

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII D SMP NEGERI 2 KERTOSONO PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2016/2017

INDYAH HERMINIATI, S.Pd
SMP Negeri 2 Kertosono

ABSTRAK

Hasil pengamatan pada pembelajaran Bahasa Jawa di kelas VIII D menunjukkan bahwa guru belum menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa banyak beraktivitas sehingga hasil belajar siswa pada KD 10.3 sangat kurang yaitu rata – rata nilai yang diperoleh hanya 59. Untuk itu penulis sebagai guru Bahasa daerah Jawa mengadakan penelitian tindakan dengan Implementasi metode *Role Playing* atau bermain peran, dengan alasan bahwa secara teori metode ini menjadikan siswa banyak beraktivitas dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode *Role Playing* ini diharapkan pula siswa kelas VIII D menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya. Hasil Penelitian tindakan pada akhir siklus membuktikan bahwa implementasi metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas VIII D. Hal ini dibuktikan pada akhir siklus 1 rata – rata skor yang diperoleh baru 69%, dan pada akhir siklus 3 rata – rata skor yang diperoleh meningkat secara signifikan menjadi 88%. Demikian juga hasil belajar siswa, yang sebelum tindakan rata – rata nilai hanya 59, tetapi pada akhir siklus 3 telah mencapai batas ketuntasan yaitu diperoleh rata – rata nilai 78 dengan kategori baik. Demikian juga kinerja guru dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* telah berhasil pada akhir siklus 3 dengan perolehan skor 39 atau 81% dari skor maksimalnya 48. Semoga keberhasilan pembelajaran Bahasa daerah Jawa dengan Implementasi Metode *Role Playing*, dapat memotivasi guru khususnya Bahasa Jawa untuk menerapkan metode – metode yang lain dalam pembelajaran Bahasa Daerah Jawa di SMP Negeri 2 Kertosono.

Kata-kata Kunci : Metode *Role Playing*, Aktivitas dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dari hasil observasi penulis sebagai guru pengajar mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas VIII D, aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa daerah Jawa sangat pasif dan jarang mau bertanya apalagi mau mengemukakan pendapatnya, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Sebagai guru pengajar berharap siswa di kelas VIII D dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka, sehingga juga akan dapat meningkatkan hasil belajar mereka juga. Oleh karena itu penulis sebagai guru bahasa daerah Jawa di kelas VIII D berusaha mengubah kebiasaan tersebut dengan mengimplementasikan sebuah metode pembelajaran yang diharapkan akan dapat meningkatkan rasa senang, antusias, aktif dan akhirnya dengan banyak aktifitas yang dilakukan diharapkan siswa juga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Selain permasalahan umum diatas, permasalahan khusus lain yang tak kalah penting untuk dikemukakan adalah problematika yang

dialami oleh guru dalam menerapkan metode mengajar disekolah cukup banyak. Berdasarkan pengalaman peneliti semenjak menjadi guru di SMP Negeri 2 Kertosono Nganjuk yang paling mendasar antara lain adalah : 1) proses belajar mengajar berlangsung kurang semangat sebab banyak siswa yang merasa bosan dengan materi pembelajaran, 2) Faktor – faktor penghambat belajar baik internal maupun eksternal menurunkan motivasi belajar yang berujung pada rendahnya hasil belajar siswa, 3) KTSP pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang diterapkan sekarang ini belum mampu menjembatani pelaksanaan pembelajaran secara utuh dan berkualitas sehingga standar kompetensi bahan kajiannya belum mampu diaplikasikan secara nyata disekolah, 4) Belum semua guru Bahasa Jawa memperoleh pelatihan, pembelajaran Contextual, sehingga strategi dan metode mengajar yang diterapkan dalam pembelajaran sehari – hari cenderung bersifat konvensional dan tradisional, akibatnya berpengaruh negative terhadap prestasi belajar

siswa yang ditandai dengan tidak mempunyai siswa mencapai nilai terendah dari KKM atau $n < 75$ dan presentase ketuntasan hasil belajarnya pun juga rendah atau $n < 75\%$.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka sebagai guru Bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Kertosono Nganjuk terdorong keinginan untuk menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa akan meningkat.

Bertumpu pada hal diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan dengan memilih judul "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 2 Kertosono Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017".

Rumusan Masalah

- 1) Apakah penerapan *Metode Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 2 Kertosono Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017?".
- 2) Apakah penerapan *Metode Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 2 Kertosono Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017?".

Tujuan Penelitian

- 1) Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran bahasa jawa
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam pembelajaran bahasa jawa
- 3) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan Metode *Role Playing* dalam menyampaikan materi bahasa jawa KD 10.3 "Mengubah basa ngoko menjadi ngoko alus dan krama"
- 4) Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa jawa KD 10.3 "Mengubah basa ngoko menjadi ngoko alus dan krama"

Manfaat Penelitian

- a. Bagi Guru : 1. Sebagai masukan bagi guru Bahasa Jawa untuk mengambil langkah yang tepat, guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa daerah jawa. 2. Untuk mengembangkan profesinya sehingga guru semakin profesional di bidangnya. 3. Untuk menambah pengalaman

dalam bidang penelitian, khususnya bagi penulis.

- b. Bagi Siswa : 1. Diharapkan terjadi perubahan cara belajar siswa dari pasif menjadi aktif. 2. Diharapkan siswa berani mengemukakan pendapat dalam setiap proses pembelajaran di kelas sehingga tercipta situasi kelas yang menyenangkan / enjoy learning

Hipotesis Tindakan

Untuk memberi motivasi bagi penulis dalam melakukan penelitian dan memberikan bukti jawab tersebut diatas maka dengan bertitik tolak dari permasalahan yang telah penulis uraikan, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut : "Jika *Metode Role Playing* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII.D akan meningkat".

Metode Role Playing

Salah satu komponen dalam pembelajaran yang dapat menentukan efektivitas mengajar seorang guru adalah implementasi metode mengajar. Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi siswa dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Depdikbud, 1987).

Hakikat aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran. Metode Belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif, karena siswa lebih berperan dan lebih terbuka sensitive dalam PBM.

Hasil belajar adalah yang diperoleh siswa mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai

suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Cullen, [2003] dalam Fathul Hilman, [2004]).

METODE PENELITIAN

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa sumber, yakni : siswa, guru teman sejawat yang juga bertindak sebagai kolaborator.

1. Siswa : Untuk mendapatkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar bahasa jawa KD 10.3. "Mengubah basa ngoko menjadi ngoko alus dan krama".
2. Guru : Untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran dengan implementasi metode *Role Playing* dan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa jawa.
3. Teman Sejawat dan Kolaborator : Teman sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat penerapan Penelitian Tindakan Kelas secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

- a. Tes : dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa
- b. Observasi : dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan pembelajaran dengan Implementasi *Metode Role Playing*.
- c. Diskusi : antar guru, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus Penelitian Tindakan Kelas.
- d. Kuisisioner : untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

Analisis Data

Data dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Aktivitas Siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Jawa : dengan menganalisis tingkat

keaktifan siswa dalam PBM, Kemudian dikategorikan tinggi, sedang, dan rendah

2. Hasil Belajar : dengan menggunakan nilai rata – rata ulangan harian. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi amat baik, baik, dan cukup baik.
3. Implementasi *Metode Role Playing* : dengan menganalisis tingkat keberhasilan implementasi metode *Role Playing*, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil.

Prosedur Penelitian

Siklus 1

Siklus pertama dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) , refleksi dan perencanaan ulang (*reflecting and replanning*).

Siklus 2

Seperti halnya siklus pertama, pada siklus kedua ini juga terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) , refleksi dan perencanaan ulang (*reflecting and replanning*).

Siklus 3

Siklus ke 3 merupakan putaran ketiga dari pembelajaran bahasa daerah Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing* dengan tahapan yang sama seperti siklus pertama dan siklus kedua, yaitu terdiri dari : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) , refleksi (*reflecting*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi, serta perencanaan ulang (*Reflecting and Replanning*), seperti berikut ini .

a) Perencanaan (*Planning*)

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan *Implementasi Metode Role Playing*.
2. Membuat RPP Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*
3. Membuat lembar kerja siswa

4. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus penelitian tindakan Kelas
5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

b) Pelaksanaan (Acting) :

Pada awal pelaksanaan siklus pertama, belum sesuai dengan yang telah direncanakan. Hal ini disebabkan :

- 1) Sebagian kelompok belum terbiasa dengan kondisi belajar bersama dalam satu kelompok
- 2) Sebagian kelompok belum memahami langkah – langkah pembelajaran Bahasa daerah Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*

Cara mengatasi masalah diatas, dilakukan upaya sebagai berikut:

- 1) Guru dengan intensif memberi pengertian kepada siswa kondisi dalam belajar kelompok, kerjasama dalam kelompok, keikutsertaan setiap siswa dalam kelompok
- 2) Guru membantu kelompok – kelompok yang belum memahami langkah – langkah pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

Pada akhir siklus pertama dari hasil pengamatan guru dan kolaborasi dengan teman sejawat dapat disimpulkan :

- 1) Siswa mulai terbiasa dengan kondisi belajar kelompok
- 2) Siswa mulai terbiasa dengan Implementasi *Metode Role Playing*
- 3) Siswa mampu menyimpulkan bahwa Implementasi *Role Playing* memiliki langkah – langkah tertentu

c) Observasi dan Evaluasi (Observation and Evaluation)

- 1) Hasil Observasi kegiatan siswa dalam PBM selama siklus pertama, dapat dilihat pada Perolehan Skor Aktivitas Siswa Kelas VIII.D dalam PBM Bahasa Jawa *Metode Role Playing* SIKLUS I sebagai berikut : 1 siswa mendapat skor 9 (56%); 1 siswa mendapat skor 10 (63%); 3 siswa mendapat skor 11 (69%); 1 siswa mendapat skor 12 (75%); dan 1 siswa mendapat skor 13 (81%). Rata-rata skor 11 (69%).

Dari data diatas, menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM masih rendah, karena hanya mencapai prosentase rata – rata 69%.

- 2) Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM selama siklus 1 :

Hasil Observasi aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama juga masih tergolong rendah dengan perolehan skor 29 atau 60% sedangkan Skor maximum nya adalah 48. Hal ini terjadi karena, guru lebih banyak ceramah dengan berdiri didepan kelas dan kurang memberikan pengarahan, bimbingan kepada siswa di masing – masing kelompok.

- 3) Hasil Evaluasi Siklus 1, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Daerah Jawa KD 10.3 “Mengubah basa ngoko menjadi ngoko alus dan karma” masih tergolong rendah. Dari skor maximal 100, skor perolehan rata – rata hanya mencapai 66 atau 66%.
- 4) Hasil Ulangan Harian pada siklus 1, mengalami peningkatan yang sebelumnya 59 (sebelum pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing* menjadi 66 kategori kurang baik, ini berarti naik 7 angka.

d) Refleksi dan Perencanaan Ulang (Reflecting and Replanning)

- 1) Sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan Implementasi *Metode Role Playing*. Mereka merasa kesulitan dalam mengimplementasikan *metode Role Playing* ke dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi KD 10.3. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam PBM hanya mencapai 69%.
- 2) Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kegiatan guru dalam PBM hanya mencapai 60%.
- 3) Hasil evaluasi penguasaan siswa pada materi pembelajaran bahasa Jawa pada siklus 1, tergolong rendah yakni dari nilai skor maximal 100, rata – rata nilai yang diperoleh adalah 66 atau 66%.
- 4) Hasil Ulangan Harian pada siklus 1, mengalami peningkatan yang sebelumnya 59 (sebelum pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*) menjadi 66, walaupun masih kategori kurang baik tetapi sudah naik 7 angka.
- 5) Masih ada kelompok yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini karena ada anggota

kelompok tersebut kurang serius dalam belajar (masih suka bermain, mengganggu teman).

6) Masih ada kelompok yang kurang mampu dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus ke 2 dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- Memberikan motivasi kepada setiap kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar dan bekerja dalam kelompoknya
- Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan
- Memberi penghargaan / pujian (*reward*) kepada individu / kelompok yang berhasil dengan baik.

Siklus Kedua

a) Perencanaan (*Planning*)

Planning pada siklus kedua, berdasarkan replanning siklus pertama, yaitu :

- 1) Memberikan motivasi kepada setiap kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar dan bekerja dalam kelompoknya
- 2) Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan
- 3) Memberi penghargaan atau pujian (*reward*)
- 4) Membuat perangkat pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi Metode Role Playing agar lebih mudah dipahami oleh siswa

b) Pelaksanaan (*Acting*)

- 1) Suasana pembelajaran sudah mengarah ke Implementasi Metode Role Playing. Tugas yang diberikan guru kepada masing – masing kelompok dengan lembar tugas kerja akademik dapat dikerjakan dengan baik. Siswa dalam masing – masing kelompok telah menunjukkan saling membantu untuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui diskusi sesama teman dalam satu kelompok.
- 2) Sebagian besar siswa telah termotivasi untuk bertanya dan menanggapi suatu presentasi dari kelompok lain.
- 3) Suasana pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sudah mulai tercipta didalam kelas.

c) Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

1) Hasil observasi kegiatan siswa dalam PBM selama siklus kedua dapat dilihat pada Perolehan Skor Aktivitas Siswa Kelas VIII.D dalam PBM Bahasa Jawa *Metode Role Playing* SIKLUS 2 berikut ini : 1 siswa mendapat skor 11 (69%); 3 siswa mendapat skor 12 (75%); 1 siswa mendapat skor 13 (81%); 1 siswa mendapat skor 14 (89%); dan 1 siswa mendapat skor 15 (94%). Rata-rata skor 12,7 (79%).

Dari data di atas, menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM telah mengalami peningkatan secara signifikan yaitu dari 69% pada siklus 1 menjadi 79% pada siklus 2.

2) Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 2, tergolong sedang. Hal ini berarti mengalami perbaikan dari siklus 1. Dari skor maksimal 48 skor yang diperoleh adalah 35 atau 73%.

3) Hasil evaluasi penguasaan siswa pada materi pembelajaran Bahasa Jawa KD 10.3 “Mengubah Basa ngoko menjadi ngoko alus dan karma” pada siklus 2, tergolong sedang yakni dari nilai skor maksimal 100, rata – rata nilai yang diperoleh adalah 74 atau 74%.

4) Hasil Ulangan Harian pada siklus 2, juga mengalami peningkatan yaitu yang sebelumnya (pada siklus 1) 66 menjadi 74, ini berarti naik 8 angka.

d) Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

1) Aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah ke pembelajaran kelompok dengan Implementasi Metode Role Playing. Siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mampu berpartisipasi pada teman – teman dalam kelompoknya dengan hasil kerja baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa meningkat secara signifikan yaitu dari 69% pada siklus 1, menjadi 79% pada siklus 2

2) Meningkatnya aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh meningkatnya suasana pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*. Guru secara intensif selalu membimbing siswa saat mengalami kesulitan dalam PBM, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru

dalam PBM meningkat dari 60% pada siklus 1, menjadi 73% pada siklus ke 2.

- 3) Meningkatnya aktivitas siswa dalam melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran Bahasa Jawa KD 10.3 “Mengubah Basa Ngoko menjadi ngoko alus dan krama”. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 rata – rata nilai yang diperoleh 66 dan pada siklus kedua rata – rata nilai meningkat menjadi 74.
- 4) Meningkatnya rata – rata nilai ulangan harian dari 59 sebelum pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi Metode Role Playing menjadi 74 pada siklus 2, setelah pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

Siklus Ketiga

a) Perencanaan (*Planning*)

Planning pada siklus 3 berdasarkan replanning siklus 2, yaitu :

- 1) Memberikan motivasi kepada masing – masing kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*
- 2) Lebih intensif lagi membimbing siswa/kelompok yang mengalami kesulitan
- 3) Selalu memberikan penghargaan atau pujian (*reward*) kepada siswa / kelompok yang berhasil dengan baik
- 4) Membuat perangkat pembelajaran untuk diskusi kelompok dengan Implementasi Metode Role Playing.

b) Pelaksanaan (*Acting*)

- 1) Suasana pembelajaran sudah lebih mengarah kepada pembelajaran kelompok dengan Implementasi Metode Role Playing. Tugas yang diberikan guru kepada masing – masing kelompok telah mampu dikerjakan dengan lebih baik lagi. Siswa dalam kelompoknya masing – masing telah menunjukkan kekompakkan, saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan melalui diskusi dan tanya jawab secara interaktif antar sesama anggota kelompok. Siswa semakin kelihatan lebih termotivasi, lebih antusias mengikuti PBM.
- 2) Hampir semua siswa merasa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi suatu presentasi dari kelompok lain.

3) Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah lebih tercipta

c) Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

Hasil Observasi kegiatan siswa dalam PBM pada siklus 3 dapat dilihat pada Perolehan Skor Aktivitas Siswa Kelas VIII.D dalam PBM Bahasa Jawa *Metode Role Playing* SIKLUS 3 berikut ini : 1 siswa mendapat skor 12 (75%); 1 siswa mendapat skor 13 (81%); 3 siswa mendapat skor 14 (88%); 1 siswa mendapat skor 15 (94%); dan 1 siswa mendapat skor 16 (100%). Rata-rata skor 14 (88%).

Dari data diatas, menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM telah mengalami peningkatan yaitu dari 79% pada siklus 2 menjadi 88% pada siklus 3.

1) Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 3, tergolong tinggi. Hal ini berarti mengalami peningkatan dari siklus kedua. Dari skor maksimal 48 skor yang diperoleh adalah 39 atau 81%.

2) Hasil Evaluasi siklus 3, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Jawa KD 10.3 “Mengubah Basa Ngoko menjadi Ngoko alus dan krama“ memiliki rata – rata nilai 78 atau 78% dari skor maksimal 100.

Hal ini sudah menunjukkan adanya peningkatan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Jawa.

3) Hasil ulangan harian pada siklus 3, hanya mengalami peningkatan sedikit yaitu dari 74 (hasil dari siklus 2) menjadi 78, naik 4 angka tetapi sudah kategori baik.

d) Refleksi (*reflecting*)

1) Aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah ke pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi Metode Role Playing secara lebih baik. Siswa telah mampu bekerjasama dalam kelompoknya masing – masing dan telah memahami tugas yang diberikan guru. Siswa mampu berpartisipasi dalam kegiatan dengan tepat waktu, mampu mempresentasi-kan hasil diskusi mereka dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari 79% pada siklus 2 menjadi 88% pada siklus 3.

2) Meningkatnya aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh meningkatnya kegiatan guru dalam mempertahankan dan meningkatnya

suasana pembelajaran yang mengarah ke Implementasi *Metode Role Playing*.

Guru selalu intensif membimbing siswa, terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam PBM. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dalam PBM meningkat dari 73% pada siklus 2 menjadi 81% pada siklus 3.

- 3) Meningkatnya aktivitas siswa dalam melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran Bahasa Jawa KD 10.3 “Mengubah Basa Ngoko menjadi Ngoko alus dan krama”. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi yang meningkat dari rata – rata nilai 74 pada siklus 2, menjadi 78 pada siklus 2.
- 4) Meningkatnya rata – rata nilai ulangan Harian dari 59 sebelum melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi Metode Role Playing, menjadi 78 pada siklus 3 setelah melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

Pembahasan Seluruh Siklus

Hasil penelitian dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM, kegiatan guru dalam PBM, dan hasil evaluasi siswa pada penguasaan materi pembelajaran Bahasa Jawa, dan hasil ulangan harian pada materi KD 10.3 “Mengubah basa Ngoko menjadi ngoko alus dan krama“.selalu mengalami peningkatan.

Peningkatan aktivitas siswa selama PBM dari siklus 1 sampai siklus 3 pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing* seperti tampak pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Perolehan Skor Aktivitas Siswa Kelas VIII.D dalam PBM Bahasa Jawa *Metode Role Playing* SIKLUS 1, 2, dan 3

Kelompok	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
I	11	69%	13	81%	14	88%
II	11	69%	12	75%	14	88%
III	9	56%	11	69%	12	75%
IV	10	63%	12	75%	14	88%
V	12	75%	14	88%	15	94%
VI	11	81%	15	94%	16	100%

	3					
VII	11	69%	12	75%	13	81%
Jumlah	77	482	89	558	98	614
Rata – rata	11	69%	12.7	79%	14	88%

Dari tabel 1 diatas menjelaskan bahwa aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah ke Implementasi *Metode Role Playing* secara lebih baik. Siswa telah mampu bekerjasama dalam kelompoknya masing – masing dan telah memahami tugas yang diberikan guru. Siswa mampu berpartisipasi dalam kegiatan dengan tepat waktu, mampu mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari 69% pada siklus 1, menjadi 79% pada siklus 2 dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus 3.

Dari tabel 1 diatas, tampak kelompok VI yang kelihatan sangat aktif, reponsif, saling kerjasama dan mampu mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. Dan kelompok III yang harus mendapatkan perhatian lebih dari guru saat melaksanakan diskusi, memecahkan permasalahan, dan saat presentasi. Namun secara keseluruhan hasil dari kegiatan siswa dalam PBM Bahasa Jawa dengan Implementasi Metode Role Playing sudah berhasil dengan baik.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatnya suasana pembelajaran yang mengarah kepada Implementasi *Metode Role Playing*.

Guru selalu intensif membimbing siswa, terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam PBM. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan guru dalam PBM selalu meningkat dari 60% pada siklus 1, meningkat menjadi 73% pada siklus 2 dan meningkat lagi menjadi 81% pada siklus 3.

Demikian juga meningkatnya rata – rata nilai ulangan Harian dari 59 sebelum pembelajaran bahasa Jawa melaksanakan Implementasi Metode Role Playing, menjadi 66 pada siklus 1, kemudian meningkat menjadi 74 pada siklus 2, dan menjadi 78 pada siklus 3 setelah melaksanakan pembelajaran Bahasa Daerah Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- a. Dari hasil Observasi memperlihatkan bahwa implementasi metode *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa jawa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam PBM yang pada siklus 1 rata – rata hanya 69% menjadi 79% pada siklus kedua dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus ketiga.
- b. Metode *Role Playing* menjadikan siswa itu terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru
- c. *Metode Role Playing* memberikan suasana yang menyenangkan, dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran
- d. Dengan aktifnya siswa dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi bahasa jawa meningkat sehingga siswa punya keberanian untuk mengemukakan pendapat
- e. Penguasaan siswa pada materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan rata – rata hasil ulangan harian, mulai dari hasil ulangan harian 59 sebelum pembelajaran Bahasa Daerah Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing* meningkat menjadi 78 pada siklus 3 dengan Implementasi *Metode Role Playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. Dan Mbiimujo, S. (1990). *Games and Role Playing*. Harare : Generator
- Depdikbud. (1987). *Petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar*. Surabaya : Kanwil Depdikbud Propinsi Jatim.
- Kristiani, N. (1999). *Metode simulasi melalui kegiatan bermain peran* : Jurnal Gentengkali, 3 (2) : 13-14
- Martinis Yamin. H.2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* : Jambi : Gaung Persada Press

- f. Peningkatan kemampuan mengajar guru dengan Implementasi *Metode Role Playing* dan tercipta pembelajaran yang efektif dan kondusif.
- g. Adanya sikap positif siswa terhadap pendekatan yang dilakukan.
- h. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Implementasi *Metode Role Playing* dapat memudahkan guru mentranfer materi pembelajaran serta dapat mendorong siswa lebih antusias, lebih bersemangat, dan lebih aktif karena dalam kegiatan ini terjadi interaksi dua arah yang sangat efektif.

Saran

- a. *Metode Role Playing* dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran pada materi Bahasa Jawa yang lain
- b. Jika *Metode Role Playing* dipakai pada pembelajaran, sebaiknya siswa yang diberi tugas memerankan peran disiapkan dengan dibuatkan skenario permainan dan dilatih sebelum pelajaran dimulai. Dengan demikian, diperlukan waktu extra.
- c. *Metode Role Playing* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain
- d. Dalam memberikan tugas kepada siswa untuk menjalankan peran sebaiknya guru memperhatikan kemampuan para sis

- Sarson W. Dj. Pomalato. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*, Gorontalo : STKIP
- YA Yuwono. 2001. *Sapala Basa Jawa*. Surabaya
- YA Yuwono.2000. *Tuntunan Basa Jawi*. Surabaya
- S.Padmo Soekotjo.2002. *Wewaton Nulis Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Yagyakarta
- Surya Subroto – M.Abi Tofani. 2003. *Mumpuni Basa Jawi Pepak*. Yogyakarta.