

# A Review: Implementasi Model Pembelajaran *Active Learning Tipe Role Playing* Untuk Meningkatkan *Unggah-Ungguh* Berbahasa Jawa di SD Islam Cokroaminoto

Nur Pratama Jofi Saputra<sup>1</sup>, Niken Larasati<sup>1</sup>, Eurlly Meilani Setiawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Corresponding autor: jofitama@student.uns.ac.id

**Abstrak.** Penggunaan bahasa Jawa di Indonesia semakin hari semakin langka. Anak-anak lebih memilih untuk menggunakan bahasa Indonesia dari pada bahasa Jawa karena bahasa Jawa dianggap sulit. Bahasa Jawa yang memiliki tingkatan-tingkatan menyebabkan anak-anak kesulitan dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari apabila tidak diimbangi dengan kebiasaan. Pada saat ini hanya sedikit anak-anak yang menggunakan bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari. Kalaupun ada kebanyakan dari mereka menggunakan bahasa Jawa *ngoko*, bahkan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua. Berbicara dengan gurunya menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan perilaku yang tidak menunjukkan rasa hormat kepada guru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis peneliti studi pustaka. Sumber data yang digunakan berasal dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis isi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *role playing* dalam meningkatkan *unggah-ungguh* berbahasa Jawa di sekolah sangatlah efektif untuk meningkatkan *unggah-ungguh* anak dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *active learning* menjadi rekomendasi untuk guru dalam mengajarkan kepada anak-anak mengenai *unggah-ungguh* berbahasa Jawa di sekolah.

## 1. Pendahuluan

Eksistensi penggunaan bahasa Jawa di Indonesia semakin hari semakin memprihatinkan terutama untuk penduduk suku Jawa. Adanya globalisasi dan kemajuan teknologi menyebabkan masyarakat Jawa lebih merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dari pada bahasa Jawa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari [1]. Bahasa Jawa yang pada dasarnya memiliki tingkat-tingkatan dirasa lebih sulit diterapkan dalam komunikasi kehidupan sehari-hari. Orang tua pada zaman sekarang lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi sehari-hari dari pada bahasa Jawa. Hal ini menyebabkan anak-anak kesulitan dalam penggunaan bahasa Jawa karena tidak dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan lebih parahnya akan membuat penggunaan bahasa Jawa semakin lama semakin luntur [2].

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah lunturnya penggunaan bahasa Jawa yaitu dengan menerapkan pembelajaran wajib bahasa Jawa selama di sekolah dasar dan sekolah menengah. Namun kebanyakan anak-anak kurang menyukai dan kurang termotivasi dalam belajar bahasa Jawa [2]. Mereka lebih memilih belajar bahasa asing yang dirasa lebih bergengsi dari pada bahasa Jawa yang mereka anggap bahasa kuno. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa sangat pasif, tidak semangat, dan menganggap bahasa Jawa sulit [3]. Mengenai hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran dianggap membosankan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar bahasa Jawa.

Penggunaan bahasa Jawa untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari sudah jarang ditemui terlebih di daerah perkotaan. Ada beberapa yang masih menggunakan bahasa Jawa namun kebanyakan dari mereka menggunakan bahasa Jawa *ngoko*, bahkan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua. Berbicara dengan gurunya menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan perilaku yang tidak menunjukkan rasa hormat kepada guru [4]. Fenomena yang ditemui menunjukkan penguasaan *unggah-ungguh basa*



yang rendah. Selain itu, mengingatkan bahwa pada dasarnya pendidikan tidak berdimensi pada aspek kognitif saja, namun aspek afektif dan psikomotorik harus diperhatikan juga [5].

Dampak dari rendahnya *unggah-ungguh* yang dimiliki siswa antara lain *undha-usuk basa* (tingkatan bahasa jawa ngoko dan krama) dan *unggah-ungguh* yang mengacu pada sikap siswa [6]. *Undha-usuk basa* dianggap sulit dalam penerapannya karena untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tua atau lebih muda maupun seusia berbeda-beda. Terbukti bahwa siswa kurang menguasai bahasa krama dengan baik dan benar [7]. Selain itu, budaya menghormati kepada orang lebih tua yang terjadi di sekolah maupun di luar sekolah semakin lama semakin luntur.

Merosotnya tata krama dan *unggah-ungguh basa* banyak ditemui di kalangan siswa sekolah dasar. Pemerintah sekarang baru gencar-gencarnya mencanangkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter bertujuan untuk membimbing siswa supaya berperilaku baik. Seperti yang diutarakan oleh Hoge [8] bahwa pendidikan karakter sebagai upaya sadar atau terbuka untuk mempengaruhi perkembangan dari sifat atau kualitas individu yang diinginkan. Oleh karena itu, perlu diadakan suatu tindakan mengenai cara penanaman *unggah-ungguh* kepada siswa sekolah dasar. Dalam hal ini, peneliti melakukan sebuah riset untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *role playing* dalam meningkatkan *unggah-ungguh* berbahasa jawa di sekolah dasar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka. Jenis penelitian ini berkaitan dengan beberapa referensi dan kajian teoritis mengenai literatur-literatur yang berkaitan dengan topik penelitian ini [9]. Menurut [10] langkah-langkah penelitian studi pustaka yaitu 1) menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan, 2) menyusun bibliografi kerja, 3) mengatur waktu, 4) membaca dan membuat catatan penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari literatur-literatur yang berkaitan dengan topik yang dibahas seperti dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan dokumentasi yaitu dengan mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan jurnal, artikel, karya ilmiah, buku, dan sebagainya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis isi. Analisis isi merupakan penelitian yang bersifat pembahasan mendalam mengenai suatu topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Laporan penelitian ini disusun dengan prinsip kesederhanaan dan kemudahan. Mengingat adanya keterbatasan dalam kemampuan peneliti dalam melakukan kajian pustaka secara mendalam dan mendetail. Selain itu, tujuan penggunaan prinsip kesederhanaan dan kemudahan yaitu untuk mempermudah dalam memahami inti dari literatur yang sesuai dengan topik penelitian yaitu mengenai model pembelajaran *active learning* tipe *role playing* dalam meningkatkan *unggah-ungguh* berbahasa jawa di sekolah dasar.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode studi kepustakaan terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dengan merujuk topik yang ada yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *role playing* dalam meningkatkan *unggah-ungguh* berbahasa jawa di sekolah dasar. Pada dasarnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan beberapa fase atau siklus pada penelitian model pembelajaran *active learning* tipe *role playing* dalam meningkatkan *unggah-ungguh* berbahasa jawa di sekolah dasar, yakni pra siklus, siklus I dan siklus II.

Pada fase atau tahapan pra siklus peneliti seringkali melakukan uji pemahaman peserta didik atau tes secara langsung untuk mengetahui berapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diujikan yaitu mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa secara kognitif maupun afektif dalam keseharian peserta didik. Beberapa peneliti mendapati hasil bahwa tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa masih rendah dan hasil yang didapati masuk dalam kategori kurang. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pra siklus beberapa penelitian yang paling tinggi yaitu sebesar 56,69 dan nilai tersebut masuk dalam kategori rendah atau

kurang, sehingga penelitian dapat dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *active learning* tipe *role playing* [11].

Pada fase selanjutnya masuk ke dalam tahapan kedua, yakni siklus I. Pada tahapan ini siswa diberikan materi dasar mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa dan menerapkan model pembelajaran *role playing* ber-*unggah-ungguh* bahasa jawa serta berdialog krama alus yang masih dekat dan dipahami oleh peserta didik. Pada tahapan ini siswa mendapatkan materi dasar mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa dan melakukan praktik dialog serta berperilaku sesuai dialog yang dimainkan peserta didik mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa. Pada akhir kegiatan diadakannya evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diadakannya fase atau tahapan siklus I. Pada fase siklus I ini beberapa peneliti yang melakukan penelitian mendapati adanya peningkatan yang belum begitu signifikan. Dari literatur yang telah dikaji diperoleh data tertinggi pada siklus I yakni penelitian oleh Rinaldi [12] adanya peningkatan nilai rata-rata 72,21 sehingga terdapat peningkatan sebesar 16,02% yang dialami oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran dari siklus I.

Pada tahapan selanjutnya masuk ke dalam fase siklus II atau tahapan terakhir dimana pada tahapan ini peserta didik sudah mulai diberikan materi yang mendalam mengenai *unggah-ungguh* berbahasa jawa. Dalam mengajarkan materi dan berkomunikasi dengan peserta didik peneliti lebih banyak menggunakan bahasa jawa krama alus, sehingga peserta didik lebih terlatih dan terbiasa untuk menggunakan bahasa jawa krama alus dalam berkomunikasi dengan guru atau dengan seseorang yang lebih tua. Kemudian peserta didik diberi tugas untuk mencari persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mendramatisasikan persoalan tersebut ke dalam sebuah dialog yang menggunakan bahasa jawa krama alus. Pengerjaan tugas ini dilakukan secara berkelompok. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu mengubah kebiasaan dalam bercakap dan berperilaku dari yang masih menggunakan *ngoko* terhadap guru ataupun orang yang lebih tua ke bahasa yang lebih sopan dan ber-*unggah-ungguh* dengan menggunakan bahasa krama alus dalam dialog tersebut. Di akhir kegiatan, setiap kelompok menampilkan dialog dan drama yang sudah peserta didik buat secara bersama-sama. Tahapan Siklus II ini dilakukan apabila hasil yang dicapai pada Siklus I belum mencapai target. Siklus II dapat dilakukan dengan pola yang serupa dengan Siklus I.

Pada akhir siklus II diadakan evaluasi pembelajaran atau tes prestasi guna mengetahui tingkatan pemahaman peserta didik setelah dilakukannya tahapan siklus II ini. Hasil studi kepustakaan dari beberapa jurnal yang ada pada tahapan siklus II ini beberapa peneliti yang melakukan penelitian mendapati adanya peningkatan yang begitu signifikan. Data tertinggi Siklus II yang didapati dari peneliti yakni adanya peningkatan nilai rata-rata dari Siklus I sekisar 72,21 menjadi 86,79 sehingga ada 14,58% peningkatan yang dialami peserta didik dari siklus I ke siklus II dan adanya peningkatan sebesar 30,6% yang terjadi selama penelitian dilakukan dari pra siklus, siklus I dan tahapan akhir siklus II [2].

#### 4. Kesimpulan

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan tiga tahapan, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tiap siklus dilakukan tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mengetahui kemampuan berbicara anak dengan menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa melalui metode *role playing*. Pada tahap pra siklus mencari tahu seberapa paham siswa dalam bertutur kata menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa, sehingga pada tahap I dan II siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe *role playing*, sehingga didapat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II secara signifikan baik dari tutur kata siswa, perilaku, maupun hasil belajar *unggah-ungguh* berbahasa jawa.



## 5. Referensi

- [1] Utami, Usdi Esti; Kurniati, Endang; Widayanti, Maria Johana Ari. 2019. Pembelajaran Karakter Sosial Multistatus Genre untuk Meningkatkan Politensi dalam Bahasa Jawa. *J. Internasional Pendidikan Bahasa*. 3(2): 9
- [2] Rinaldi, I. M. 2020. Penigkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 4(2).
- [3] Arafik, M., & Rumidjan, R. 2016. Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*.
- [4] Setyawan, B.W. (2018). Fenomena Penggunaan Unggah-Ungguh Basa Jawa Kalangan Siswa SMK di Surakarta. *J. Widyaparwa*. 45(2): 155
- [5] Idrus, Muhammad. 2012. Pendidikan Karakter pada Keluarga Jawa. *J. Pendidikan Karakter*. 2: 118
- [6] Suwarna & Suharti. 2014. Pendidikan Karakter Hormat Dalam Buku Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah. *J. Pendidikan Karakter*. 4(2): 137-147.
- [7] Nurcahyaningrum, desiyana rendryasari. 2018. Pengembangan Buku Pengayaan Dialog di Lingkungan Keluarga Berbasis Unggah-ungguh untuk Siswa SMP di Kabupaten Semarang. *J. Javanese Learning and Teaching*. 6 (1): 2
- [8] Almerico, M, G. 2014. Building character through literacy with children’s literature. *J. Research in Higher Education*, 26. Retrieved from [www.aabri.com](http://www.aabri.com)
- [9] Praptanti, I. 2019. Improving The Ability of Using Krama Variant of Javanese Language through Role Play. *International Journal for Educational Studies*, 3(1): 56-68.
- [10] Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Alfabeta, Bandung. hlm. 40
- [11] Purwanti. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Alus Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Ngadirejo Mojogedang Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. *Indonesian Journal on Education and Research*, 2(2): 1-6.

