



**PENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JAWA PADA
MATERI UPACARA ADAT MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
SISWA KELAS XII MIPA 1 SMA NEGERI 1 BANGUNTAPAN**

Dwi Putri Praptiningsih
SMA N 1 Banguntapan Bantul
e-mail : diajeng20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Banguntapan tahun ajaran pada pembelajaran bahasa Jawa melalui penerapan model pembelajaran *role play*. Motivasi belajar yang diamati terdiri dari tiga aspek, antara lain aspek pilihan, aspek keyakinan untuk sukses, dan aspek keuletan dalam berusaha. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Banguntapan sebanyak 34 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, pengisian angket motivasi belajar, pemberian soal kuis, dan studi dokumen. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), angket motivasi belajar, soal kuis, dan dokumen. Data dari lembar observasi, hasil kuis, serta hasil kuis dianalisis menggunakan pedoman dan kriteria yang ditetapkan. Analisis data dari observasi, angket, soal kuis, dan dokumen dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *role play* secara benar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA 1 SMA N 1 Banguntapan. Berdasarkan hasil angket, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siklus I sebanyak 23,50% siswa, sedangkan pada pada siklus II sebanyak 79,42% siswa. Berdasarkan pelaksanaan kuis hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I persentase siswa mencapai KKM sebesar 38,3%, sedang pada siklus II sebesar 82,35%. Kata Kunci: Pembelajaran, model *role play*, motivasi belajar.

Kata kunci : motivasi, hasil belajar, upacara adat Jawa, model *role play*

ABSTRACT

This research aims to increase learning motivation and learning outcomes for class XII MIPA 1 students of SMAN 1 Banguntapan. Academic year in learning Javanese through the application of the role play learning model. The observed learning motivation consists of three aspects, including the aspect of choice, the aspect of belief in success, and the aspect of tenacity in trying. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles with 34 students in class XII MIPA 1 SMAN 1 Banguntapan academic as subjects. Data collection was carried out by observing, filling out learning motivation questionnaires, giving quizzes, and studying documents. The instruments used to collect data in this study were observation sheets on the implementation of learning, Student Worksheets (LKPD), learning motivation questionnaires, quizzes, and documents. Data from observation sheets, quiz results, and quiz results were analyzed using established guidelines and criteria. Data analysis from observations, questionnaires, quiz questions, and documents was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that applying role play learning correctly can increase learning motivation and chemistry learning outcomes for class XII MIPA 1 SMA N 1 Banguntapan in the 2019/2020 academic year. Based on the



results of the questionnaire, students who had high learning motivation in the first cycle were 23.50% students, while in the second cycle there were 79.42% students. Based on the implementation of the quiz, student learning outcomes also increased, in cycle I the percentage of students achieving KKM was 38.3%, while in cycle II it was 82.35%.

Keywords: Learning, role play models, learning motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Oleh karena itu, dalam lingkungan ini siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Lingkungan tersebut disusun dalam bentuk kurikulum dan metode pengajaran.

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan suatu kegiatan yang bertujuan supaya peserta didik mendapatkan ilmu dari gurunya. Tujuan akhir dari proses tersebut adalah adanya perubahan dalam diri peserta didik. Perubahan itulah yang diharapkan oleh guru agar siswa mampu merubah dirinya yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Pemerintah yang bertanggung jawab terhadap kemajuan dunia pendidikan telah melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Namun demikian, masalah mutu pendidikan di Negara Indonesia merupakan masalah yang sangat berat. Peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan pemerintah pada saat ini dengan menciptakan tenaga-tenaga pengajar yang profesional. Diharapkan dari pengajar-pengajar profesional yang ada, akan lahir generasi bangsa yang siap untuk berkompetisi di era globalisasi.

Faktor guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas handal. Penguasaan materi, metode, dan strategi pengajaran merupakan



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”

persyaratan yang tidak bisa dikesampingkan bagi seorang guru. Guru harus mampu membangun interaksi secara aktif kepada peserta didik agar peserta didik memiliki semangat untuk belajar. Selain itu interaksi antar siswa juga harus mampu dibangun oleh seorang guru, sehingga PBM menjadi lebih menarik dan siswa semakin bergairah untuk mengikuti pelajaran. Keharmonisan di dalam pengolahan pengorganisasian dalam lembaga pendidikan yang meliputi; guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana sangat mutlak keberadaannya. Jika keharmonisan ini dapat tercapai akan tercipta suatu keadaan di mana populasi yang tinggal di dalamnya merasa nikmat. Dalam hal ini tentunya siswa sebagai pembelajar akan dapat belajar dengan hati yang riang gembira (*enjoyable learning*).

Keterampilan dan pengetahuan pendidikan tidak akan terlepas dari muatan lokal yang ada di daerahnya, salah satu muatan lokal yang ada di Yogyakarta adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa sebagai muatan lokal di wilayah Yogyakarta diwajibkan diajarkan di tingkat pendidikan SD hingga SMA sederajat sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dalam mata pelajaran Bahasa Jawa terdapat satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi tersebut adalah memahami Upacara Adat. Memahami Upacara Adat sebagai bagian kompetensi dasar dari mata pelajaran Bahasa Jawa.

Keberadaan Upacara Adat menjadi bagian dari Kompetensi memahami Upacara adat sebagai bagian kompetensi mata pelajaran Bahasa Jawa dipandang sukar oleh para siswa. Banyak siswa bingung untuk mempelajari Susunan Upacara Mithoni yang sangat banyak dan sudah jarang ditemukan dalam masyarakat merupakan alasan yang paling menonjol di dalam pikiran siswa. Kemonotonan guru dalam menggunakan metode pembelajaran secara konvensional sangat berpengaruh terhadap respons siswa. Benarkah mempelajari rangkaian Upacara Mithoni sulit untuk dibedakan ? Pertanyaan tersebut muncul dalam benak peneliti. Pertanyaan tersebut tentunya sangat menarik untuk dibahas. Oleh karena itu, peneliti memiliki pandangan bahwa



metode dalam pembelajaran keterampilan mengamati dan mengidentifikasi harus tepat.

Berangkat dari keinginan peneliti untuk memberikan perbaikan terhadap hasil KBM khususnya terhadap pemahaman dalam mengamati dan mengidentifikasi Upacara adat inilah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di SMA N 1 Banguntapan.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere* yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan memberikan motivasi berarti dapat diartikan sebagai pemberian daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi dapat bergerak.

Menurut Wingkel yang dikutip oleh Ely Manizer dalam bukunya Pengantar Psikologi Pendidikan, bahwa motivasi merupakan motif yang telah aktif pada saat tertentu. Motivasi berawal dari kata "motif" yang diartikan sebagai daya upaya yang memberikan dorongan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang untuk membuat seseorang melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan yang dapat memunculkan sesuatu tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan yang dapat memunculkan sesuatu tingkah laku tertentu pada individu.

Menurut Nur Hidayah motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif menjadi tindakan untuk mencapai tujuan. Sedangkan motif adalah setiap kondisi atau keadaan dalam diri seseorang yang menimbulkan kesiapannya untuk memulai atau melanjutkan seperangkat perilaku. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motif merupakan dorongan untuk berperilaku sedangkan motivasi bersifat mengarahkan motif.



Menurut MC. Donald motivasi adalah munculnya perasaan/feeling pada diri seseorang yang didahului dengan tanggapan terhadap suatu tujuan yang disebabkan oleh perubahan energi dari dalam pribadi seseorang.

Berdasarkan pengertian dan beberapa cakupan motivasi belajar, peneliti mengambil cakupan ranah kognitif dalam penilaian. Dalam penelitian menggunakan kriteria nilai angka dalam mengukur motivasi belajar siswa kelas XII IPA SMA N 1 Banguntapan pada materi Upacara adat dengan model pembelajaran *role play*.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Sugihartono, dkk. (2011:130) pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar. Pengukuran yang lazim dilakukan guru menggunakan tes sebagai alat pengukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa.

Berdasarkan pengertian dan beberapa cakupan hasil belajar, peneliti mengambil cakupan ranah kognitif dalam penilaian. Dalam penelitian menggunakan kriteria nilai angka dalam



mengukur hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 SMA N 1 Banguntapan pada materi Upacara adat dengan model pembelajaran *role play*.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *role play*. Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa pertama penduduk Jawa yang tinggal di provinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Banten, Lampung, sekitar Medan, daerah-daerah transmigrasi di Indonesia, di antaranya, sebagian provinsi Riau, Jambi, Kalimantan tengah, dan beberapa tempat di luar negeri, yaitu Suriname, Belanda, net Kaledonia, dan pantai barat Johor. Jumlah penuturnya sekarang 75,5 juta. Di dunia terdapat 6.703 bahasa. Bahasa Jawa menempati urutan ke-11 dalam hal jumlah penutur terbanyak.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang mengenal adanya tingkat tutur atau unggah-ungguh basa. Tingkat tutur ini merupakan variasi berbahasa yang perbedaannya ditentukan oleh anggapan penutur dan relasinya terhadap orang yang diajak berbicara. Tingkat tuturnya yaitu ngoko, madya, krama.



Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib di ajarkan di sekolah mulai dari tingkatan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK yang ditetapkan pada peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib diajarkan di sekolah dengan alokasi waktu 2 Jam Pembelajaran dalam setiap Minggu.

Berdasarkan peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, dijelaskan bahwa “Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki tujuan untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa”.

Materi Upacara adat

Upacara tingkeban ana ing masyarakat Jawa Tengah lan Ngayogyakarta nganti tumeka saiki isih kereb ditindakake. Upacara tingkeban iki minangka upacara slametan pitung sasi kanggo calon ibu kang mbobot kaping pisanan. Upacara tingkeban dianakake mesthi wae nduweni ancas kang kepengin digayuh dening kulawarga, mligine ancas supaya bayi lair kanthi gampang, slamet lan ora ana alangan apa-apa. Kajaba iku muga-muga besuke bisa dadi anak kang bekti marang wong tuwane. Ing kene uga arep diandharake tata cara upacara tingkeban kalebu nyamping kang dienggo calon ibu.

Upacara tingkeban kawiwitan mawa sungkeman. Ing acara sungkeman, calon ibu lan calon bapak luwih dhisik sumungkem ing ngarsane Rama lan ibune. Sungkeman iki nduweni teges muga –muga ing tembe jabang bayi kang dilairake bisa dadi bocah kang bekti marang wong tuwane. Sabanjure upacara siraman, Ana ing upacara siraman, calon ibu disiram dening wong pitu, kayata: bapak saha ibu saka calon ibu; bapak saha ibu saka calon bapak; simbah; sedulur utawa tangga teparo kang bisa dadi tuladha becik. Sawise siraman banjur sesuci (wudhu),



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”

banyu kang diwadhahi ing kendhi kanggo sesuci mau banjur dipecah dening ibu saka calon ibu kanthi ngendika: “ ora mecah kendhi, nanging mecah pamore jabang bayi.”

Ing upacara tingkeban, calon ibu ganti nyamping kaping pitu, kang urut-urutane: nyamping sidaluhur, sidamukti, truntum, wahyu tumurun, udan riris, parang kusuma lan nyamping semen romo. Sabanjure ganti nyamping ana adicara nigas janur kuning. Calon bapak nigas janur kuning kang diubetake ing bangkekane calon ibu. Sawise nigas janur kuning, calon bapak banjur mlayu banter, iki nduweni ancas muga-muga jabang bayi bisa lair kanthi lancar lan cepet. Banjur acara brojolan. Brojolan ing kene ana werna loro yaiku brojola tigan (kanthi pangajab muga-muga bayi bisa kalairake kanthi gampang ora ana sukerta kang ngalang-alangi. Brojolan kaping pindho yaiku brojolan cengkir kang digambari Kamajaya lan kamaratih utawa Arjuna lan subadra kang minangka pralambang laire jabang bayi. Mangkono mau urut-urutan ing upacara tingkeban. Ananging, amarga desa mawa cara negara mawa tata, mula ora mokal Manawa saben dhaerah beda tata carane nindakake. Kabeh mau minangka simbol kanggo nggayuh kabecikan.

Model Pembelajaran Tipe Role Play

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah



dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role play*.

Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role play* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa *role play* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role play*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Model Pembelajaran *Role Play*

Role play adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Motivasi adalah kondisi yang menimbulkan perilaku tertentu dan memberi arah serta ketahanan pada perilaku tersebut. Motivasi dalam belajar dapat menumbuhkan gairah atau semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

Model *role play* dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan model ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.



Role play adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hasil belajar didapat oleh siswa setelah dia mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Siswa yang diajar dengan model *role playing* diharapkan akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori tentang model pembelajaran *role play*, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Upacara adat pelajaran Bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Banguntapan, Kabupaten Bantul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan menurut Mc Niff, yang memiliki empat tahap pada setiap siklusnya, yaitu : *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflesing* (refleksi).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan dengan menyelesaikan 1 (satu) pokok bahasan selama 2 kali pertemuan. Pada tahapan pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pembelajaran (2 x 45 menit), yaitu pada hari Rabu tanggal 22 Januari 2020 pada jam pelajaran kelima dan keenam pukul 10.15-11.45 WIB. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Januari 2020 pada jam pelajaran kelima dan keenam



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

"Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0"

pukul 10.15-11.45 WIB. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru seni budaya yaitu Ibu Haryanti, S.Pd sebagai pengamat atau observer. Adapun pelaksanaan kegiatan tahap pelaksanaan ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan tersebut disesuaikan dengan RPP yang telah disusun dan divalidasi pada tahap perencanaan (*Planning*).

Data dan Analisis Data

Data yang dikumpulkan adalah data yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role play* yaitu data hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang diambil atau dilakukan peneliti adalah teknik observasi, Angket, Tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan peneliti diupayakan agar mendapatkan data yang valid.

Indikator Ketercapaian Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini ada dua hal yaitu indikator sebagai keberhasilan proses dan indikator dari hasil proses pembelajaran yang dilakukan, peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah yaitu 76 % siswa mempunyai keaktifan belajar dengan kriteria minimal sangat tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai minimal 76% siswa yang diperoleh nilai lebih dari 76.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil belajar pada siklus 1 diperoleh prosentase sebagai berikut :



Siklus 1 dilaksanakan pada 3 kali pertemuan, diantaranya hari Rabu, 22 Januari 2020 pada pukul 10.15 – 11.45 WIB. Subyek penelitian adalah siswa kelas XII MIPA 1 yang berjumlah 34 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Dari Nilai Angket Hasil Belajar Siklus 1 di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	67 - 100	13	38,3%	Tuntas
2	0 - 66	21	61,7%	Tidak Tuntas
	Jumlah	34	100%	

Berdasarkan data hasil belajar pada siklus 1 siswa mendapatkan nilai hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa (38,3%) yang nilainya tuntas atau telah mencapai KKM, sedangkan sebanyak 21 siswa (61,7%) belum mencapai KKM. Dengan persentase ketuntasan pada siklus 1 sebesar 38,3% masih belum cukup untuk mencapai atau memenuhi indikator ketercapaian keberhasilan yang telah ditentukan. Maka, perlu adanya tindakan selanjutnya pada tahapan siklus 2.

Pada siklus 2, kegiatan pembelajaran bahasa Jawa materi upacara adat dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Februari 2020 pada jam pelajaran kelima dan keenam pukul 10.15 – 11.45 WIB. Dengan diikuti siswa kelas XII MIPA 1 sebanyak 34 siswa.

Dari Nilai Angket Motivasi Belajar Siklus 2 di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	67 - 100	26	82,35%	Tuntas
2	0 - 66	8	17,65%	Tidak Tuntas
	Jumlah	34	100%	

Berdasarkan data hasil belajar pada siklus 2 siswa mendapatkan nilai hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat 26 siswa (82,35%) yang nilainya tuntas atau telah mencapai KKM, sedangkan sebanyak 8 siswa (17,65%) belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil motivasi belajar siswa menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa

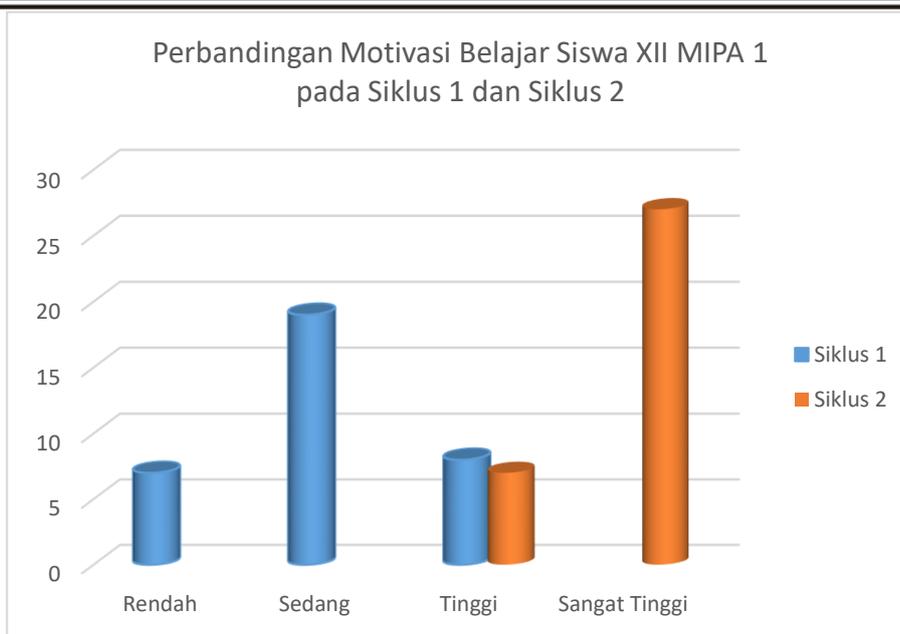


dari siklus 1 ke siklus 2. Indikator keberhasilan pada bab sebelumnya menyebutkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah, yaitu 80,7% siswa mempunyai keaktifan belajar dengan minimal kategori tinggi telah tercapai. Artinya jika jumlah persentase kategori tinggi dan sangat tinggi telah mencapai 75%, maka upaya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dikatakan berhasil. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII MIPA 3
pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Jumlah Skor	Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Sangat Tinggi	-	-	27	79,42%
2	51 - 75	Tinggi	8	23,50%	7	20,58%
3	26 - 50	Sedang	19	55,80%	-	-
4	0 - 25	Rendah	7	20,70%	-	-
	Jumlah		34	100%	34	100%

Berikut merupakan diagram perbandingan motivasi belajar siswa kelas XII MIPA pada siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 3 Grafik Motivasi Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus 2 mengalami peningkatan dari pra siklus dan juga siklus 1. Pada pra siklus persentase ketuntasan belajar siswa adalah sebesar 29,41%, lalu mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 38,30%.

Tabel 21 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas XII MIPA 3 pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Jumlah Skor	Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	67 - 100	Tuntas	13	38,30%	26	82,35%
2	0-67	Tidak Tuntas	21	61,70%	8	17,65%
	Jumlah		34	100%	34	100%

Peningkatan pada siklus 1 menjadi 38,30%. Pada siklus I pembelajaran sudah menggunakan metode pembelajaran yang inovatif yaitu metode pembelajaran *role play*. Namun pada siklus 1 peneliti mendapatkan kendala yaitu peneliti masih terburu-buru dalam memberikan waktu bagi siswa untuk mempelajari skenario cerita.

Akibatnya, cerita yang diperagakan menjadi kurang maksimal. Siswa menjadi kurang memahami cerita yang disampaikan. Sehingga, persentase ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I ini masih belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan, maka dilaksanakanlah siklus 2. Pada siklus 2 ini persentase ketuntasan mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 82,35%. Berikut merupakan diagram perbandingan hasil belajar siswa XII MIPA pada siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 4 Grafik Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Peningkatan hasil belajar siswa ini sangat terlihat dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini disebabkan pada saat siklus 2 peneliti memberikan waktu yang lebih lama kepada siswa untuk mempelajari skenario cerita sehingga siswa dapat mempelajari skenario dengan maksimal dan membuat penampilan menjadi lebih baik. Akibatnya, cerita yang diperagakan menjadi lebih baik. Siswa dapat memahami cerita yang disampaikan dan dapat mengerjakan lembar kerja siswa dengan mudah hingga mendapatkan nilai di atas KKM. Dari 34 siswa hanya terdapat 8 siswa saja yang belum tuntas. Berdasarkan persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus 2. Maka, peneliti



tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya. Karena, persentase ketuntasan yang didapatkan telah mencapai indikator ketercapaian keberhasilan yang telah ditentukan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan metode role play pada materi upacara adat mata pelajaran bahasa Jawa dari aktivitas guru dan siswa telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Serta, dalam penerapannya pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran *role play* dalam materi upacara adat pada pelajaran Bahasa Jawa kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Banguntapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan data pengamatan dari semua indikator yang telah ditentukan pada siklus 1 yaitu 23,50% dan pada siklus 2 yaitu 79,42%.

Saran

Dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas penulis mengharapkan para guru SMA dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play* yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan sebaiknya memotivasi guru agar dapat memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Syamsul dkk. 2016. *Tantri Basa Kelas 4 SD/MI*, (Surabaya: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Timur)
- Hamalik, Oemar 2001 *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara)



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

"Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0"

Hidayati, Nur. 2011. *Metode pembelajaran interaktif*, (Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni

UNY)

Kunandar 2011. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*

Guru, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya). Makmun,

Abin Syamsudin. 2012. *Psikologi Pendidikan: Perangkat Sistem*

Pengajaran Modul, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)

Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*,

(Malang: UIN Maliki Press)

Prasaja, Setya Amrih & Umi Kuntari. 2017. *WIBAWA (Wiyata Basa Jawa)*. Klaten: Intan

Pariwara.

Prawira, Purwa Atmaja. 2017. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*.

(Jogjakarta: Ar-Ruz Media)

Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara) Wahab,

Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers)

Warsa, Agus Wasisto Dwi Doso. 2020. *Publikasi Ilmiah : Penelitian Tindakan Kelas*.

Yogyakarta : Anom Pustaka

Wedhawati, 2006 dkk. *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*, (Yogyakarta: Penerbit KANISIUS)