

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN STAD DALAM *ROLE PLAYING*^{*)}

Supartinah

Inti sari

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan dan penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam Krama. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek seluruh siswa kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta. Kegiatan penelitian meliputi penetapan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan interpretasi, refleksi, evaluasi dan refleksi, serta simpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan penilaian. Analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STAD dalam role playing untuk pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama* dapat (1) meningkatkan prestasi berbicara siswa sesuai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 5 poin, yaitu dari 55 menjadi 60 dan (2) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berbicara bahasa Jawa sesuai dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 33%, yaitu dari 62% menjadi 95%.

Kata kunci: keterampilan berbicara bahasa Jawa, model pembelajaran STAD, role playing, siklus I, siklus II

Abstract

The research is aimed at developing skill and mastery of Javanese Krama style speaking skill. The research is action class research and the subject is all of students class VI SDN Keputran X Yogyakarta. The activity of research includes setting the problem, planning action class, conducting the action class, interpreting observation, reflecting, evaluating and reflecting, and drawing a conclusion. Data collection is carried out by observing and evaluating. Data analysis is done by descriptive statistical analysis.

Based on the research, it can be concluded that the application of STAD approach in role playing for teaching speaking Javanese Krama style can increase student's speaking achievement, which rating point advancement is 5 poin. It can be seen from the poin of 55 becomes 60. Beside that, the research shows that STDA approach can improve student motivation with the improvement of 33% from 62% becomes 95%.

Key words: Javanese language speaking ability, STAD teaching model, role playing, cycle I, cycle II

1. Pendahuluan

Hasil penelitian Widyastuti (1998), menunjukkan bahwa anak-anak dari orang tua berbahasa ibu bahasa Jawa yang tinggal di perkotaan dan perumahan-perumahan sudah tidak menggunakan bahasa Jawa seba-

gai bahasa ibu. Keluarga dimaksud lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia. Kebiasaan berbahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan masyarakat itu menyebabkan rendahnya kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa Jawa, termasuk se-

^{*)} Naskah masuk tanggal 10 November 2010. Editor Drs. Edi Setiyanto, M.Hum. Edit I: 15 – 22 November 2010. Edit II: 27 November – 4 Desember 2010.

cara lisan. Rendahnya kemampuan tersebut ditambah dengan adanya tingkat tutur dalam bahasa Jawa yang semakin menghambat dan menyulitkan siswa untuk berbahasa Jawa. Di lain pihak, guru sendiri kurang responsif terhadap fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Jawa itu.

Penggunaan pendekatan *cooperative learning* model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dalam *role playing* atau bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif dalam membantu kemampuan berkomunikasi siswa dengan bahasa Jawa. Penggunaan pendekatan *cooperative learning* model pembelajaran STAD dengan *role playing* juga dapat mengatasi kebosanan dan rasa jenuh siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pelajaran bahasa Jawa. Tim Jarlit BAPEDA DIY (2004:73) menunjukkan bahwa 93% guru bahasa Jawa di SD dan SMP hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran. Metode ini kurang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena sifat komunikasi yang hanya satu arah.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan dalam kalimat apakah penerapan model pembelajaran STAD dan *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* siswa kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama* siswa kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta, khususnya melalui perbaikan model pembelajarannya.

2. Landasan Teori

2.1 Keterampilan Berbicara

Berbicara, menurut Tarigan (1987:34), adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut Nurgiantoro (1995:155) memberikan definisi bahwa berbicara adalah kegiatan

yang menghasilkan bahasa untuk mengungkapkan kegiatan, gagasan, pikiran, atau perasaan secara lisan. Peristiwa bicara akan berlangsung apabila memenuhi sejumlah persyaratan, yaitu pengirim, pesan, penerima, media, sarana, interaksi, dan pemahaman.

Pembelajaran bahasa Jawa, khususnya keterampilan berbicara, mengajarkan kepada peserta didik dalam menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Penguasaan bahasa Jawa untuk berinteraksi sosial itu terkait dengan penguasaan keterampilan berbicara, baik ragam *krama* maupun *ngoko* dengan mempertimbangkan konteks, yaitu siapa yang berbicara, siapa yang diajak bicara, kapan, dan di mana. Selain faktor konteks, juga diajarkan ialah *unggah-ungguh* terkait dengan *patrap* atau sikap santun.

Dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa, pendidikan sopan santun siswa dapat dikembangkan. Hal itu sejalan dengan pendapat Sabdawara (2001) yang menyebutkan bahwa bahasa Jawa dapat digunakan sebagai wahana pembentukan budi pekerti dan sopan santun. Pendapat itu sesuai dengan adanya perbendaharaan kata, aturan kebahasaan, maupun variasi atau tingkatan bahasa yang berfungsi mengatur kesantunan dalam berbahasa.

Keterampilan berbicara yang dikembangkan dalam penelitian ini diupayakan melalui kegiatan percakapan dalam bermain peran (*role playing*) untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan sesuai dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian berupa variabel dan sub-subvariabel yang diperinci ke dalam indikator-indikator. Variabel kemampuan berbicara dibagi dalam dua subvariabel. Subvariabel pertama ialah faktor kebahasaan dengan indikator berupa (1) penggunaan intonasi, tekanan, nada panjang, dan pelafalan; (2) penggunaan kosakata; (3) penggunaan tata bahasa; dan (4) kemampuan menyusun kali-

mat. Subvariabel kedua ialah faktor nonkebahasaan yang meliputi (1) sikap wajar; (2) sikap tenang; (3) ekspresi/mimik; (4) kenyamanan suara; (5) kelancaran bicara; dan (6) keruntutan serta kelogisan tuturan.

Aspek-aspek kemampuan berbicara, baik yang bersifat kebahasaan maupun nonkebahasaan, diharapkan dapat dikembangkan melalui simulasi bermain peran sesuai dengan topik yang dipilih masing-masing kelompok. Faktor-faktor kebahasaan dan nonkebahasaan itu tidak dilepaskan dari konteks budaya, yaitu *unggah-ungguh* Jawa.

2.2 Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)

Slavin (dalam Setyosari, 2006:2) membagi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menjadi dua, yaitu *student teams achievement divisions* yang lebih dikenal dengan STAD dan *team assisted instruction* (TAI). Pembelajaran kooperatif yang dimaksud mengandung pengertian sebagai berikut.

Cooperative learning is a successful teaching strategy in which small teams, each with students of different levels of ability, use a variety of learning activities to improve their understanding of a subject. Each member of teams is responsible not only for learning what is taught but also for helping teammates learn, thus creating an atmosphere of achievement. Students work through the assignment until all group members successfully understand and complete it (Kennesaw, 2007:1).

Berdasarkan kutipan tadi, jelaslah bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dalam kelompok kecil. Setiap anggota kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda. Praktik pembelajaran menggunakan aktivitas pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki pemahaman terhadap suatu pokok permasalahan. Masing-masing anggota kelompok tidak hanya bertanggung jawab untuk belajar, tetapi juga membantu belajar anggota ke-

lompok yang lain. Dengan kata lain, anggota kelompok saling bekerja sama demi terselesaikannya tugas dan diperolehnya pemahaman yang utuh secara bersama-sama.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Callahan, Clark, dan Kellough (dalam Setyosari, 2006:1) mengungkapkan bahwa belajar kooperatif mencakup strategi-strategi yang terdiri atas kelompok heterogen yang harus bekerja sama demi terciptanya kebersamaan; bukan kompetisi di antara anggota kelompok. Keanggotaan kelompok belajar kooperatif (yang terdiri atas empat orang) mempertimbangkan keberagaman kemampuan, gender, dan etnis dengan setiap anggota mengemban peran khusus.

Kelompok belajar dalam *role playing* tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada beberapa unsur dasar yang membedakan pembelajaran *cooperative learning* dari model kelompok belajar yang lain. Menurut Gogen & Davis Johnson (dalam Lie, 2005:31), unsur dasar yang membedakan pembelajaran *cooperative learning* terlihat pada adanya kesalingketergantungan secara positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok. Kelima unsur dasar tersebut diterapkan pada rencana kegiatan *role playing* untuk mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *Krama*.

2.3 Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran menurut Soeparno (1980: 103) adalah suatu penampilan tingkah laku, sifat, dan perangai dari peranan yang sudah ditentukan, untuk menciptakan imajinasi yang dapat melukiskan kejadian atau peristiwa tertentu. Peristiwa atau kejadian tersebut dapat berupa peristiwa masa lalu, masa sekarang, maupun masa yang akan datang. Lebih lanjut, disampaikan oleh Soeparno (1980: 103) bahwa tujuan bermain peran ialah (1) melatih siswa untuk dapat menghadapi situasi yang sebenarnya, (2) memberikan ke-

sempatan kepada para siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan pola-pola kalimat yang sudah diajarkan, (3) mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik serta mengoreksi sikap dan tingkah laku yang kurang baik, dan (4) menanamkan rasa percaya diri.

Penerapan model pembelajaran STAD dalam *role playing* ini terlihat melalui tahap-tahap pelaksanaan yang sebagai berikut. Pertama, siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 atau 5 siswa. Kedua, setiap anggota kelompok mengungkapkan permasalahan yang biasa dihadapi dalam kehidupan sehari-hari untuk dipilih sebagai kemungkinan topik *role playing*. Ketiga, anggota kelompok mendiskusikan peran bagi setiap anggota kelompok. Keempat, pengaturan tempat *role playing* yang disesuaikan dengan topik cerita atau skenario. Kelima, secara bergantian, kelompok melaksanakan *role playing*. Pelaksanaan harus menggambarkan situasi seperti situasi yang sesungguhnya, termasuk dalam hal penggunaan *krama* beserta *unggah-ungguh*-nya. Keenam, setiap anggota kelompok memberikan kontribusi berupa olah suara, mimik, dan gerak tubuh yang sesuai demi terwujudnya *role playing* yang baik. Ketujuh, anggota kelompok lain (beserta guru dan peneliti) mengamati *role playing* yang sedang didemonstrasikan sambil mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan sebagai bahan balikan.

2.4 Motivasi

Menurut Mc Donald (dalam Sardiman, 2007: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* sebagai tanggapan dari adanya sebuah tujuan. Elemen penting dari motivasi berkenaan dengan tiga hal. Pertama, mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu yang akan memengaruhi kegiatan fisiknya. Kedua, ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling* yang akan

menentukan tingkah laku manusianya. Ketiga, dirangsang oleh tujuan yang berhubungan dengan adanya suatu kebutuhan.

Wlodkowski (dalam Suciati, 2001: 52) mengemukakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata bahasa Latin *movere* yang berarti 'menggerakkan', yaitu suatu kondisi yang menyebabkan perilaku tertentu serta memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Sedangkan Ames dan Ames (dalam Suciati, 2001: 52) mendefinisikan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai diri sendiri dan lingkungannya yang dapat menjadi motor penggerak bagi kemauannya.

Dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar motivasi tercermin melalui ketekunan dan jiwa yang tidak mudah patah semangat dalam mencapai sukses meskipun banyak kesulitan yang dihadapi. Motivasi yang ditunjukkan oleh siswa dalam *role playing* ini berupa intensitas unjuk kerja siswa dalam melakukan tugas kelompok, yaitu memainkan peran sesuai cerita. Masing-masing siswa berusaha memerankan tokoh sesuai dengan tuntutan kesantunan berbahasa dan kesantunan perilaku. Setelah itu, secara bersama-sama dan dengan bekerja sama (dalam sebuah kelompok), siswa menyelesaikan cerita melalui *role playing* sesuai dengan topik yang dipilih.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan ialah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Keputran X Yogyakarta. Seluruh siswa kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta yang berjumlah sembilan belas orang menjadi subjek penelitian. Mereka ditetapkan sebagai subjek karena mereka mengalami permasalahan da-

lam menguasai keterampilan berbicara bahasa Jawa, khususnya ragam *krama*.

Data penelitian ini berupa semua catatan tentang hasil amatan kelas/observasi selama proses pembelajaran bahasa Jawa. Untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi, dilakukan pengujian. Untuk mengetahui motivasi siswa, dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar instrumen. Selain itu, dilakukan interview secara insidental dan penyebaran angket untuk mengetahui pendapat dan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Analisis data dilakukan pada setiap siklus. Untuk data yang berupa keterampilan berbicara, analisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Untuk data yang bersifat kualitatif, analisis menggunakan analisis kualitatif, khususnya kualitatif-interaktif yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, pemaparan data, dan penyimpulan.

4. Pembelajaran STAD dalam *Role Playing* pada Siswa Kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Tindakan Siklus I

Materi pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini didasarkan pada kurikulum bahasa Jawa tahun ajaran 2004. Terkait dengan keterampilan berbicara ini, standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas VI sekolah dasar ialah kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan sesuai tata *krama* dan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan menceritakan isi wawancara, pengalaman pribadi, berpidato, dan menceritakan adat istiadat/tradisi Jawa (Kurikulum Bahasa Jawa, 2004:29).

Untuk melaksanakan tindakan, diperlukan rancangan tindakan berupa desain pem-

belajaran berdasarkan pendekatan STAD dan *role playing* sebagai bahan intervensi. Rancangan tindakan secara umum merupakan modifikasi dari satuan pelajaran yang dirancang berdasarkan pendekatan STAD dan *role playing*. Rancangan kegiatan bersifat mengoptimalkan peran guru dan siswa di kelas sehingga intervensi akan meningkatkan motivasi siswa.

Pertemuan siklus I pada pembelajaran berbicara dengan menggunakan pendekatan STAD dan *role playing* dimulai dengan apersepsi atau bahan pengait yang sesuai dengan tema agar mendapat respons dari siswa. Langkah itu dilanjutkan dengan menunjuk jenis peran yang harus ada karena tuntutan topik. Secara garis besar, langkah kegiatan itu berupa (a) penentuan anggota kelompok (sesuai dengan hasil prates), (b) pembagian topik-topik, (c) penjelasan langkah-langkah penyusunan skenario, (d) pelaksanaan simulasi *role playing* di depan kelas, dan (e) pemberian umpan balik terhadap kelompok yang praktik di depan kelas.

Pada setiap jam pembelajaran, peneliti melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa dengan model STAD dan *role playing* untuk mengetahui secara langsung tindakan yang dilakukan serta mengamati proses pelaksanaannya. Monitoring dilakukan setiap hari Jumat dan Sabtu sesuai jadwal bahasa Jawa untuk kelas VI. Hasil pengamatan dan catatan peneliti serta guru bahasa Jawa digunakan sebagai masukan bahan refleksi serta sebagai dasar evaluasi selanjutnya.

Pertemuan siklus I pada pembelajaran berbicara dengan pendekatan STAD dan *role playing* dengan teknik koreksi diri sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Sebelum pembelajaran dimulai, guru membacakan tema yang akan dipilih secara acak oleh masing-masing kelompok serta membagikan nomor sebagai identitas tokoh (yang dibuat dengan kertas asturo berwarna). Gu-

ru menyampaikan hal-hal penting terkait dengan materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Misalnya, bagaimana sebaiknya seseorang berbicara secara sopan dengan orang lain: orang yang lebih tua, yang seusia, atau orang yang belum dikenal. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa *patrap* 'sikap tubuh', tempat, dan waktu pembicaraan juga harus diperhatikan karena merupakan unsur penting dalam sebuah percakapan.

Pada hari pertama pembelajaran guru menuliskan dan menjelaskan langkah-langkah yang perlu diketahui oleh siswa dalam menyusun skenario *role playing*. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa mengetahui hal-hal yang harus dikerjakan.

Bagi siswa, urutan kegiatan yang harus diikuti sebagai berikut. Pertama, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 atau 5 orang siswa. Kedua, setiap anggota kelompok mengungkapkan permasalahan yang biasa dihadapi dalam kehidupan sehari-hari untuk dipilih sebagai salah satu kemungkinan topik *role playing*. Ketiga, kelompok mendiskusikan kemungkinan peran yang sesuai bagi setiap anggota kelompok. Keempat, anggota kelompok yang telah mendapatkan peran mengusulkan tuturan yang akan diucapkan. Anggota yang lain menanggapi dan mengoreksi serta mengusulkan tuturan sebagai jawaban tuturan anggota yang lain. Dengan demikian, pada akhir diskusi tersusun sebuah percakapan yang baik. Keenam, mengatur tempat *role playing* yang disesuaikan dengan topik atau skenario cerita. Ketujuh, secara bergantian, masing-masing kelompok melaksanakan *role playing*. Pelaksanaan harus menggambarkan situasi seperti situasi yang sesungguhnya, termasuk dalam hal penggunaan *krama* dan *unggah-ungguh* berdasarkan konteks budaya Jawa. Kedelapan, masing-masing anggota kelompok memberikan kontribusi berupa olah suara, mimik, dan gerak tubuh yang maksimal demi terwujudnya

pentas *role playing* yang baik. Kesembilan, anggota kelompok lain (beserta guru dan peneliti) mengamati *role playing* yang sedang didemonstrasikan oleh kelompok tertentu sambil mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan sebagai bahan balikan.

Selaku fasilitator dan mediator, guru selalu mendampingi kelompok dalam melakukan diskusi, kerja kelompok, serta pelaksanaan simulasi *role playing*. Guru juga selalu memotivasi siswa untuk bekerja menyusun skenario dan berkeliling membantu menyelesaikan kesulitan yang dialami kelompok. Namun, karena berbagai keterbatasan, guru belum bisa membantu semua kelompok.

Pelaksanaan siklus I, berdasarkan pengamatan peneliti, dapat dianalisis sebagai berikut. Secara umum, guru masih mendominasi dengan terlalu banyak berbicara. Guru menggunakan bahasa pengantar bahasa campuran, yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Namun, lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia sehingga kurang melatih siswa untuk menggunakan bahasa Jawa. Oleh karena itu, ketika bertanya atau mengomentari penjelasan guru, siswa juga cenderung menggunakan bahasa Indonesia.

Selain tentang bahasa, guru belum memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum diketahui, khususnya yang terkait dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Menurut pengamatan peneliti, guru terlalu cepat di samping kurang tuntas dalam menjelaskan langkah-langkah simulasi *role playing*. Beberapa siswa, terutama dua orang siswa yang berasal dari luar suku Jawa, yaitu Padang dan Jakarta, masih bingung dengan penjelasan guru dan tidak mengerti dengan yang harus dilakukan.

Ketika kelompok mulai menyusun skenario, guru membantu siswa dengan menentukan beberapa kosakata bahasa Jawa, khususnya ragam *krama* yang belum dipahami oleh siswa. Banyaknya siswa yang belum me-

nemukan kosakata bahasa Jawa ragam *krama* menyebabkan guru tidak sempat menjawab seluruh pertanyaan.

Dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan STAD dan simulasi *role playing*, pada pelaksanaan siklus I siswa terlihat sangat antusias. Perhatian siswa sangat fokus dan sungguh-sungguh jika guru menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok, baik untuk penyusunan skenario maupun praktik *role playing* di depan kelas. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara bahasa Jawa juga sangat tinggi. Hal itu tampak dari semangat para siswa dalam menentukan peran, menyusun skenario, dan praktik simulasi *role playing*.

Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memberikan umpan balik terhadap praktik *role playing* kelompok lain. Hal itu disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang tidak dapat berbicara dengan nyaring atau malu-malu sehingga suara kurang keras dan tidak terdengar jelas.

Kegiatan refleksi atas siklus I terdiri atas tiga tahap, yaitu (a) tahap penemuan masalah, (b) tahap merancang tindakan, dan (c) tahap pelaksanaan.

Tahap penemuan masalah diidentifikasi menjadi dua, yaitu permasalahan yang berasal dari siswa dan yang dari guru. Permasalahan dari siswa, antara lain, berupa kekurangan kemampuan untuk berbicara dengan bahasa Jawa, khususnya dalam menemukan dan menentukan kosakata ragam *krama* dan *krama inggil*. Oleh karena itu, rerata daya serap siswa rendah. Permasalahan yang berkenaan dengan guru bersumber pada belum diperolehnya strategi pembelajaran yang efektif. Keterbatasan strategi itu menjadikan pembelajaran berbicara terkesan kurang menarik karena bersifat monoton, terlebih disampaikan dengan metode ceramah.

Penyusunan rancangan dan revisi rancangan tindakan dilaksanakan setelah guru mendapatkan tambahan pengetahuan. Ran-

cangan dan revisi rancangan itu menjadi dasar dalam menyusun desain pembelajaran berdasarkan pendekatan STAD dan simulasi *role playing* yang akan dituangkan dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran).

Evaluasi untuk mengetahui tingkat capaian pelaksanaan tindakan dilakukan setiap hari Sabtu. Jika capaian tindakan belum seperti target yang telah ditentukan, guru mengadakan revisi atau perbaikan rancangan. Perbaikan disesuaikan dengan daftar permasalahan yang ditemukan.

Peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan yang dituangkan secara jelas dan lengkap ke dalam lembar pengamatan dan jurnal. Peneliti juga melakukan interpretasi atas hasil pelaksanaan tindakan. Interpretasi mengedepankan dialog dengan guru bahasa Jawa selaku kolaborator.

Refleksi antara guru dan peneliti mengarah pada simpulan mengenai adanya peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran berbicara bahasa Jawa, khususnya ragam *krama*. Motivasi siswa mengalami peningkatan, yaitu dari kondisi awal 12 siswa atau 62% menjadi 16 siswa atau 85%. Untuk hasil pembelajaran, perbaikan terlihat dengan meningkatnya prestasi belajar, yaitu dari kondisi awal 55 poin menjadi 58 poin. Penilaian prestasi belajar berbicara bahasa Jawa didasarkan pada hasil praktik siswa ketika melaksanakan simulasi *role playing*. Cara penilaian dilakukan dengan memberikan skor pada setiap unsur permainan, baik yang bersifat kebahasaan maupun nonkebahasaan, berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan. Rekap peningkatan prestasi ataupun motivasi dalam belajar berbicara bahasa Jawa ragam *krama* dengan model STAD dan *role playing* itu dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Profil Kelas Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus I

Kelas VI	Keterampilan Berbicara		Motivasi	
	Awal	Siklus I	Awal	Siklus I
	55	58	12 siswa (62%)	16 siswa (85%)

Hasil refleksi tindakan siklus I yang dilakukan oleh guru dan peneliti juga menggambarkan adanya beberapa permasalahan. Peneliti dan guru sepakat untuk mengadakan beberapa revisi pada rancangan tindakan.

Revisi berupa pengoptimalan manfaat lembar penilaian antarkelompok. Sebagai media penyampai umpan balik, lembar penilaian kadang kurang mendapatkan perhatian. Hal itu disebabkan adanya beberapa kelompok yang belum selesai menyusun skenario ketika sebuah kelompok melaksanakan praktik *role playing*. Dengan kata lain, kelompok yang belum selesai menyusun skenario tidak mengisi lembar penilaian karena lebih memilih untuk menyelesaikan skenario kelompok mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, direncanakan pengadaan kuis. Kuis dilaksanakan sesudah sebuah kelompok selesai melaksanakan simulasi di depan kelas. Langkah-langkah kuis meliputi (a) setiap kelompok membuat 2 pertanyaan yang terkait dengan teks skenario yang telah disusun, (b) salah satu anggota kelompok membacakan pertanyaan, (c) kelompok lain secara berebut (dengan mengacungkan jari) menjawab pertanyaan, dan (d) kelompok yang berhasil menjawab diberi kupon sebagai *reward* yang dapat ditukarkan dengan makanan ringan pada jam istirahat.

Permasalahan yang lain terkait dengan tingkat penguasaan kosakata ragam *krama* dan *krama inggil* siswa yang masih sangat kurang, khususnya siswa dari Jakarta dan Padang. Untuk mengatasi hal itu, setiap siswa dibekali *Kamus Kecil Basa Jawa*. Kamus kecil itu berisi beberapa kosakata *krama* dan *krama inggil* yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan disertai arti dalam bahasa Indonesia.

4.1.2 Hasil Tindakan Siklus II

Pada tahap awal siklus II, kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan pada siklus I. Guru memberikan beberapa topik pembi-

caraan yang akan dipilih masing-masing kelompok sebagai dasar penyusunan skenario *role playing*. Masing-masing kelompok kemudian menugasi setiap anggota kelompok dengan peran tertentu yang dibutuhkan oleh skenario *role playing*. Selain itu, setiap kelompok juga menyiapkan 2 pertanyaan untuk kuis di akhir simulasi.

Pada pelaksanaan siklus II, guru menjelaskan kembali langkah-langkah kerja seperti pada siklus I. Siswa diharapkan dapat lebih paham akan langkah kerja yang harus dilakukan. Anggota kelompok saling mengingatkan kosakata *krama* atau *krama inggil* kepada teman lain yang kesulitan untuk mememukannya. Langkah itu menjadi lebih mudah karena adanya kamus yang telah dibagikan kepada setiap siswa.

Setelah semua kelompok menyelesaikan skenario, kegiatan berikutnya ialah praktik *role playing* di depan kelas. Kelompok lain harus menilai, mengoreksi, dan memberikan umpan balik, baik mengenai unsur kebahasaan maupun nonkebahasaannya, berdasar lembar penilaian yang sudah disiapkan. Dengan antusias, siswa saling mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap praktik kelompok lain. Siswa juga antusias mengikuti kuis yang diajukan setiap kelompok.

Pada tindakan siklus II ini, pembelajaran berbicara dengan menggunakan pendekatan STAD dan *role playing* yang sudah dilengkapi dengan kuis pada umumnya berjalan lebih baik. Guru sebagai pemandu kegiatan kelompok juga sudah bertindak lebih baik. Intensitas guru dalam melayani dan membimbing kelompok juga sudah meningkat.

Motivasi siswa pada pelaksanaan siklus II terlihat lebih tinggi. Hal itu tampak dari keseriusan mereka dalam menyusun skenario dan pertanyaan untuk kuis. Adanya perbaikan itu disebabkan siswa sudah mempunyai kamus kecil yang memudahkan mereka dalam mencari kosakata *krama* maupun *krama inggil*. Mereka sudah tidak lagi harus meng-

antri untuk bertanya kepada guru. Umpan balik yang diberikan kelompok lain untuk kelompok yang sedang praktik *role playing* juga berjalan lebih baik.

Peneliti dan guru mendiskusikan hasil pengamatan yang sudah dituangkan secara jelas dan lengkap ke dalam lembar pengamatan dan jurnal. Setelah itu, peneliti melakukan interpretasi. Interpretasi mempertimbangkan hasil dialog dengan guru kelas sebagai kolaborator.

Hasil refleksi mengindikasikan adanya tingkat keefektifan desain pembelajaran berbicara bahasa Jawa dengan pendekatan STAD dan *role playing*. Keefektifan tercermin melalui meningkatnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Penilaian motivasi memperhatikan jumlah siswa yang memberikan respons positif atas pelaksanaan pembelajaran. Penilaian prestasi belajar memperhatikan kinerja siswa dalam melaksanakan simulasi *role playing*. Unsur-unsur kebahasaan dan nonkebahasaan dari simulasi diberi skor dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Nilai prestasi ialah gabungan skor dari setiap unsur simulasi. Berdasarkan prosedur itu, diketahui bahwa motivasi siswa mengalami peningkatan, yaitu dari kondisi awal 12 siswa atau 62% menjadi 18 siswa atau 95%. Untuk prestasi belajar, peningkatan tercermin melalui membaiknya nilai siswa, yaitu dari rerata nilai kelas yang semula 55 menjadi 60. Data perbaikan hasil itu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2: Profil Kelas Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus II

Kelas VI	Keterampilan Berbicara			Motivasi Siswa		
	Awal	Siklus I	Siklus II	Awal	Siklus I	Siklus II
	55	58	60	12 (62%)	16 (85%)	18 (95%)

4.2 Pembahasan

4.2.1 Peningkatan Keterampilan Berbicara

Setelah tindakan, rerata prestasi berbicara bahasa Jawa ragam *krama* siswa meningkat menjadi 60. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran berbicara dengan menggunakan pendekatan STAD dan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa dengan cukup baik.

Ada dua siswa yang tidak mengalami perubahan prestasi belajar. Hal itu disebabkan oleh (1) siswa berasal dari luar suku Jawa, yaitu Jakarta dan Padang, dan (2) latar belakang keluarga yang tidak dapat menggunakan bahasa Jawa sehingga siswa tidak memiliki pendukung ketika belajar bahasa Jawa di rumah.

4.2.2 Peningkatan Motivasi Belajar

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dan angket setelah adanya tindakan, didapat keterangan yang menunjukkan bahwa pendekatan *cooperative learning* model STAD serta *role playing* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa merupakan cara belajar yang menyenangkan. Keberhasilan pendekatan STAD itu tampak pada beberapa hal berikut.

- 1) Siswa terbiasa saling membantu dan saling bertanya dalam menyusun skenario *role playing* berdasarkan topik yang dipilih.
- 2) Setiap anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dengan menggunakan tuturan yang baik, yang sesuai *unggah-ungguh* bahasa Jawa.
- 3) Siswa fokus mendengarkan anggota kelompok dan kelompok lain untuk memberikan umpan balik dan mengikuti kuis.
- 4) Setiap anggota kelompok terbiasa untuk berpartisipasi dengan baik.
- 5) Jika salah satu kelompok berhasil menampilkan simulasi *role playing* dengan baik, kelompok yang lain tidak sungkan memberikan pujian dan tepuk tangan.

Guru bahasa Jawa kelas VI, yaitu kolaborator penelitian ini, menyatakan bahwa pendekatan STAD dan *role playing* merupa-

kan strategi pembelajaran yang (a) terencana dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama*, (b) dapat menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan sehingga mengaktifkan siswa, (c) membentuk kinerja kelompok yang efektif, (d) dapat menarik perhatian siswa, (e) memudahkan pemantauan dan pengarahan kegiatan siswa, (e) memotivasi guru untuk menjadi lebih kreatif, dan (g) melatih dan mengembangkan sikap serta keterampilan siswa dalam berinteraksi sosial, khususnya berkenaan prinsip-prinsip kesopanan berbahasa Jawa sehingga memang berguna untuk kehidupan sehari-hari siswa.

5. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap data yang berhasil dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STAD dan *role playing* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa ragam *krama* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi berbicara siswa kelas VI SDN Keputran X Yogyakarta. Terjadinya peningkatan itu tercermin melalui

- 1) meningkatnya motivasi untuk belajar berbicara bahasa Jawa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase sebesar 33%, yaitu dari 62% menjadi 95%;
- 2) meningkatnya prestasi berbicara siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 5 poin, yaitu dari 55 menjadi 60.

Daftar Pustaka

- Kennesaw. 2007. *Cooperative Learning*. <http://edtech.kennesaw.edu/intech/cooperativelearning.htm>.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Sabdawara. 2001. *Pengajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembentukan Budi Pekerti Luhur*. Makalah Konggres. Yogyakarta: Konggres Bahasa Jawa III.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2006. *Pembelajaran Kooperatif. Landasan Konseptual- Teoritik*. Pelatihan Pembelajaran Konstruktivistik di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang Tanggal 3 -15 Juli 2006.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning. Theory, Research, and Practice. Second Edition*. U.S. Department of Education.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Suciati. 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional.
- Tim. 2005. *Kurikulum 2004 Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Dinas Pendidikan Propinsi DIY.
- Tim Jarlit BAPEDA DIY. 2004. *Pemberdayaan Bahasa, Sastra, Budaya, dan Aksara Jawa melalui Jalur Formal dan Nonformal dalam Era Multikultur di DIY*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: BAPEDA Propinsi DIY
- Widyastuti, Sri Harti. 1998. *Kerangka Berpikir Orang Tua Keluarga Jawa dalam Menentukan bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu Anaknya*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.