



Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Dialog Bahasa Jawa pada Siswa Kelas VIII

Suryani*, Yuna Irasari Kusuma**

* SMP Negeri 10 Jember

** SMP Negeri 10 Jember

Alamat surel: suryanismsp10@gmail.com; yunaira2006@gmail.com

Abstract

Keywords:
Java
language;
Dialogue
ability;
Role playing
Method;

Innovative learning is a challenge for teachers today. Learning does not only convey material but involves students to play an active role during the learning process. This study aims to analyze the role-playing method to improve students' Javanese dialogue skills. This research was conducted at Junior High School 10 Jember with the research subjects is Eighth grade students. This research is classroom action research with quantitative description. Action research stages refer to Kemmis and Taggart, namely the spiral form of the cycle including Planning, Action, Observation, and Reflection. Based on the research, it can be concluded that 1) learning management from cycle I to cycle III has increased to 92.70%. And from the average aspect observed, it obtained a score of 44.5, 2) student activities in the Javanese language learning process, the teacher's activities during learning with an action research model using the role-playing method, 3) students' dialogue ability increased to 92.86% so that the role-playing learning strategy had a positive impact on improving students' dialogue skills.

Abstrak:

Kata Kunci:
Bahasa Jawa;
Kemampuan dialog;
Metode *Role*
playing.

Pembelajaran inovatif menjadi tantangan bagi para guru di masa sekarang. Pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi saja melainkan melibatkan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan dialog bahasa Jawa siswa. Siswa-siswi kelas VIII SMPN 10 Jember menjadi subjek dan lokasi penelitian. Penelitian ini termasuk *action research* dengan deksripsi kuantitatif. Tahapan penelitian tindakan mengacu pada Kemmis dan Taggart, yaitu bentuk spiral dari siklus meliputi *Planning*, *Action*, *Observation*, dan *Reflection*. Berdasarkan penelitian diperoleh kesimpulan bahwa 1) pengelolaan pembelajaran mulai dari siklus I hingga siklus III mengalami kenaikan, yaitu menjadi 92,70%. Rata-rata aspek yang diamati memperoleh skor 44,5, 2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa aktivitas guru selama pembelajaran dengan model penelitian tindakan menggunakan metode *role playing* telah dilaksanakan dengan baik, 3) kemampuan dialog siswa meningkat menjadi 92,86 %, sehingga strategi pembelajaran *role playing* berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan dialog siswa.

Terkirim : 1 Juli 2021 ; Revisi : 26 November 2021 ; Diterima: 28 Januari 2022

PENDAHULUAN

Bahasa termasuk aspek budaya yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kehidupan (Bonvillain, 2019; Ellis, 1999). Di Indonesia ini memiliki lebih dari satu bahasa. Setiap daerah memiliki bahasa yang khas dalam menyampaikan maksud komunikasinya. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia. (Masruroh et al., 2020; Rahyono, 2003). Bahasa daerah (Jawa) memiliki hak untuk diperilhara oleh negara. Suatu bentuk penghormatan tersebut bahasa Jawa dimasukkan sebagai mata pelajaran (muatan lokal) di sekolah di wilayah penutur bahasa Jawa, seperti di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta (Msulyana, 2006).

Penggunaan bahasa Jawa masa ke masa semakin luntur, karena semakin banyak masyarakat sudah tidak menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi (Magdalena, 2021). Penurunan penggunaan bahasa Jawa adalah yang paling luas, terutama di kalangan masyarakat perkotaan. Hal ini dikarenakan bahasa Indonesia lebih sering dipakai baik di aspek pendidikan dan pemukiman. Faktanya, mayoritas orang tua yang tidak menggunakan bahasa Jawa kepada anaknya di rumah, karena harapan orang tua agar anaknya lebih menguasai bahasa nasional dibandingkan bahasa daerah (Rinaldi, 2020).

Penyusutan penggunaan bahasa Jawa berdampak bagi kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jawa. Siswa mengklaim bahwa bahasa Jawa merupakan bahasa yang sulit dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Penyebab dari kesulitan belajar ini dari diri sendiri maupun dari luar, misalnya penyampaian materi saat pembelajaran berlangsung serta suasana belajar yang tidak menyenangkan yang membuat siswa menjadi bosan selama kegiatan pembelajaran (Mahardika & Setyaningrum, 2020; Pristiyan, 2010; Syafa'ati, 2011). Adapun faktor lain, yaitu penilaian yang lebih teoritis (Aribowo, 2018). Hal yang disampaikan dalam pembelajaran hanya sebatas teoritis. Seharusnya tidak hanya teoritis melainkan siswa juga dibekali keterampilan atau kebiasaan dalam menerapkan berbahasa Jawa tanpa penerapan budi pekerti. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas lebih lanjut terkait peningkatan berbahasa Jawa dengan dialog-dialog serta pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Jawa yang ditrasformasi dengan nilai budi pekerti.

Berdasarkan data awal penelitian diperoleh nilai dalam tes ulangan harian siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Jember masih relatif rendah dan belum menjangkau standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM pelajaran bahasa Jawa berada pada angka 65. Berdasarkan data dari 42 siswa mendapat nilai di atas KKM sejumlah 28 siswa, sehingga terdapat 14 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM belum memahami materi

yang telah disampaikan. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam memahami bahasa Jawa siswa masih tergolong rendah. Untuk meningkatkan kemampuan siswa maka guru membuat inovasi pembelajaran sebaik mungkin (Kristiawan & Rahmat, 2018; Sani, 2013; Subakti et al., 2021). Dengan demikian, dibutuhkan suatu strategi yang baru untuk mengoptimalkan hasil belajar. Salah satu strategi pembelajaran tersebut yaitu strategi metode *role playing*.

Metode *role playing* mengedepankan kemampuan peserta didik saat berdialog dan mengemukakan pendapat dalam menghadapi permasalahan. Dalam metode pembelajaran *role playing*, mereka diarahkan menyampaikan gagasan dengan pembuatan skenario dan siswa sendiri nantinya akan memperagakan skenario yang sudah dibuat (Hou, 2012; Jarvis et al., 2002). Model pembelajaran *role playing* ini menekankan siswa terlibat secara penuh dalam belajar dan aktif selama proses pembelajaran. Terdapat tahapan dalam model pembelajaran *role playing*, yaitu (1) permulaan, (2) pelacakan, (3) konfrontasi, (4) pencarian, (5) okomodasi, dan (6) transfer (Yulianto dkk, 2020; Wahyuni dkk, 2016; Arsyad dkk, 2018).

Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* ataupun kemampuan berbahasa Jawa pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, Masruroh, dkk. (2020) meneliti *Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak*. Hasil penelitian mengungkapkan adanya perbedaan antara perbuatan sopan santun anak yang diajarkan menggunakan metode bermain peran secara makro dengan anak yang diajarkan metode bermain peran pada pelajaran bahasa Jawa secara mikro. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut tampak pada metode bermain peran dan pembelajaran bahasa Jawa. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan yang akan dicapai. Penelitian Masruroh bertujuan untuk melihat perilaku sopan santun, sedangkan penelitian ini cenderung fokus pada peningkatan pemahaman terhadap dialog. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada subjek yang akan diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yulianto, dkk. (2020) berjudul *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP*. Penggunaan *role playing* mampu menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik pada pelajaran Matematika di jenjang SMP. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan *role playing* dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang dilakukan Yulianto diterapkan pada pembelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran bahasa Jawa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, dkk. (2016) berjudul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Alus Melalui Metode Bermain Peran pada*

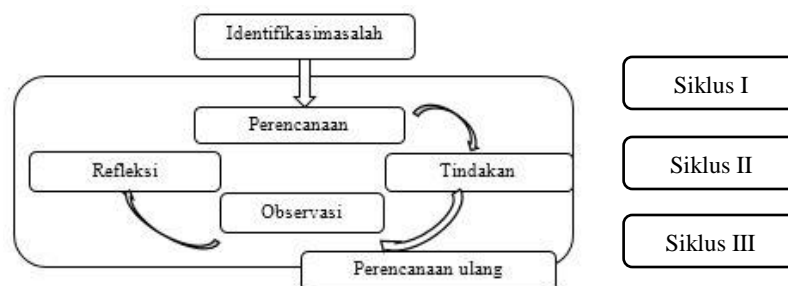
Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 1 Baki Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian tersebut mengungkap metode tersebut meningkatkan aktivitas peserta didik. Hal itu tampak pada persentase peningkatan di setiap siklusnya. Persamaan penelitian Wahyuni ada pada metode yang diterapkan, sedangkan subjek penelitian dan pembelajarannya menjadi perbedaan dengan penelitian ini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini untuk menganalisis peningkatan kemampuan dialog bahasa Jawa siswa materi wawancara melalui metode *role playing* pada siswa kelas VIII SMPN 10 Jember. Penelitian ini penting dilakukan agar mengetahui sejauh mana metode *role playing* dapat berpengaruh dalam pembelajaran bahasa Jawa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 10 Jember September 2020/2021 Kelas VIII. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK atau *action research*) dengan jenis deskriptif yang menjelaskan setiap kejadian pada tiap tahapan (Arikunto, 2019). Pada penelitian ini peneliti menggambarkan metode dan hasil yang diharapkan dapat tercapai. Kelas VIII dengan jumlah 42 siswa menjadi subjek penelitian ini. Alasan menggunakan sampel penelitian kelas ini karena memiliki karakteristik kemampuan yang hampir sama. Metode pengumpulan data dengan instrumen tes dan obserasi sebagai data penunjang penelitian.

Tahapan penelitian tindakan mengacu pada Stephen Kemmis & Robin McTaggart (2014), yaitu bentuk tahapan dari siklus satu ke siklus selanjutnya. Tahapan siklus ini meliputi *Planning, Action, Observation* dan *Reflection*. Tahapan yang dilakukan yakni hingga siklus ke III sebagaimana dipaparkan pada Gambar 1. Siklus akan berlangsung dan akan berhenti bila pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 1. Desain Proses Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan perbaikan siklus selama proses pembelajaran yang terdapat standar ketentuan untuk menilai kemampuan dialog siswa. Kriteria kompetensi atau *undercapacity* secara klasikal diselesaikan ketika siswa dengan nilai $65 \geq 85\%$ atau,

tetapi siswa dianggap sebagai kompetensi spesifik atau kriteria *undercapacity* ketika mencapai minimal 65. Skor. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka untuk menganalisis hasil kemampuan dialog siswa terdapat 3 data primer, yaitu pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil ulangan harian mata pelajaran bahasa Jawa. Kemampuan dialog dinilai sesuai hasil ulangan harian, yang mana soal yang diberikan telah dikonversi sesuai materi dengan tema dialog bahasa Jawa. Kemampuan awal dialog siswa diperoleh hasil kurang dari nilai standar yang telah ditentukan, yakni kurang dari 65 sehingga penelitian ini dilakukan perbaikan. Selanjutnya akan dianalisis hasil perbaikan mulai dari siklus I, II, dan III.

Analisis Kemampuan Dialog Siswa pada Siklus 1

Dalam penelitian ini mengamati pengolahan pembelajaran kontekstual dengan metode bermain peran dan aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi. Pada lembar observasi peserta didik diberi tes ulangan harian pada akhir proses pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada 4 September 2020, siklus II dilaksanakan pada 1 Oktober 2020, dan siklus III dilaksanakan 19 Oktober 2020. Ketiga siklus dilakukan masing-masing satu kali pertemuan. Berikut ini hasil pengelolaan pembelajaran siklus I.

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	2	2,5
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	2
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama siswa.	3	3	3
	2. Membimbing siswa melakukan kegiatan	3	3	3
I	3. Membimbing siswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	3	3	3
	4. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar	3	3	3
	5. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep	3	3	3
	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat rangkuman	3	3	3
	2. Memberikan evaluasi	3	3	3
II	Pengelolaan Waktu	2	2	2
III	Antusiasme Kelas			
	1. Siswa Antusias	2	2	2
	2. Guru Antusias	3	3	3
	Jumlah	33	33	33

Tabel 1. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus I

Tabel 1 menunjukkan hasil pengolahan siklus I meliputi 3 fase. Lembar pengelolaan pembelajaran tersebut dinilai oleh 2 pengamat yang diperoleh jumlah rata-rata penilaian sebesar 33. Dari beberapa aspek tersebut, diperoleh hasil yang minim atau kurang baik dengan rata-rata skor 2, yaitu motivasi siswa, komunikasi tujuan pembelajaran, waktu proses, dan aspek aktivitas siswa. Keempat aspek tersebut merupakan kelemahan siklus 1 dan dapat dijadikan bahan untuk diskusi dan revisi pada siklus berikutnya. Pembelajaran klasikal cenderung memiliki hasil yang kurang maksimal sebab ini menjadi proses pembelajaran yang baru (Asfuri & Ambarsari, 2018).

Selain data hasil pengamatan proses pembelajaran, selanjutnya menganalisis aktivitas yang dilakukan siswa saat pembelajaran siklus I. Berikut adalah hasil aktivitas siswa pada siklus I.

No	Aktivitas guru yang diamati	Persentase
1	Menyampaikan tujuan	6,67
2	Memotivasi siswa/merumuskan masalah	6,67
3	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	6,67
4	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	8,33
5	Menjelaskan materi yang sulit	20,00
6	Membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep	18,33
7	Meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10,00
8	Memberikan umpan balik	13,33
9	Membimbing siswa merangkum pelajaran	10,00
No	Aktivitas siswa yang diamati	
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	18,75
2	Membaca buku siswa	11,46
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	16,86
4	Diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru	14,38
5	Menyajikan hasil pembelajaran	5,42
6	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	6,88
7	Menulis yang relevan dengan KBM	9,16
8	Merangkum pembelajaran	7,71
9	Mengerjakan tes evaluasi	9,38

Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis aktivitas dari penerapan strategi pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Hasil siklus 1 menjelaskan aspek aktivitas yang perlu dinilai selama kegiatan pembelajaran. Aspek aktivitas guru yang tampak berupa penjelasan materi sulit, yaitu 20,00% serta mengamati siswa saat menentukan konsep, yaitu 18,33%. Aktivitas siswa yang tampak berupa pengerjaan/memperhatikan penjelasan guru yaitu 18,75%. Kegiatan pada siklus 1 dapat dikatakan terlaksana dengan baik, meskipun dalam selama kegiatan belajar mengajar peran guru masih menonjol dalam menyampaikan pada siswa karena strategi pembelajaran ini tergolong metode baru yang diperoleh siswa selama pembelajaran di kelas. Selaras dengan Wiyoto (2015) bahwa pembelajaran pada siklus I mampu memberikan proses pembelajaran yang menarik

perhatian siswa, sebab memberi kesan awal yang berbeda bagi siswa. Keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa sedikit terlihat baik pada siklus I.

Selanjutnya siswa diberi tes ulangan harian untuk mengecek peningkatan kemampuan dialog siswa setelah penerapan metode *role playing*. Hasil tes ulangan harian dapat dilihat pada Tabel 3.

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes ulangan harian	6,67
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	28
3	Per presentase ketuntasan belajar	66,67

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Ulangan harian Siswa Pada Siklus I

Pada tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata sebanyak 6,67% yang mengikuti tes (42 siswa). Siswa tuntas belajar sejumlah 28 dan tidak tuntas sejumlah 14 siswa. Selanjutnya didapatkan nilai presentase ketuntasan belajar siswa sebenar 66,67%. Ini mengindikasikan siklus I siswa belum menyelesaikan ketuntasan belajar. Siswa dengan skor 65 hanya 66,67% di bawah tingkat 85%. Pada siklus 1 dinyatakan belum tuntas maka akan berlanjut pada siklus berikutnya.

Analisis Kemampuan Dialog Siswa pada Siklus II

Pada siklus II, peneliti bertindak sebagai pengajar berlandaskan RPP dengan memperbaiki siklus I, sehingga kekurangan siklus I tidak terulang kembali. Dalam pengolahan pembelajaran siklus II, aspek-aspek yang dinilai sama seperti siklus I dengan tiga fase. Pada siklus II dalam pengolahan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 42. Secara keseluruhan aspek-aspek yang diamati memperoleh nilai yang baik. Sehingga terjadi peningkatan pengolahan pembelajaran dari siklus I. Namun, evaluasi ini belum menjadi hasil terbaik. Ada aspek yang diperbaiki untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru untuk menyampaikan materi sulit dan umpan balik paling dominan sebesar 18,33%, sedangkan kegiatan siswa paling tampak pada siklus II seperti bekerja kelompok (20,21%), menyimak penjelasan (18,12%), membaca buku (15,63%), dan bertanya (14,76%).

Akhir pembelajaran siswa melakukan ulangan harian pada siklus II dengan maksud mengukur tingkat keberhasilan dalam belajar setelah diterapkan model penelitian tindakan kelas dengan metode *role playing*.

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes ulangan harian	7,26
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	34
3	Persentase ketuntasan belajar	80,96

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Ulangan Harian Siswa pada Siklus II

Tabel 4 menunjukkan rata-rata hasil ulangan harian seluruh siswa yang mengikuti tes sebanyak 7,26%. Ada 36 siswa yang mengikuti ulangan harian. 34 siswa memiliki ketuntasan dan 2 siswa tidak memiliki ketuntasan dengan tingkat penyelesaian 80,96%. Pada siklus II masih belum tuntas, karena siswa dengan nilai 65 hanya 80,96% kurang dari tingkat ketuntasan yang diinginkan, yaitu 85%. Namun, ketuntasan klasikal siklus II dibandingkan siklus I mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan guru menyampaikan untuk selalu mengikuti ulangan di setiap akhir pelajaran. Ini akan memotivasi siswa untuk belajar pada pertemuan berikutnya dan akan dapat menggunakan pengembangan keterampilan untuk memahami apa yang akan dilakukan guru.

Analisis Kemampuan Dialog Siswa pada Siklus III

Proses belajar mengajar memperhatikan dari kelemahan siklus II, sehingga kekurangan tidak terjadi kembali. Dalam siklus III ini didapatkan data pengolahan pembelajaran di kelas. Aspek yang dinilai siklus III sama seperti siklus sebelumnya. Dari keseluruhan aspek dalam pengolahan pembelajaran yang diamati oleh dua pengamat mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 44,5. Aspek yang diamati saat proses pembelajaran dilaksanakan oleh guru mendapatkan penilaian cukup.

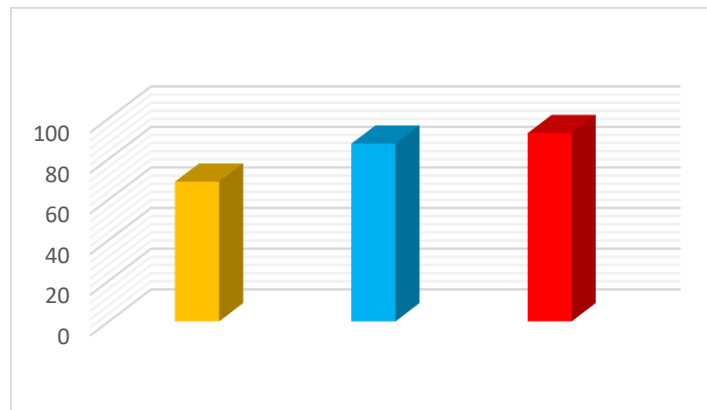
Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga dinilai. Aktivitas yang dinilai memiliki beberapa aspek seperti yang tertera pada Tabel 2. Kegiatan guru di siklus III dominan pada penyampaian materi sulit dan umpan balik sebanyak (15%), membimbing belajar sebanyak (13,33%). Kegiatan siswa tampak pada siklus III berupa kerja kelompok, memperhatikan penjelasan, diskusi, dan membaca buku mendapatkan presentase berturut-turut, yaitu 20,63%, 18,12%, 16,25%, 12,75%. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan tes ulangan harian.

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Rata-rata nilai tes ulangan harian	7,95
2	Jumlah siswa tuntas belajar	39
3	Persentase ketuntasan belajar	92,86

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Tes Ulangan harian Siswa pada Siklus III

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh rerata nilai tes ulangan harian pada siklus III 7,95%. Dari jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti sebanyak 42 siswa. Hanya 3 siswa

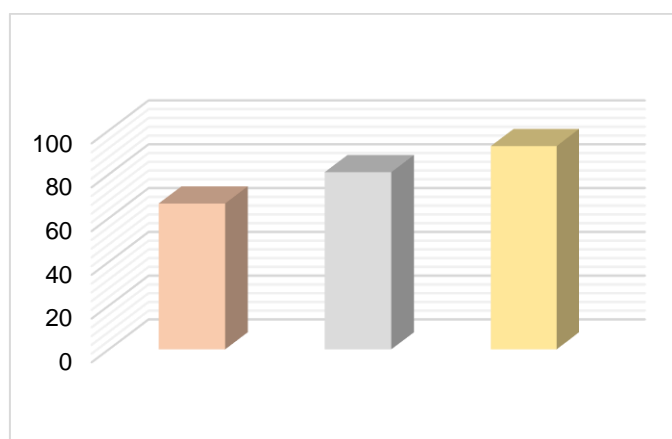
dinyatakan tidak tuntas. Persentase ketuntasan belajar sebanyak 92,86%. Secara klasikal siklus III dikategorikan tuntas belajar karena persentase ketuntasan belajar lebih besar dibandingkan standar ketuntasan yang ditentukan, yaitu 85%. Siklus III merupakan perbaikan dari siklus II. Peningkatan siklus III tidak terlepas kemampuan guru saat menggunakan metode pembelajaran bicara dan dialog untuk membantu siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran tersebut dan lebih mudah memahami mata pelajaran yang disampaikan. Apabila siswa telah mencapai target standar kelulusan, pembelajaran sudah menunjukkan cukup baik. Dari siklus I, II, dan III mendapati peningkatan sebagaimana ditunjukkan gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Persentase Kenaikan Pengelolaan Pembelajaran

Gambar 2 menunjukkan grafik persentase pengelolaan dari siklus I sampai III dengan kenaikan, yaitu 68,75%, 87,5%, dan 92,70%. Ini memberi efek positif untuk prestasi belajar siswa dengan meningkatnya rerata nilai masing-masing siklus. Kemudian dari siklus I, II, III berturut-turut sebanyak 33, 42, 44,5. Beberapa faktor yang melatar belakangi meningkatkan proses pembelajaran ini, dikarenakan guru dan siswa akan merasa nyaman dengan belajar sambil bermain dan stimulus sama secara terus menerus diberikan pada siswa akan mengingatkan memori siswa dalam belajar.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, aktivitas guru saat berlangsungnya pembelajaran metode *role playing* telah dilaksanakan dengan baik. Hasil kemampuan dialog siswa yang dikonservasi melalui nilai ulangan harian diperoleh peningkatan sebagaimana grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Persentase Kenaikan Kemampuan Dialog Siswa

Dari hasil analisis data diketahui bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik. Pemahaman siswa yang lebih stabil saat materi diajarkan (kemampuan mengalami peningkatan pada siklus I, II, III), sebesar 66,67%, 80,96%, dan 92,86%. Metode pembelajaran bermain peran berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berdialog siswa, karena siswa telah mencapai integritas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dari siklus I sampai III mengalami kenaikan dengan persentase sebesar 92,70 %. Rata rata aspek yang diamati memperoleh skor 44,5. Aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* telah terlaksana secara baik. Kemampuan dialog meningkat menjadi 92,86 %, sehingga metode *role playing* mempunyai dampak positif guna meningkatkan kemampuan dialog siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aribowo, E. K. (2018). Digitalisasi Aksara Jawa dan Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP Kabupaten Klaten. *Warta LPM*, 21(2), 59–70.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfuri, N. B., & Ambarsari, R. Y. (2018). Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* dan *Jigsaw* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Kecamatan Boyolali. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 5(2).
- Bonvillain, N. (2019). *Language, culture, and communication: The meaning of messages*. Rowman & Littlefield.
- Ellis, D. G. (1999). From Language to Communication. In *From Language To Communication*. Routledge.
- Hou, H.-T. (2012). Analyzing the learning process of an online role-playing discussion activity. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(1), 211–222.

- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). Role-playing as a teaching strategy. *Strategies for Application and Presentation, Staff Development and Presentation*.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390.
- Magdalena, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Kedunggaleng Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 1(1), 11–20.
- Mahardika, S., & Setyaningrum, F. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Muhammadiyah Bausasaran II Yogyakarta. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(3), 251–259.
- Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 21–30.
- Mulyana. (2006, July). Menjadikan Bahasa Jawa sebagai Mata Pelajaran Favorit Mengapa Tidak? (Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jawa Saat Ini). *Kongres Bahasa Jawa IV*.
- Pristiyan, Y. F. A. G. (2010). *Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Magelang)*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahyono, F. X. (2003). *Intonasi Ragam Bahasa Jawa Keraton Yogyakarta Kontras Deklarativitas, Introgativitas, dan Imperativitas*.
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dengan Menggunakan Metode *Role Playing*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 98–105.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Subakti, H., Watulingas, K. H., Haruna, N. H., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Fauzi, A., Ardiana, D. P. Y., Rahmi, S. Y., Chamidah, D., & Saputro, A. N. C. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Syafa'ati, Y. (2011). *Kesulitan Belajar Siswa Berdasarkan Analisis Hasil Ulangan Harian Bahasa Jawa Kelas VIII E SMPN 1 Lebaksiu Semester Genap Tahun 2010/2011*. Universitas Negeri Semarang.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(2), 81–86.
- Wiyoto, A. (2015). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IX-D MTSN Kampak Trenggalek Menerapkan Pembelajaran dengan Multi Metode. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(2).
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102.