

**NINGKATAKEN MOTIVASI SAHA ASILING PASINAON  
UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA  
NGGINAKAKEN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
(Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1  
Kalikajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)**

**TESIS**

**Kangge Anjangkepi Saperangan Syarat Anggayuh Drajat Magister Program  
Studi Pendidikan Bahasa**



**Disusun oleh**

**Duriatul Fatonah**

**NIM 15PSC01689**

**PROGRAM PASCA SARJANA**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

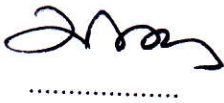
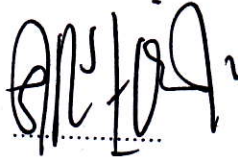
**2017**

**PASARUJUKAN**

**NINGKATAKEN MOTIVASI SAHA ASILING PASINAON  
UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA  
NGGINAKAKEN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
(Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar  
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)**


**Kaanggit dening  
Duriatul Fatonah  
NIM 15PSC01689**

Sampun Pikantuk Pasarujukan dening Pamong

	Tapak Asta	Tanggal
Pamong I Dr. D.B. Putut Setiyadi, M.Hum NIP. 19600412 198901 1 001	 .....	9/3-2017 .....
Pamong II Dr. Hersulastuti, M.Hum NIP. 19650421 198703 2 001	 .....	9/3-2017 .....



**Kauningan  
Ketua Program Studi Bahasa**

  
**Dr. Dwi Bambang Putut Setiyadi, M.Hum  
NIP. 19600412 198901 1 001**

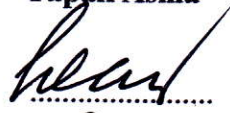

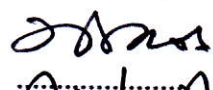
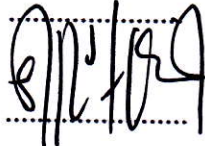
**PANGESAHAN**  
**NINGKATAKEN MOTIVASI SAHA ASILING PASINAON**  
**UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA**  
**NGGINAKAKEN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***  
**(Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1**  
**Kalikajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)**

Dipunanggit dening:


Duriatul Fatonah

NIM 15 PSC01689


Sampun dipunsarujuki lan dipunsahaken dening

Jabatan	Asma	Tapak Asma	Tanggal
Pangarsa	Prof. Dr. Herman J. Waluya, M.Pd.		22/4 - 2017
Panitra	Dr. Endang Eko Djati S., M. Hum.		16/4 - 2017
Penguji I	Dr. H.D.B. Putut Setiyadi, M.Hum		16/4 - 2017
Penguji II	Dr. Hersulastuti, M.Hum.		16/4 - 2017

Kauningan:

  
Direktur Program Pascasarjana  
Prof. Dr. Herman J. Waluya, M.Pd.  
NIK. 090115345

Ketua Program Studi

  
Dr. H.D.B. Putut Setiyadi, M.Hum.  
NIP. 19600412 198901 1 001

## PRATELAN

Inggang tapak asma ing ngandhap menika, kula:

Nami : Duriatul Fatonah  
NIM : 15PSC01689  
Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Mratelakaken bilih sayektosipun bilih *tesis* ingkang irah-irahan  
“NINGKATAKEN MOTIVASI SAHA ASILING PASINAON UNGGAH-  
UNGGUH BASA JAWA NGGINAKAKEN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE*  
*PLAYING* (Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar  
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)” menika seratan kula piyambak.  
Prakawis ingkang sanes asiling karya kula ing salebeting tesis menika dipun  
sukani tandha *sitasi* lan dipun tedhahaken ing salebeting kapustakan.

Mbok bilih ing mangkenipun kabukten bilih pratelan kula mboten leres,  
kula sagah nampi *sanksi akademik* inggih menika batalipun gelar Magister  
Pendidikan saking Universitas Widya Dharma Klaten.

Kalten, 21 Maret 2017

Inggang damel pratelan



Duriatul Fatonah

## MOTTO

Dipunciptakaken jin lan menungsa kangge ngibadah

(Alqur'an surat Adzariyat ayat 56)

Padosa pitulunganing Allah kanthi sabar lan sholat

(Alqur'an surat Al Baqoroh ayat 45)

Kalakone panjangka nganggo jumangkah

Aja rumangsa bisa, nanging bisaa rumangsa

## PISUNGSUNG

Karya menika kula pisungsungaken  
dhumateng:

1. Tiyang sepuh kula, Bapak H. Naib  
Ahmad Suyut lan Ibu Hj. Imbuh  
ingkang tansah kula tresnani lan  
paring pangestu.
2. Semah kula Joko Trisilo, lan anak  
kula Ahmad Khoirudin S.N, Ahmad  
Naufal Ty lan Yasmin Kamalia Tb  
ingkang tansah nyurung donga lan  
semangat.
3. Bapak Kepala Sekolah, Guru saha  
siswaSMP Negeri 1 Kalikajar.
4. Bapak/Ibu dosen Program  
Pascasarjana Universitas Widya  
Dharma Klaten

## ATUR PANGGLANTAR

Puji syukur konjuk dhumateng ngarsanipun Pangeran Inggang Mahaasih tuwin Mahamirah awit saking sih kanugrahan satemah kula saget nyekapaken tesis kanthi irah-irahan “Ningkataken Motivasi Saha Asiling Pasinaon Unggah-Ungguh Basa Jawa Ngginakaken Model Pembelajaran *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)”

Tesis menika kaanggit minangka kangge hanjangepi saperangan syarat anggayuh drajat Magister Pendidikan wonten ing Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten.

Awit saking peperingipun pambiyantu kangge nyekapi tesis menika, pramila panganggit ngaturaken agunging panuwun ingkang tanpa pepindhan dhumateng:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Prof. Dr. Herman J Waluyo, M.Pd. Direktur Program Studi Pascasarjana Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Dr. D.B Putut Setiyadi, M.Hum., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten ugi kaleres Pembimbing I ingkang sampun paring panjurung, pangarah dalah panuntun salebeting panganggitan tesis menika.

4. Ibu Dr. Hersulastuti, M.Hum, Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten ugi kaleres Pembimbing II ingkang sampun paring panjurung, pangarah dalah panuntun salebeting panganggitan tesis menika.
5. Bapak Widada, S.Pd, MM.Pd. Pangarsa SMP Negeri 1 Kalikajar ingkang sampun paring panjurung, pangarah dalah panuntun dhumateng panganggit kangge ngayahi piwulangan ing Universitas Widya Dharma Klaten.
6. Ibu Zuriyah, S.Pd., Guru Kolaborator ingkang sampun paring pambiyantu salebeting panaliten menika.
7. Siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar Tahun Piwulangn 2016/2017 ingkang sampun ndherek partisipasi ing panaliten menika.

Panganggit sampun mbudidaya murih sampurnaning tesis menika, ananging panganggit ngrumaosi bilih tesis menika taksih kathah kekiranganipun. Pramila, panyaruwe saking para kadang pamaos tansah kula antu-antu, matur nuwun.

Klaten, Februari 2017

Panganggit

Duriatul Fatonah



## DAFTAR ISI

PANGESAHAN .....	ii
PRATELAN .....	iii
MOTTO .....	iv
ATUR PISUNGSUNG .....	v
ATUR PANGLANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
SARIPATHI .....	xviii
ABSTRAK .....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PURWAKA.....	1
A. Lelarahaning Prakawis .....	1
B. Idhentifika Prakawis .....	5
C. Rumusing Prakawis .....	5
D. Ancasipun Panaliten .....	5

E. Mumpangating Panaliten .....	6
BAB II LAMBARANING TEORI, PANALITEN INKGANG GAYUT, RAGANGANING PAMIKIR LAN HIPOTESIS .....	7
A. LambaraningTeori .....	7
B. Panaliten Inkgang Gayut .....	28
C. Raganganing Pamikir .....	32
D. Hipotesis .....	34
BAB III METODEDE PANALITEN.....	35
A. WujudlanStrateginingPanaliten.....	35
B. Obyek, PapaningsahaWekdalingPanaliten .....	35
C. Prosedur panaliten .....	36
D. IndhikatorKeberhasilan .....	40
E. Teknik NgempalakenDhata.....	40
F. ValiditasDhata.....	45
G. TeknikPangoncekingDhata .....	46
BAB IV PIKANTUKING DHATA SAHA PANGONCEKIPUN.....	50
A. Dhata ingkang Kapanggihaken.....	50
1. Kawontenan Prasiklus .....	50
2. Siklus I .....	58
3. Siklus II .....	83

B. Pangonceking Dhata .....	105
1. Dhata Prasiklus lan Siklus I .....	105
2. Dhata Siklus I lan Siklus II.....	110
3. Dhata Prasilus lan Siklus II .....	117
 BAB V PANUTUP .....	 122
1. Dudutan .....	122
2. Implikasi .....	123
3. Saran .....	125
 KAPUSTAKAN .....	 126
 LAMPIRAN .....	 128

## DAFTAR GAMBAR

			<b>Kaca</b>
Gambar	2.1	Skema Ragam Basa Jawa .....	8
Gambar	2.2	Unggah-unggah Basa Jawa .....	9
Gambar	2.3	Skema Raganganing Pamikir .....	33
Gambar	3.1	Cyclical Action Research model based on Kemmis and McTaggart (1988) .....	39
Gambar	4.1	Siswa nindakaken diskusi kelompok damel pacelathon, kanthi bimbingan guru .....	54
Gambar	4.2	Swasana diskusi ing prasiklus .....	54
Gambar	4.3	Siswa ngandharaken asiling diskusi kelompok lan nengga tanggapan saking siswa sanesipun.....	55
Gambar	4.4	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus.....	57
Gambar	4.5	Tuntasing Pasinaon kelompok ing Prasiklus .....	58
Gambar	4.6	Guru maringi andharan materi ngangge media Power Point .....	66
Gambar	4.7	Pangetraping <i>Model Pembelajaran Role Playing</i> Paragan Ketua Karang Taruna kaliyan anggotanipun.....	67
Gambar	4.8	Pangetraping <i>Model Pembelajaran Role Playing</i> .Siswa maraga sowan dhateng dalemipun Pak RT dipunpanggihi Bu RT.....	68
Gambar	4.9	Presentasi asiling diskusi damel pacelathon.....	70
Gambar	4.10	Paragan ingkang dipuntindakaken kelompok .....	73
Gambar	4.11	Asiling Pengamatan Motivasi Piwulangan Pacelathon ing siklus 1.....	75

Gambar	4.12	Asiling Angket Motivasi Pasinaon Basa Jawa ing Siklus I .....	77
Gambar	4.13	Tuntasing Pasinaon Tinulis Siklus I .....	78
Gambar	4.14	Distribusi Frekwensi Biji Unjuk Kerja ( Paragan) ing Siklus 1 .....	80
Gambar	4.15	Guru maringi motivasi, ngandharaken karakteristik ingkang badhe kagayuh lan ancasing piwulangan.....	89
Gambar	4.16	Guru ngandharaken materi piwulangan kanthi media powerpoint.....	91
Gambar	4.17	Siswa maragakaken sowan ing dalemipun Pak RT dipunpanggihi Bu RT .....	93
Gambar	4.18	Siswa diskusi damel pacelathon ing siklus II.....	94
Gambar	4.19	Siswa presentasi asiling diskusi damel pacelathon ing siklus II.....	95
Gambar	4.20	Siswa maragakaken asiling diskusi damel pacelathon...	98
Gambar	4.21	Asiling Pengamatan Motivasi Piwulangan Pacelathon ing siklus II .....	100
Gambar	4.22	Asiling Angket Observasi Motivasi Siswa Siklus II.....	102
Gambar	4.23	Distribusi Frekwensi Biji Unjuk Kerja ( Paragan) ing Siklus II.....	104
Gambar	4.24	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus lan Siklus I .....	107
Gambar	4.25	Asiling ketuntasan pasinaon tinulis ing prasiklus lan siklus I .....	110
Gambar	4.26	Asiling Pengamatan Motivasi Siswa ing Siklus I lan Siklus II.....	111

Gambar	4.27	Asiling Angket Observasi Motivasi ing Siklus I lan Siklus II .....	113
Gambar	4.28	Asiling Pasinaon Tinulis Siklus I lan II .....	115
Gambar	4.29	Distribusi Frekwensi Tes Unjuk Kerja Siklus I lan Siklus II .....	116
Gambar	4.30	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus lan Siklus II.....	118
Gambar	4.31	Asiling ketuntasan pasinaon tinulis ing prasiklus lan siklus II .....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Prosedur Panaliten.....	38
Tabel	3.2	Uji Validitas lan Reabilitas.....	44
Tabel	3.3	Kriteria Pambiji Angket Motivasi Siswa.....	48
Tabel	3.4	Kategori Biji Angket Motivasi.....	49
Tabel	4.1	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus.....	56
Tabel	4.2	Asiling Pasinaon kelompok ing Prasiklus.....	57
Tabel	4.3	Asiling Pengamatan Motivasi Piwulangan Pacelathon ing siklus I .....	75
Tabel	4.4	Asiling Angket Motivasi Pasinaon Basa Jawa ing Siklus I .....	76
Tabel	4.5	Kategori Biji Angket Motivasi Pasinaon.....	77
Tabel	4.6	Asiling Pasinaon Tinulis Siklus I .....	78
Tabel	4.7	Distribusi Frekwensi Biji Unjuk Kerja ing Siklus I .....	80
Tabel	4.8	Asiling Pengamatan Motivasi Piwulangan Pacelathon ing siklus II.....	100
Tabel	4.9	Asiling Angket Motivasi Pasinaon Basa Jawa ing Siklus II .....	101
Tabel	4.10	Kategori Biji Angket Motivasi Pasinaon .....	102
Tabel	4.11	Asiling Pasinaon Tinulis Kelompok ing Siklus II .....	103
Tabel	4.12	Distribusi Frekwensi Biji Unjuk Kerja ( Paragan) ing Siklus II.....	104
Tabel	4.13	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus lan Siklus I..	107

Tabel	4.14	Asiling ketuntasan pasinaon tinulis ing prasikluslan siklus I .....	109
Tabel	4.15	Asiling Pengamatan Motivasi Siswa Ing Siklus I Lan Siklus II .....	111
Tabel	4.16	Asiling angket observasi motivasi ing siklus I lan siklus II .....	113
Tabel	4.17	Asiling pasinaon tinulis siklus I lan siklus II.....	115
Tabel	4.18	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus lan Siklus II .....	116
Tabel	4.19	Asiling Pengamatan Motivasi ing Prasiklus lan Siklus II .....	118
Tabel	4.20	Asiling Pasinaon kelompok ing Prasiklus	120
Tabel	4.21	Asiling ketuntasan pasinaon tinulis ing prasiklulan siklus II .....	120



## DAFTAR LAMPIRAN

1	Silabus dan Sistem Penilaian Aspek Berbicara .....	128
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Prasiklus .....	131
3	Lembar observasi motivasi Proses Prasiklus.....	137
4	Pambiji asiling diskusi kelompok Damel Pacelathon Prasiklus.....	138
5	Lembar Kerja Siswa Prasiklus.....	139
6	Validitas dan Reliabilitas Soal/Pratelan angket.....	143
7	Silabus dan Sistem Penilaian Aspek Berbicara.....	144
8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	147
9	Lembar Observasi Motivasi Proses Siklus I .....	164
10	Analisis Pedoman Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....	165
11	Pehitungan Hasil Angket Siklus I .....	166
12	Instrumen Angket motivasi Belajar Peserta didik.....	167
13	Pambiji asiling diskusi kelompok Damel Pacelathon Siklus I.....	170
14	Lembar Kerja Siswa Siklus I .....	171
15	Analisis asiling Paragan Siklus I .....	174
16	Silabus dan Sistem Penilaian Aspek Berbicara .....	175
17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	176
18	Lembar Observasi Motivasi Proses Siklus II .....	193
19	Analisis Pedoman Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	194
20	Pehitungan Hasil Angket Siklus II .....	195
21	Instrumen Angket motivasi Belajar Peserta Didik.....	196
22	Pambiji asiling diskusi kelompok Damel Pacelathon Siklus II.....	199
23	Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	200
24	Analisis asiling Paragan Siklus II.....	205
25	Observasi guru dening kolabolator Siklus I.....	206
26	Observasi guru dening kolabolator Siklus II.....	207
27	Foto Kegiatan PBM Prasiklus .....	208

28	Foto Kegiatan PBM Siklus I .....	210
29	Foto Kegiatan PBM Siklus II .....	212
30	Pacelathon <i>Role Playing</i> .....	216

## SARIPATHI

Duriatul Fatonah, 15PSC1689, “Ningkataken Motivasi Saha Asiling Pasinaon Unggah-Ungguh Basa Jawa Ngginakaken Model Pembelajaran *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas ing Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017) Tesis: Magister Pendidikan Bahasa Program Pascasarjana Universitas Widya Dharma Klaten, 2017

Rumusaning prakawis inggih menika: (1) Kadospundi model *Role Playing* saget ningkataken motivasi pasinaon unggah-ungguh basa Jawa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. (2) Kadospundi model *Role Playing* saget ningkataken asiling pasinaon unggah-ungguh basa Jawa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Wujud panaliten inggih menika PTK lan saben siklus ktindakaken kalih pepanggihan, katindakaken ngantos kalih siklus. Objek panaliten inggih menika siswa lan kawontenan unggah-ungguh basa Jawa siswa ing kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Prosedur panaliten adhedhasar panaliten tindakan kelas ingkang dumados saking ancangan, tindakan, evaluasi lan refleksi. Teknik pangempaling data ngginakaken teknik tes tinulis, tes unjuk kerja, observasi lan angket. Teknik pangonceking dhata ngagem analisis kualitatif lan deskriptif kuantitatif.

Kasilipun panaliten inggih menika: (1) *Model Pembelajaran Role Playing* saget ningkataken motivasi siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Amargi saderengipun ngagem *Model Pembelajaran Role Playing* siswa ingkang aktif nembe 43,75%, siswa ingkang nggadhahi kuwanen 31,25% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab nembe 62,50%, lan motivasinipun kangge ndherek pasinaon andhap. Sasampunipun ngginakaken *Model Pembelajaran Role Playing* ing siklus I siswa ingkang aktif 62,50%, siswa ingkang nggadhahi kuwanen 53,25% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab nembe 68,75% lan motivasinipun dhumateng pasinaon taksih sedheng kanthi rerata 72,09%. Lan ing siklus II siswa ingkang aktif 93,75%, siswa ingkang nggadhahi kuwanen 90% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab nembe 100%. Lan sampun nggadhahi motivasi ndherek pasinaon ingkang inggil kanthi rerata 86,37%. (2) *Model Pembelajaran Role Plyaing* saget ningkataken asiling pasinaon unggah-ungguh basa Jawa siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Amargi saderengipun ngagem *Model Pembelajaran Role Playing* siswa ingkang tuntas KKM nembe 25%, sasmpunipun ngangge *Model Pembelajaran Role Playing* ing siklus I siswa pikantuk biji 77 wonten 24 siswa utawi ingkang tuntas KKM 75% lan ing siklus II siswa pikantuk biji 77 wonten 32 siswa utawi ingkang tuntas KKM 100%. Dudutanipun panaliten inggih menika: *Model Pembelajaran Role Plyaing* saget ningkataken motivasi lan asiling pasinaon unggah-ungguh basa Jawa siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Wosing tembung: Model Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi lan Asiling Pasinaon, Unggah-ungguh basa Jawa.

## ABSTRAK

Duriatul Fatonah, 15PSC1689,” Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Unggah-Ungguh Basa Jawa Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017)”. Tesis: Magister Pendidikan Bahasa Program Pascasarjana Universitas Widya Dharma Klaten, 2017

Rumusaning masalahnya yaitu: (1) Bagaimana model Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar unggah-ungguh basa Jawa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. (2) Bagaimana model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar unggah-ungguh basa Jawa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Jenis penelitian yaitu: PTK dan setiap siklus dilaksanakan dua pertemuan, dilaksanakan sampai dua siklus. Objek penelitian yaitu guru, siswa dan keadaan unggah-ungguh basa Jawa siswadi kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Prosedur panaliten berdasar panaliten tindakan kelas yang terdiri dari rancangan, tindakan, evaluasi dan refleksi. Teknik pangumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, lan angket. Teknik pengolahan data menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian yaitu: (1) Model pembelajaran *role plyaing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Sebab sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang aktif baru 43,75%, siswa yang berani 31,25% dan yang bertanggung jawab baru 62,50% lan motivasi dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada siklus I siswa yang aktif 62,25%, siswa yang berani 53,25% dan yang bertanggung jawab 68,75%, dan motivasi terhadap pembelajaran masih sedang dengan rerata 72,09% dan pada siklus II siswa yang aktif 93,75%, siswa yang berani 90% dan yang bertanggung jawab 100% dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran sudah tinggi dengan rerata 86,37%. (2) Model pembelajaran *Role Plyaing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Sebab sebelum menggunakan *Model Pembelajaran Role Playing* siswa yang tuntas KKM baru 25%, sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada siklus I siswa yang tuntas KKM 75% dan pada siklus II siswa yang tuntas KKM 100%. Kesimpulan dari penelitian adalah: Model Pembelajaran *Role Plyaing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Unggah-ungguh Basa Jawa siswa VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi dan Hasil Belajar, Unggah-ungguh basa Jawa.

## ABSTRACT

Duriatul Fatonah, 15PSC1689, "Improving the Learning and Result of Javanese Manners By Using Role Playing Model in Class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar First Semester Ganjil Academic Year 2016/2017". Tesis: Master Degree Language Department Post Graduate Widya Dharma University, Klaten 2017. The research problem namely whether: (1) How can Role Playing Model improve Javanese Manner learning motivation in Class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar on the first semester academic year 2016/2017. (2) How can Role Playing model improve Javanese Manner learning result in class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar on the first semester of academic year 2016/2017.

The type of research is CAR and every cycles which carried out in two meetings for two cycles. The objek of research are the teacher, student and the level of Javanese manner of the students in class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar on the first semester academic year 2016/2017. The Procedure was designed according to Classroom Action Research which consists of design, action, evaluation and reflection. The data collection used test, observation, and questionnaire. The data analysis used qualitative and descriptive quantitative analysis.

The study result that: (1) Model Pembelajaran Role Playing can increase student's motivation of student in class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar in the first Semester on the year academic 2016/2017. It is proved that before using role playing model (pre cycle) active student 43,75%, brave student 31,25% and responsible student 62,50%. After apply the role playing model in a cycle I the active student 62,25%, brave student 53,25% and the responsible 68,75% and the motivation to the teaching learning process is still medium with average 72,9% and in the cycle II the active 93,75%, the courageous 90% and the responsible 100% and the motivation in following the teaching – learning process is high average 86,37% (2) Role Playing model can increase the student's achievement of class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar on the first semester of academic year 2016/2017. It is proved that before using role playing model the student that have fulfilled the minimal passing grade 25%, after being used Role Playing model at cycle I 75% and at cycle II 100%. The conclusion of the study is Role Playing model can increase student's motivation and student achievement of student at class VIII SMP Negeri 1 Kalikajar in the first Semester of academic year 2016/2017.

Key Word: Role Playing model, Motivation, achievement, Javanese manner.

# **BAB I**

## **PURWAKA**

### **A. Lelarahing Prakawis**

Tiyang Jawi nengenaken sanget unggah-ungguh, subasita, utawi tata krama, amargi nggadhahi watak wantu andhap asor saha remen ngurmati dhateng tiyang sanes. Ing pasinaon basa Jawi, materi unggah-ungguh basa kapacak ing aspek Wicara, Kompetensi Dasar *Melakukan percakapan dengan orang yang lebih tua, misalnya menanyakan sesuatu atau menyampaikan pesan undangan secara lisan*. Pasinaon basa Jawi ngengingi unggah-ungguh basa dipunanggep materi ingkang angel dening siswa jalaran kangge ngetrapaken unggah-ungguh, siswa ugi kedah saged nguwaosi kawasisan basa ingkang leres. Inggih menika kedah wasis babagan undha-usuking basa. Undha-usuking basa kangge nengeri unggah-ungguh basa Jawa kaperang dados kalih, inggih punika basa ngoko lan basa krama. Basa ngoko kaperang dado kalih; inggih punika ngoko lugu lan ngoko alus. Basa krama ugi kaperang dados kalih, inggih menika krama lugu lan krama alus. Kangge ngetrapaken unggah-ungguh ingkang trep, para siswa kedah nguwaosi undha-usuk basa kasebat.

Ing kasunyatanipun, kathah para siswa ingkang dereng utawi boten nguwaosi babagan undha-usuk basa. Ing pasinaon unggah-ungguh basa taksih kathah lare/ siswa ingkang asilipun tebih saking pangajeng ajeng. Inggih menika lare kedah gadhah biji paling boten 77 utawi tuntas KKM. Semanten ugi asil ing kelas VIII E, namung 8 siswa saking 32 ingkang bijinipun 77 minggah. Inkang

ateges nembe 25%. Kamangka pasinaon dipunwastani kasil menawi asil pasinaon menika paling mboten 85% siswa ingkang bijinipun tuntas KKM (77). Siswa mboten gadhah greget nalika piwulangan unggah-ungguh basa/ pacelathon.

Sasampunipun mangertosi asil pasinaon ingkang mekaten, guru lajeng nindakaken evaluasi diri. Evaluasi diri menika dipunlampahi kanthi *jujur, objektif* lan *komperehensif*. Evaluasi diri inggih menika evaluasi ingkang dipunlampahi dhateng lan dhumateng diri pribadi. Minangka guru, kedah ngulinakaken nindakaken evaluasi diri. Bab menika penting kangge nyaekaken kualitas piwulangan ingkang dipuntindakaken (Arifin, 2016: 301).

Saking asiling evaluasi diri, kawontenan kasebat dipunsebabaken guru anggenipun maringi piwulangan namung nerangaken ngangge metode ingkang monoton, inggih menika ngangge metode ceramah. Pangetrepan metode ing salebeting piwulangan, mboten wonten bab ingkang enggal menapa dene inovasi saengga ndadosaken proses pasinaon namung winates padatan kemawon. (Mahmud 2009: 153). Dados kawruhipun lare namung nggrambyang. Lan ugi, kirangipun kawruh siswa dhumateng undha-usuk/ unggah-ungguh basa, kiranging kawruh lan metode menika andadosaken lare boten greget, lare namung crita piyambak wekdal dipunparingi andharan. Kawontenan menika andadosaken prihatosing guru/ penulis. Sarehne metode ingkang dipunangge menika namung ceramah, siswa lajeng boten pana pangetraping unggah-ungguh basa. Kamangka siswa perlu sanget mangertosi kados pundi cak-cakanipun unggah-ungguh basa ingkang leres. Semanten ugi supados lare gadhah greget nyinau unggah-ungguh basa. Utawi saged kawastanan piwulangan lan pasinaonipun dereng optimal.

Kangge ngoptimalaken proses lan asiling pasinaon prayoginipun adhedhasar saking asiling identifikasi faktor-faktor ingkang nyebabaken boten kasil. Ngoptimaklaken proses lan asiling pasinaon ateges nindakaken pangupaya supados proses piwulangan saged lumampah kanthi efektif lan asiling pasinaon saged optimal. Proses painaon saged dipunwastani efektif menawi siswa aktif (*intelektual, emosional lan sosial*) ndherek pasinaon, wantun ngedalaken pamanggih, greget, kritis, lan *kooperatif*. Mekaten ugi kaliyan asiling pasinaon ingkang optimal saged katingalan saking tuntasing pasinaonipun, trampil nggarap tugas, lan nggadahi *apresiasi positif* dhumateng piwulangan. Asiling pasinaon ingkang optimal dipunpikantuki saking proses pasinaon ingkang optimal (Arifin, 2016: 303)

Kangge ngudhari prakawis menika, guru lajeng ngupayakaken model pasinaon ingkang trep kangge piwulangan unggah-ungguh basa. Miturut Khalifah (2009: 125-126) ukuran kangge milih metode ingkang trep inggih menika:

1. Kedah selaras kaliyan ancasing pasinaon.
2. Kedah saged narik kawigatosanipun para siswadhumateng piwulangan.
3. Kedah selaras kaliyan kawontenanipun siswa.
4. Kedah selaras kaliyan materi pelajaran.
5. Kedah saged nampi kritik menawi kawontenan kedah mekaten.
6. Kedah njagi bentenipun siswa setunggal lan setunggalipun.
7. Kedah jumbuh kaliyan kawontenan pasinaon.
8. Kadah saged mbiyantu para siswa kangge ngindhakaken pola pikir.
9. Maringi kalohangan dhumateng siswa kangge nglampahi tugas individu menapa dene kelompok.
10. Marengaken siswa ngangge referensi sanesipun

Kanthi adhedhasar pamanggih menika, penulis milih metode *Role Playing*. Penulis milih Model pasinaon *Role Playing* menika kaangkah saged nggambaraken pangetraping unggah-ungguh basa ingkang trep saha leres. Model



*Role Playing* ateges nunjuk dhumateng obyekipun, inggih menika masyarakat, nunjuk dhumateng *kegiatan-kegiatan* sosial. Dene angkahipun *Role Playing* jumbuh kaliyan jinis pasinaon miturut Hamalik inggih punika :

1. Sinau kanthi nglampahi. Para siswa nindakaken paragan tinamtu jumbuh kaliyan kasunyatanipun. Angkahipun kangge ngambangaken ketrampilan-ketrampilan interaktif utawi ketrampilan-ketrampilan reaktif.
2. Sinau lumantar niru (*imitasi*). Para siswa ngamati drama nyamekaken kaliyan paraga (*aktor*) lan tumindakipun para paraga.
3. Sinau lumantar *balik*. Para pengamat nanggapi para paragaing kang dipuntampilaken.
4. Sinau lumantar pengkajian, pambiji lan dipunwangsuli (Taniredja: 2013).

Saking menika, model *Role Playing*, menawi dipunangge ing piwulangan unggah-ungguh basa, saben siswa maragakaken tetiyang ingkang kajibah ngetrapaken unggah-ungguh basa kanthi trep. Model *Role Playing* jumbuh sanget kaliyan materi unggah ungguh basa, amargi siswa badhe sumerep langsung kadospundi unggah-ungguhipun dhumateng tiyang sanes. Satemah siswa paham cak-cakanipun. Ing model *Role Playing* menika, siswa saged aktif, siswa maraga langsung kados pundi cak cakaning basa, setemah gregetipun lare lajeng mindhak. Lare boten namung lungguh mirengaken keteranganipun guru. Model *Role Playing* ugi boten perlu bea ingkang kathah, amargi siswa ngawaki piyambak paraganipun.

## **B. Identifikasi Prakawis**

Saking lelarahing prakawis ing nginggil punika lajeng tuwuh prakawis ingkang wigatos, inggih menika:

1. Kadospundi caranipun ngindhakaken motivasinipun siswa ing piwulangan unggah-ungguh basa Jawi.
2. Kadospundi supados asiling pasinaon lare saged mindhak, kangge mangsuli
3. Kadospundi guru milih model piwulangan ingkang saged ningkataken asiling psinaon siswa.

Kangge ngudhari prakawis menika lajeng dipunginakaken *Model Pembelajaran Role Playing*.

## **C. Rumusaning Prakawis**

Saking identifikasi prakawis kasebat, saged dipunpendhet rumusaning prakawis, inggih menika :

1. Kadospundi model *Role Playing* saged ningkataken motivasi pasinaon unggah unggah basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Kadospundi model *Role Playing* saged ningkataken asiling pasinaon unggah unggah basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017?

#### **D. Ancasing Panaliten**

Panaliten kasebat nggadhahi ancas :

1. Mangertosi bilih model *Role Playing* saged ningkataken motivasi pasinaon unggah unggah basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Mangertosi bilih model *Role Playing* saged ningkataken asiling pasinaon unggah unggah basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar ing Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **E. Mumpangating Panaliten**

1. Kangge siswa :
  - a. Siswa nggadhahi greget nyinau unggah unggah basa Jawi
  - b. Siswa boten ngraos kewedan nyinau unggah unggah basa Jawi
  - c. Siswa pinter ngetrapaken cak cakanipun unggah unggah basa Jawi kanthi leres, satemah saged ngaosi tiyang sanes.
2. Kangge Guru
  - a. Saged nambah kawruh, model ingkang trep kangge pasinaon unggah unggah basa.
  - b. Saged ningkataken kreatifitas guru ing pembelajaran.
  - c. Saged ningkataken mutu pembelajaran.
3. Kangge Sekolah
  - a. Mongkog amargi gadhah guru ingkang kreatif.
  - b. Saged ningkataken raos ajen ingajenan ing antawisipun warga sekolah, satemah saged mujudaken swasana ayem lan tentrem ing sekolahan.

## BAB V

### PANUTUP

#### A. Dudutan

Adhedhasar andharan wonten ing bab ngajeng saget kapendhet dudutan inggih menika:

1. *Model Pembelajaran Role Playing* saget ningkataken motivasi siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar, amargi saderengipun ngangge *Model Pembelajaran Role Playing* cacahipun siswa ingkang aktif nembe 43,75%, ingkang nggadhahi kuwanen 31,25% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab nembe 62,50% lan motivasinipun kangge ndherek pasinaon andhap. Sasampunipun ngginakaken *Model Pembelajaran Role Playing* ing Siklus I cacahipun siswa ingkang siswa ingkang aktif 62,50%, ingkang nggadhahi kuwanen 53,25% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab 68,75%. Lan motivasinipun dhumateng pasinaon taksih sedheng kanthi rerata 72,09% lan siklus II siswa ingkang siswa ingkang aktif 93,75%, ingkang nggadhahi kuwanen 90% lan ingkang nggadhahi tanggel jawab 100%. sampun nggadhahi motivasi ingkang inggil kanthi rerata 86,37%. Dene Indikator Pakaryanipun paling boten 80% siswa nggadhahi motivasi kangge nyinaoni unggah-ungguh basa Jawa.
2. *Model Pembelajaran Role Playing* saget ningkataken asiling pasinaon unggah-ungguh basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar, amargi saderengipun ngangge *Model Pembelajaran Role Playing* cacahipun siswa ingkang tuntas KKM nembe 25% . Sasampunipun ngangge *Model*

*Pembelajaran Role Playing* ing Siklus I cacahipun siswa ingkang pikantuk biji 77 wonten 24 siswa utawi ingkang tuntas KKM 75 % lan siklus II cacahipun siswa ingkang pikantuk biji 77 sampun 32 siswa utawi 100% siswa sampun tuntas KKM. Dene Indikator Pakaryanipun paling boten 85% siswa pikantuk biji 77

## **B. Implikasi**

Panaliten menika paring gambaran bilih kasilipun proses piwulangan kapanaribawan dening pinten-pinten faktor, inggih menika guru, siswa lan model piwulangan. Pramila guru anggenipun milih model piwulangan kedah mirsani ginanipun lan mupangatipun kangge siswa.

*Model Pembelajaran Role Playing* saged ningkataken motivasi lan asiling pasinaon unggah-ungguh basa Jawa siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kalikajar. Amargi *Model Piwulangan Role Playing* nyenengaken, kados dolanan. Model menika mbiyantu saben-saben siswa kangge nemokaken teges pribadi ing donyaning pasrawungan lan ngrampungni perkawis pribadi kanthi pambiyantu kelompok (Huda, 2013: 115)

Model menika jumbuh kaliyan materi pacelathon kanthi unggah-ungguh ingkang trep wonten ing *komunikasi* saben dinten ing masyarakat jumbuh kaliyan kaidah, etika lan norma. Ing masyarakat pacelathon ngengingi ngampil, taken alamat, ngaturaken samukawis, nyuwun idi kangge nglangkungi nalika mlampah, rapat, pacelathon ing salebeting rapat boten cocok menawi dipunwulangaken ngangge namung ngangge metodhe

ceramah utawi siswa namung ngapalaken kemawon. Siswa kedah ngertos saestu gambaranipun prastawa ingkang dumados ing salebeting pasrawungan.

Kanthi ngginakaken *Model Pembelajaran Role Playing* asiling pasinaon siswa *ranah kognitif, ranah afektif* menapa dene *ranah psikomotor* saged ketingal.

*Ranah kognitif* inggih menika kawruh siswa saged ketingal saking pilihaning tetembungan ingkang trep pangecakipun jumbuh kaliyan unggah-ungguh ingkang trep. *Ranah afektif* saged ketingal ing sikap utawa perillaku siswa dhumateng kanca menapa dene tiyang sepuh. Dene *ranah psikomotor* saged ketingal saking ketrampilanipun siswa anggenipun maragakaken unggah-ungguh basa Jawa ing padintenan.

Dene dhata asling pasinaon ngginakaken *Model Pembelajaran Role Playing*, saged manfaat kangge guru, inggih menika saged mirsani kesagedan diri pribadi minangka pengajar, kekirangan menapa dene kesaenanipun. Guru ugi saged pirsani *aspirasi*, pemanggihipun siswa ingkang sesambetan kaliyan piwulngan unggah-ungguh basa Jawa. Adhedhasar informasi saking dhata asiling pasinaon menika guru saged ndandni menapadene *mmpertahankan* lan ningkataken kesaenanipun.

Kangge siswa dhata asiling pasinaon kanthi *Model Pembelajaran Role Playing* saged dipunginakaken bahan kangge ngupaya lan mivasi sinau langkung sae malih utawi langkung optimal anggenipun sinau.

## C. Saran

### 1. Kagem Guru

- a. Guru kedah kreatif milih model piwulangan supados motivasi siswa saged ningkat.
- b. Guru kedah kreatif milih model piwulangan supados asiling pasinaon siswa saged ningkat.
- c. Guru prayoginipun milih model piwulangan jumbuh kaliyan materi ingkang badhe dipunparingaken dhumateng siswa.
- d. *Model Pembelajaran Role Playing* saget dipunangge ing kelas sanes.
- e. Guru saget ngangge model *Role Playing* kangge piwulangan unggg-ungguh basa Jawa ing situasi ingkang benten.

### 2. Kangge Siswa

- a. Siswa kedah nggadhahi motivasi kangge sinau.
- b. Siswa prayogi nggadhahi krenteg kangge ningkataken asiling pasinaonipun.
- c. Siswa kedah ngaosi pamanggihipun siswa sanes kanthi cara ingkang sae lan trep pangecakipun.

- Adiguna, Ki Satra. 2008, *Kawruh Basa Jawa Jangkep*. Semarang: Anugrah Press
- Arifin, Zainal.2009. *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Burns, Anne.2010. *Doing Action Research in English Language Teaching, A Guide for Practitioners*. New York: Routledge.
- Hadinegara, R. T Sastra.2015 *Kiat Cepat Mahir Berbahasa Jawa*. Cibinong: Herya Medika
- Harjawiyana, Haryana, dkk. 2009 *Kamus Unggah Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius
- Huda, Miftahul.2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-isu Metodis dan Paradigma)* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karolina, Upon.2013. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama dengan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Kutowinangun.” *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastradan Budaya Jawa\_ Universitas Muhammadiyah Purworejo*.Vol. 03 / No.04 pp. 7-14.
- Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, Kurikulum Muatan Lokal ( Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SD/SDLB/ MI dan SMP/ SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah.
- Khalifah Mahmud, Usamah Quthub. 2009. *Menjadi Guru yang Dirindu*. Surakarta: Ziyad Visi Media
- McNiff, Jean.1988. *Action Research: Principles and Practice*.New York: Routledge.
- Mulyasa, Enco.2006 *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Suatu Panduan Praktis)* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rachman, Maman.2015. *5 Pendekatan Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Mixed, PTK, R&D)* .Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama
- Sardiman, A.M.2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Kharisma Putra Utama Offset.



- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu.2010. *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Paramalingua.
- Silberman, Mel.2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* . Bandung: Alfabeta
- Taniredjo, Tukiran, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto.2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- Trimo. 2015. “Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Jawa melalui Model Berbasis Masalah dan Bermain Peran pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Jiken Blora.Tesis”. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Uno, Dr. Hamzah.B, M.Pd, 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya, Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Widiasworo, Erwin, S.Pd. 2015.19 *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Wulandari, Fitri Aprilia.2013. “Daya Pangaribawane Media Video Pembelajaran Tumrap Undhaking Kawasisan Unggah-Ungguh Basa Jawa Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pucuk Lamongan Taun Ajaran 2012/2013”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. Unesa. Baradha, Vol 1, No 3*.
- \_\_\_\_\_, 2014, *Pedoman Penulisan TESIS*. Klaten : Universitas Widya Dharma