pembelajaran role playing pada materi teks dialog dengan kompetensi dasar menuliskan dan menyajikan teks dialog yang melibatkan tokoh orang tua memberikan dampak positif untuk pembelajaran di kelas. Hal tersebut tampak ketika pembelajaran menggunakan model belajar role playing di terapkan pada kelas VII A.

Murid tampak antusias dalam pembelajaran ditunjukkan dengan sikap semangat memainkan peran yang di perolehnya. Murid fokus mendengarkan pada saat diskusi berlangsung. Selain itu juga tampak keaktifan murid ketika mengikuti diskusi yakni berani berpendapat dan terampil dalam menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan tindak tutur yang tepat. Hal ini membuktikan bahwa menerapkan model pembelajaran role playing pada materi berbicara unggah-ungguh yakni elemen berbicara yang melibatkan tokoh orang tua adalah tepat. Melalui model belajar tersebut, sikap belajar dan hasil belajar murid mengalami perubahan kearah yang positif. Kegiatan pembelajaran dengan model belajar role playing bagi guru, bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan model pembelajaran lainnya sehingga membantu peningkatan hasil belajar murid. Selain itu guru bisa lebih kreatif dalam mengimprovisasi peluang pada setiap keterampilan yang diajarkan pada peserta didik. Pihak sekolah sangat mendukung jika pembelajaran yang diterapkan di kelas selalu berorientasi pada kemajuan belajar murid.

## **Faktor Kendala dan Pendukung**

Kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara basa Jawa ragam krama antara lain: (1) pembiasaan peserta didik menggunakan bahasa Jawa ragam krama dengan baik sesuai dengan tingkat tuturnya; (2) pembelajaran menggunakan role playing membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada model pembelajaran lainnya dan (3) murid yang kurang aktif di kelompok, maka kelompok belajar terkendala hasil presentasi bermain peran. Faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara basa krama diantaranya: 1) karakteristik peserta didik yang menyukai praktik daripada teori; 2) sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran; 3) Motivasi spiritual guru sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan hasil belajar murid untuk mencapai tujuan pendidikan seutuhnya.

Bermain peran dapat menggambarkan perasaan murid yang dapat mereka kenali dan mungkin melepaskannya dalam perasan logis. Bermain peran adalah sarana yang mempengaruhi orang untuk mengambil peran orang lain. Konsep dari peran adalah salah satu landasan teoritis sentral dari model bermain peran. *Role playing* sangat efektif untuk mengajar dengan jumlah murid yang jauh lebih besar (Hong et al, 2021). Bermain peran diidentifikasi sebagai alat pelatihan yang efektif digunakan terutama untuk perolehan keterampilan peserta (pengembangan kompetensi perilaku), untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik (asupan informasi dan pemahaman intelektual) dan untuk memperkaya peserta pelatihan mempengaruhi pengalaman. Kelebihan model pengajaran *role playing* adalah 1) dapat digunakan untuk analisis nilai dan perilaku personal, 2) Perkembangan strategi dapat digunakan untuk memecahkan masalah antar personal dan personal, 3) dapat digunakan untuk mengukur

perkembangan empati terhadap orang lain. Adapun kelemahan pembelajaran *role playing* adalah 1) tidak semua bidang mata pelajaran dapat menggunakan model pembelajaran ini, 2) Metode *role playing* membutuhkan waktu yang lama.

Hasil penelitian menunjukkan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil. Bahasa Jawa sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama yakni merupakan pelajaran yang dikategorikan sebagai mata pelajaran Muatan lokal. Pada kurikulum 2013 bahasa Jawa memiliki dua tagihan penilaian yakni aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Dengan demikian mindset kurikulum merdeka sejatinya ialah ingin menciptakan manusia Indonesia bebas berkarya dan bebas. Guru sebagai seorang pendidik tidak sekedar membuat murid menjadi tahu atau berkompoten. Hal terpenting lain yang harus guru lakukan adalah membuat murid menjadi pribadi lebih kreatif (Susmita, 2019). Selain berfikir kreatif, guru harus mampu mendorong peserat didik untuk berfikir kritis. Kemampuan berpikir kritis pada murid tentunya akan lebih baik jika ditunjang keterampilan berbahasa yang baik.

Kemampuan berbahasa tersebut meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa adalah keterampilan yang saling terlibat dan tidak dapat dipisahkan. Keterampilan tersebut terbentuk dari kemampuan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis yang saling berhubungan erat (Aji et al, 2019). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam aspek bahasa yang sangat penting sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan lawan bicara (Shaari et al., 2021). Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Rakhmawati et al, 2020; Surdyanto et al, 2020). Model pembelajaran *role playing* atau juga sering disebut model pembelajaran bermain peran termasuk dalam salah satu model pembelajaran kooperatif learning. Pada penelitian ini model pembelajaran *role playing* diterapkan dalam materi berbicara unggah-ungguh basa, dengan melalui 3 tahapan yakni: 1) kondisi awal atau prasiklus, 2) siklus I, dan 3) siklus II. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan 3 tahapan tersebut, keterampilan berbicara murid mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar murid melalui beberapa siklus tersebut adalah karena adanya refleksi, evaluasi, dan aksi tindak lanjut dari siklus sebelumnya. Selain itu, murid juga memiliki antusias yang lebih tinggi, ketika belajar dengan aktif melalui kegiatan belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *role playing* menjadikan pengalaman belajar yang diterima lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan siswa (Handayani et al, 2024). Melalui peningkatan partisipasi aktif murid, maka berdampak pada peningkatan hasil belajar yang akan dicapai murid.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada materi berbicara unggah-ungguh basa mengalami peningkatan pada kategori cukup yang semula 46% mengalami peningkatan 64% pada siklus 2, yang artinya pada siklus II tidak ada murid yang masuk dalam ketegori cukup. Selanjutnya untuk kategori kurang yang semula 14%, pada siklus 2 mengalami peningkatan sampai dengan 86%. Pada siklus II menunjukkan 100% murid masuk dalam kategori nilai baik (57%) dan sangat baik (43%). Simpulannya adalah bahwa setelah belajar dengan model pembelajaran *role playing* murid kelas VII A yang semula nilai rata-rata klasikal kelas adalah 73,6, setelah penerapan model *role playing* menjadi 88,5. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada murid rata-rata pemerolehan nilai 80,58 dengan kategori baik, secara klasikal 82% murid telah mepapai ketuntasan belajar (Beta, 2019).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan role-playing dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama pada materi berbicara unggah-ungguh basa, dengan capaian pembelajaran Peserta didik mampu menggunakan ungkapan-ungkapan Jawa dalam dialog sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peningkatan nilai keterampilan berbicara tampak pada hasil belajar murid secara klasikal yakni dengan nilai rata-rata klasikal adalah 73,6 menjadi 88,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran role playing, kemampuan berbicara bahasa Jawa krama masuk dalam kategori cukup, dan setelahnya menjadi kategori baik dan sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model belajar role playing memberikan dampak yang positif untuk kegiatan belajar aspek keterampilan. Murid tampak aktif, bersemangat, dan antusias melaksanakan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat digunakan oleh para peneliti di masa depan. Keterbatasan yang pertama adalah metode penelitian dilaksanakan pada 1 kelas belum menggunakan sampel yang lebih banyak. Metode penelitian ini memang memiliki keunggulan untuk mengetahui bagaimana suatu model pembelajaran dapat menjawab kebutuhan maupun mandat dari pemerintah. Namun, metode tersebut tidak dapat secara statistik dan akurat menentukan signifikansi peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu para peneliti di masa depan dapat menggunakan metode-metode penelitian lainnya untuk membuktikan pengaruh penerapan role playing terhadap keterampilan berbahasa Jawa krama inggil bagi para peserta didik mereka.

## Acknowledgment

-

## References

- Aji, K. R., & Hartono, R. (2019). The formative assessment backwash in English instruction at Kristen Nusantara Vocational School. *English Education Journal*, 9(4), 541–557. <https://doi.org/10.15294/eej.v9i4.32078>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Errington, J. J. (2015). *Structure and style in Javanese: A semiotic view of linguistic etiquette*. University of Pennsylvania Press.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis kesulitan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa murid sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634>
- Handayani, R. S., Suryandari, K. C., & Rokhmaniyah, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model Role Playing. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.77386>
- Hong, J. C., Lee, Y. F., & Ye, J. H. (2021). Procrastination predicts online self-regulated learning and online learning ineffectiveness during the coronavirus lockdown. *Personality and Individual Differences*, 174(January), 110673. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110673>

- Janeko, J., Na'im, M. A., Marzuqoh, E. L., & Nigtiaz, R. A. (2023). Pelestarian Bahasa Jawa Halus (Krama Inggil) pada Anak sebagai Bentuk Pemberdayaan Bahasa Lokal dan Upaya Penguatan Jati Diri Bangsa di Desa Kedungbanjar Sambeng Lamongan. *Santri: Journal of Student Engagement*, 2(2), 30-44. <https://doi.org/10.55352/santri.v2i2.560>
- Kirom, A., Agusti, S. T., Saifulah, & Kholifah, N. (2022). Pengaruh penerapan bahasa Jawa krama untuk membentuk karakter sopan santun murid awwaliyah di madin al-qosimi nampes nogosari pandaan. *Journal MULTICULTURAL of Islamic Education*, 6(2). <https://doi.org/10.35891/ims.v6i2.3145>
- Maulana, I., & Lolita, Y. (2023). The effectiveness of role play to improve student's speaking achievement. *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*, 3(2), 122–135.
- Poedjosoedarmo, S. (1982). Javanese influence on Indonesian. Dept. of Linguistics, Research School of Pacific Studies, The Australian National University.
- Rahmaniati, R. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rakhmawati, E., & Kresna Rahma Aji, S. (2020). The Effect of Flashcard to Improve Children's Protective Behavior Knowledge. *Solid State Technology*, 63(5), 10462-10470.
- Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role Playing Learning Method as A Solution to Improve The Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students of Election and Election Materials. *Edukasi*, 15(2), 169-181. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>
- Shaari, N. D., Shaari, A. H., & Abdullah, M. R. (2021). Investigating the impact of flipped classroom on dual language learners' perceptions and grammatical performance. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 690–709. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i2.18872>
- Suharno, I. (1982). A descriptive study of Javanese. Dept. of Linguistics, Research School of Pacific Studies, The Australian National University.
- Supriyadi, Rusilowati, A., Astuti, P., & Wiyanto. (2020). Comparing the students' scientific literacy based on teaching models and science textbook on expansion concept. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research*, 443(Iset 2019), 577–581. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.117>
- Surdyanto, A., & Kurniawan, W. (2020). Developing critical reading module using integrated learning content and language approach. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 154–169. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15098>
- Susmita, N. (2019). Tindak tutur guru dan murid dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.29210/02353jpgi0005>
- Zhu, M., Berri, S., & Zhang, K. (2021). Effective instructional strategies and technology use in blended learning: A case study. *Education and Information Technologies*, 26(5), 6143–6161. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10544-w>