

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Berbahasa Krama Inggil Menggunakan Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

SM Ningrum

SDN PURWOPRAJAN II

E-mail: ningrumsm10@gmail.com

Abstract

Class action research in general aims to improve the quality of learning for students of grade IV Purwoprajan II State Elementary School. Specifically aimed at: (1) Describe the activities of learners; (2) Describe the management of learning by the teacher; (3) Knowing the learning outcomes of learners who refer to role-playing methods with cooperative learning models in grade IV of Purwoprajan II State Elementary School even semester of the 2019/ 2020 school year for Javanese mulok subjects on krama inggil language material. Study subjects grade IV SDN Purwoprajan II Jebres Surakarta. Research data is obtained by observation and documentation. Then analyzed with descriptive qualitative. Research is conducted in two cycles in which each cycle consists of stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study concluded that the use of role-playing methods with cooperative learning models can increase the increase in the average value of learners in learning the language material in Javanese language content.

Keywords: Learning outcomes, Role-playing, *Cooperative learning*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Purwoprajan II. Secara khusus bertujuan untuk : (1) Mendiskripsikan aktivitas peserta didik; (2) Mendiskripsikan pengelolaan pembelajaran oleh guru; (3) Mengetahui hasil belajar peserta didik yang mengacu pada metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative learning* pada kelas IV SD Negeri Purwoprajan II semester genap tahun pelajaran 2019/ 2020 untuk mata pelajaran mulok bahasa Jawa pada materi berbahasa krama inggil. Subyek penelitian kelas IV SDN Purwoprajan II Jebres Surakarta. Data diperoleh dengan observasi dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus di mana masing – masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan kenaikan nilai rata -rata peserta didik dalam mempelajari materi berbahasa krama inggil dalam muatan pelajaran bahasa Jawa .

Kata Kunci : Hasil belajar, Bermain peran, *Cooperative learning*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan. Menurut (Suardi. M, 2015:7), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Wahyudin (dalam (Aisyah, 2015:8) mengatakan bahwa pendidikan adalah proses internalisasi budaya ke dalam peserta didik dan masyarakat sehingga membuat pribadi beradab. Setiap peserta didik harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan mencakup 3 hal penting yaitu :

- a) Kognitif yang tercermin pada kapasitas daya pikir peserta didik untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b) Afektif yang tercermin pada norma kualitas keimanan, ketaqwaan, dan akhlak mulia serta budi pekerti luhur yang mempunyai kepribadian luhur dengan kompetensi estetis.
- c) Psikomotor tercermin pada kemampuan pengembangan peserta didik pada keterampilan teknis, kecakapan praktis dan kompetensi kinestetik (Aisyah, 2015:8-9).

Muatan lokal merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : a) pendidikan agama, b) pendidikan kewarganegaraan, c) bahasa, d) matematika, e) ilmu pengetahuan alam, f) ilmu pengetahuan social, g) seni dan budaya, h) pendidikan jasmani dan olahraga, i) keterampilan/kejuruan, dan j) muatan lokal (RI, 2013).

Lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri merupakan bagian integral dari struktur kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (Mendiknas, 2006). Kebijakan nasional yang berkaitan dengan dimasukkannya muatan lokal dalam Standar Isi dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri atas berbagai daerah yang beragam kondisi geografis, sumber daya alam, dan masyarakatnya (sumber daya manusianya) dengan latar belakang sejarah dan budaya yang berbeda - beda.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, bahasa daerah sebagai muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut (Mendikbud, 2013)

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran muatan lokal yang dikembangkan di berbagai jenjang pendidikan. bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang termasuk dalam ragam kebudayaan nasional bangsa Indonesia. bahasa Jawa merupakan salah

satu budaya yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, bahasa Jawa dimasukkan dalam kurikulum muatan lokal. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa bertujuan melatih siswa untuk dapat meningkatkan *skill* dan pengetahuan tentang berbahasa. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa akan memberikan pemahaman kepada generasi muda terutama para pelajar untuk selalu menghargai dan bangga terhadap kebudayaan yang dimilikinya.

Namun di sisi lain terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa, hal ini diketahui masih banyak siswa yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar berarti perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006:4). Dalam pendapat lain hasil belajar berarti usaha maksimal untuk mencapai proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta ketrampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar (Ningtyas & Wuryani, 2017:69). Hasil belajar dapat diketahui dengan suatu penilaian. Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan hasil belajar peneliti menggunakan metode bermain peran dengan model *cooperative learning*.

Model *cooperative learning* cara menyajikan pembelajaran dengan belajar bersama berbentuk kelompok kecil yang terstruktur di dalamnya peserta didik melakukan aktivitas belajar saling membantu guna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif untuk mencapai tujuan yang sama sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan (Tambak, 2017:5).

Menurut Sumantri (2001) bermain peran merupakan model mengajar yang berakar pada dimensi personal dan sosial dari pendidikan. Model ini mencoba

membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema-dilema dengan bantuan kelompok sosial. Dalam hal ini memungkinkan individu untuk bekerjasama untuk menganalisis situasi sosial terutama permasalahan interpersonal dalam mengembangkan cara-cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut.

Dalam model mengajar bermain peran, sebagian siswa adalah pemain peran yang lainnya mengamati. Seseorang meletakkan dirinya pada posisi orang lain yang juga bermain peran. Bila empati, simpati, dan kasih sayang serta afeksi dilakukan dalam berinteraksi, berarti bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik/berhasil.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini diawali dengan suatu kajian awal terhadap problematika tertentu secara sistematis, hasilnya kemudian dijadikan dasar untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Ada empat tahap penting dalam penelitian tindakan yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi, dan (5) Evaluasi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membuat sebuah siklus, yaitu suatu putaran kegiatan secara beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Apabila dikaitkan dengan “bentuk tindakan” sebagaimana disebutkan dalam uraian ini, maka yang dimaksud dengan bentuk tindakan adalah siklus tersebut. Jadi, bentuk penelitian tindakan tidak pernah merupakan kegiatan tunggal, tetapi selalu harus berupa rangkaian kegiatan yang akan

kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus (Arikunto, 2008:20)

Penelitian ini dilakukan di SDN Purwoprajan II Jebres Surakarta yang terletak di Purwoprajan RT.02 RW.29 Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Waktu penelitian tindakan kelas hingga terselesaikannya laporan ini pada semester 2. Subyek penelitian kelas IV SDN Purwoprajan II Jebres Surakarta. Jumlah siswa kelas IV ada 30 siswa terdiri dari 16 laki – laki dan 14 perempuan.

Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Data penelitian tindakan kelas ini dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai penyusunan laporan. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada penelitian ini dengan dua siklus, yang diawali dengan adanya prasiklus terlebih dahulu

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi bahasa Jawa bab berbahasa krama inggil dengan melalui penerapan model belajar *cooperative learning* metode bermain peran. Secara lebih rinci sebagaimana dalam bahasan di bawah ini:

Pra Siklus

Pembelajaran pra siklus mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Purwoprajan II, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta tahun pelajaran 2019 / 2020 dengan materi pokok penggunaan bahasa krama inggil, dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2020 hasilnya belum memuaskan. Hasil

pembelajaran pra siklus disajikan dalam tabel.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Interval	Frekuensi
41 -50	0
51 – 60	1
61 – 70	11
71 – 80	16
81 -90	2
91-100	0

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat diketahui penguasaan materi pembelajarn pra siklus bahwa dari jumlah 28 siswa yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 0 siswa, yang mendapat nilai 51 sampai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak 11 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 16 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 2 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai diatas 91.

Siklus I

Setelah melakukan riset awal dengan diperoleh hasil sebagaimana yang dijelaskan dalam prasiklus, maka selanjutnya dilaksanakan siklus I. Siklus I dilakukan dengan adanya perencanaan penggunaan metode bermain peran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning*, tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning*, pengamatan/observasi pada proses belajar dengan *make a match*, evaluasi dan refleksi.

Tabel 1.2
Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval	Frekuensi
41 -50	0
51 – 60	1
61 – 70	8
71 – 80	16
81 -90	3
91-100	2

Berdasarkan tabel 1.2 di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan penguasaan materi dibandingkan sebelum adanya perbaikan pembelajaran. Secara rinci dapat diketahui dari jumlah 28 siswa, yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 0 siswa, nilai 51 sampai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak 8 anak, nilai 71 sampai 80 sebanyak 16 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan siswa yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 2 anak.

Siklus II

Pada hasil tes formatif siklus I yang menunjukkan adanya peningkatan pada pembelajaran sebelumnya. Namun belum mencapai ketuntasan hingga 80%. Maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, yaitu dengan memberikan materi yang jelas dan lengkap sehingga mudah dipahami siswa. Selain itu peneliti juga memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya secara lebih aktif dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Sehingga setelah adanya perbaikan pembelajar diperoleh hasil sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 1.3
Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval	Frekuensi
41 -50	0
51 – 60	0
61 – 70	3
71 – 80	20
81 -90	5
91-100	2

Berdasarkan tabel 1.3 di atas, dapat diketahui adanya peningkatan hasil dari

siklus sebelumnya. Secara lebih rinci diketahui dari jumlah 28 siswa tak seorang pun yang mendapat nilai dibawah 60, nilai 61 sampai 70 hanya 3 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 20 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 5 siswa dan yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 2 siswa.

Melalui beberapa siklus tindakan kelas di atas maka dapat dipaparkan dalam tabel sebagaimana di bawah ini.

Tabel 1.4
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Kentutntasan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Tuntas	18 Siswa	21 Siswa	27 Siswa
2	Belum Tuntas	12 Siswa	9 Siswa	3 Siswa

Berdasarkan table 1.4 di atas dapat diketahui bahwa pada Pra Siklus hanya 60 % siswa yang meraih ketuntasan, 75 % pada siklus I dan pada Siklus II sebanyak 90% hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan apabila kita menggunakan metode dan cara belajar yang tepat sehingga siswa dapat belajar dengan semangat dan meraih prestasi yang kita harapkan.

Pada nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yang signifikan, nilai rata – rata pada pembelajaran awal 73,3 pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 75,4 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menjadi 79,5. Perbaikan pembelajaran cukup pada siklus II tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tuntas dari 30 siswa ada 27 siswa atau 90% hanya 3 siswa atau 10% yang belum tuntas termasuk siswa yang lamban belajarnya.

Pembahasan

Dari hasil refleksi pra siklus yang dilakukan oleh guru melalui diskusi dengan teman sejawat sebagai observer

diperoleh beberapa kekurangan selama proses pembelajaran. Sebelum pelajaran dimulai guru tidak mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran, sehingga siswa belum siap menerima pelajaran. Pada waktu pemberian materi guru hanya ceramah, sehingga materi yang disampaikan tidak tertanam dengan baik dalam ingatan peserta didik. Dari refleksi itu guru menyadari kekurangannya dalam proses pembelajaran oleh karena itu guru akan memperbaikinya pada perbaikan pembelajaran siklus berikutnya.

Secara lebih rinci keberhasilan dan kegagalan pada prasiklus dapat dirincikan sebagaimana berikut ini.

Keberhasilan

- 1) Siswa merasa senang dengan materi pembelajaran tentang krama inggil.
- 2) Guru dapat belajar untuk menerapkan alat peraga pembelajaran.
- 3) Guru dapat menjadikan alat peraga sebagai variasi model pembelajaran.

Kegagalan

- 1) Masih ada 12 siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan minimal.
- 2) Ada beberapa siswa yang belum bisa memahami materi.
- 3) Dalam menyimpulkan materi guru masih belum melibatkan siswa.

Siklus 1

Hasil dari observasi / pengamatan dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil observasi, guru kemudian mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, hambatan dan kendala yang terjadi pada proses pembelajaran.

Dengan dasar hasil tes formatif yang menunjukkan menunjukkan peningkatan pada pembelajaran sebelumnya, namun untuk mencapai ketuntasan 80% belum

tercapai. Maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran tahap berikutnya yang menjadi fokus perbaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan materi yang jelas dan lengkap sehingga mudah dipahami siswa.
- 2) Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya.
- 3) Menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Setelah dilakukan siklus I maka diketahui adanya keberhasilan dan kegagalan pada siklus I antara lain:

Keberhasilan

- 1) Hasil evaluasi belajar siswa meningkat.
- 2) Sebagian besar siswa sudah memahami materi.
- 3) Siswa sudah berani maju mengerjakan soal.
- 4) Siswa sudah berani untuk mengajukan pertanyaan.

Kegagalan

- 1) Masih ada 9 siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan.
- 2) Kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya.
- 3) Penggunaan alat peraga kurang maksimal.
- 4) Masih ada beberapa siswa yang pada saat pelajaran berlangsung masih belum bisa terlibat aktif.

Siklus II

Setelah melakukan beberapa perbaikan yaitu perbaikan pembelajaran pra siklus, siklus I dan siklus II. Peneliti menyadari betul kekurangan-kekurangan pada setiap proses pembelajaran mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa terkhusus materi penggunaan bahasa krama inggil pada siklus II. Walaupun peneliti sudah mempersiapkan proses pembelajaran sebaik mungkin, tetapi tetap masih ada kekurangannya di antaranya

guru kurang memberi pertanyaan kepada siswa. Dari hasil refleksi yang dilakukan tersebut teman sejawat selaku observator juga menemukan beberapa kekurangan yaitu guru tidak memberi bimbingan kepada siswa yang belum jelas atau kurang memahami materi pelajaran berbahasa krama inggil tersebut.

Selanjutnya dapat dijelaskan secara lanjut bahwa dari siklus II terdapat keberhasilan dan kegagalan yang diperoleh antara lain:

Keberhasilan

- 1) Hasil evaluasi belajar siswa meningkat.
- 2) Sebagian besar siswa sudah memahami materi.
- 3) Siswa sudah berani maju mengerjakan soal.
- 4) Siswa sudah berani untuk mengajukan pertanyaan.

Kegagalan

- 1) Masih ada 2 orang siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan.
- 2) Masih ada beberapa siswa yang pada saat pelajaran berlangsung masih belum bisa terlibat aktif.

Kesimpulan

Adanya adopsi budaya, adat atau bahasa lokal dalam pendidikan sekolah sangatlah baik. Hal ini sebagai bagian merawat budaya yang ada. Salah satu contohnya yaitu adanya mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah. Namun dalam prosesnya sering kali belum menghasilkan pembelajaran yang optimal. Masih banyak siswa yang memperoleh hasil di bawah KKM terkhusus dalam materi berbahasa krama inggil. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pembelajaran agar mendapatkan

hasil maksimal dalam belajar. Salah satu caranya sebagaimana yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* dan metode bermain peran. Model *cooperative learning* cara menyajikan pembelajaran dengan belajar bersama berbentuk kelompok kecil yang terstruktur di dalamnya peserta didik melakukan aktivitas belajar saling membantu guna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan komunikasi anak ketika berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Jawa krama inggil. Melalui model dan metode di atas akhirnya, diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi bahasa Jawa bab berbahasa krama inggil dengan melalui penerapan model belajar *cooperative learning* metode bermain peran.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Deepublish.
- Anni, C. T. (2006). *Psikologi Belajar*. UPT UNNES Press.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Mendikbud. (2013). *Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah*

- Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.*
- Mendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Ningtyas, E., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-a Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 66–74.
- Permana., M. S. & J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Maulana.
- RI, P. (2013). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.*
- Suardi. M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1526](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1526)