

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATERI CERITA RAKYAT
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS IV-B MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

MOHAMMAD ABDI MANAF

NIM. D97216113



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
DESEMBER 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Abdi Manaf

NIM : D97216113

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Dasar/PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 16 Desember 2019

Yang Membuat Pernyataan



Mochammad Abdi Manaf

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Mochammad Abdi Manaf

NIM : D97216113

Judul : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATERI CERITA
RAKYAT MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV-B MIN 2
SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 16 Desember 2019

Pembimbing I



Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Pembimbing II



Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Mochammad Abdi Manaf ini telah dipertahankan di depan tim penguji
skripsi

Surabaya, 20 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si.
NIP. 197306062003122005

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mochammad Abdi Manaf
NIM : D97216113
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Dasar
E-mail address : Manafzed@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATERI CERITA RAKYAT MATA
PELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS IV-B MIN 2 SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2019

Penulis

(Mochammad Abdi Manaf)

rangsangan, dorongan yang dapat memunculkan sesuatu tingkah laku tertentu pada individu.¹⁰

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.¹¹

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. Dari pengertian yang dikemukakan oleh MC. Donald ini mengandung 3 elemen penting, yaitu sebagai berikut.

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi dalam setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya perasaan dalam diri seseorang. Dalam hal ini, motivasi menyangkut hal mengenai persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

¹⁰ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 373.

¹¹ Bahri, *Psikologi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 72.

- c. Motivasi muncul karena adanya tujuan dalam melakukan sesuatu. Jadi, sebenarnya motivasi muncul karena terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan.¹²

Selanjutnya Hani Handoko menjelaskan bahwa motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan dorongan pada individu yang membuat individu melakukan suatu kegiatan tertentu guna mencapai tujuan tertentu.¹³

Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa motivasi merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mengalami perubahan energi yang mempengaruhi/mendorong individu untuk melakukan suatu kegiatan atas dasar keinginan yang ditandai dengan munculnya perasaan/feeling dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang dapat dikatakan termotivasi jika ia sebelumnya tidak ingin untuk melakukan suatu kegiatan namun ketika mendapat rangsangan motivasi, dia akan terdorong untuk melakukan kegiatan tersebut.

Sedangkan, belajar menurut O. Whittaker adalah proses dimana tingkah laku diubah melalui sebuah latihan atau pengalaman. Sedangkan

¹² Ibid., 73-74.

¹³ Rohmalina Wahab., *Psikologi Belajar.....*, 128.

winkel merumuskan bahwa belajar adalah segala aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif pada lingkungan, yang dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Slameto juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁴

Jadi, dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala aktivitas baik mental atau psikis yang dilakukan individu sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda secara keseluruhan antara sebelum dan sesudah belajar, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan pengalaman dan keterampilan.¹⁵

¹⁴ Rohmalina Wahab..*Psikologi Belajar*....., 17.

¹⁵ Mohammad Syarif Sumantri. *Strategi Pembelajaran*....., 378.

2. Indikator Motivasi Belajar

Dalam pembelajaran, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang ada pada diri siswa sehingga seorang siswa mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan pengalaman dan keterampilan. Dengan kata lain motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang membuat siswa mau untuk belajar.

Indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki makna yang luas. Dengan motivasi belajar, siswa akan senantiasa terdorong untuk belajar. Baik dalam keadaan apapun jika seorang siswa sudah termotivasi untuk belajar maka dia akan melakukan kegiatan belajar dengan senang hati. Dengan begitu pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat. Siswa dikategorikan termotivasi untuk belajar apabila dia memenuhi beberapa indikator.¹⁶ Adapun indikator dari motivasi belajar adalah sebagai berikut.¹⁷

- a. Durasinya kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan).
- b. Frekuensinya kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu)
- c. Persistensinya (ketetapan dan kekekatannya) pada tujuan kegiatan.

¹⁶ Ibid., 378.

¹⁷ Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Pendidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 40.

- d. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
- e. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan.
- f. Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target, dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- g. Tingkatan kualifikasi prestasi atau output atau hasil belajar yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak nilai, memuaskan atau tidak, memadai atau tidak)
- h. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (*like or dislike* (suka atau tidak suka), positif atau negatif)

Selanjutnya, Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat di klasifikasikan sebagai berikut.¹⁸

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
Peserta didik memiliki keinginan untuk berhasil, menguasai materi, dan mendapatkan prestasi yang baik.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Peserta didik melakukan kegiatan belajar tanpa ada paksaan, dikarenakan belajar merupakan kebutuhan bagi peserta didik
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

¹⁸ Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 23.

seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju ke depan kelas dan dapat mengerjakan hitungan fikih di papan tulis. Melalui pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri, di samping itu juga timbul keberanian sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.²⁴

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan perubahan energi pada diri seseorang yang membuat seorang terdorong untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Dari uraian yang ada di atas dapat dikatakan bahwa motivasi mendorong timbulnya perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Jadi, secara umum fungsi motivasi yaitu meliputi berikut ini.²⁵

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ketercapaian tujuan yang diinginkan.

²⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998), 73.

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 161.

- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang, ia dapat mengubah seseorang dari yang tadinya tidak ingin belajar namun ketika dia diberi motivasi dia akan terdorong untuk melakukan sesuatu. Berikut ini fungsi dari motivasi dalam belajar.

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya seorang siswa tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari, muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang dipelajarinya. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong siswa dalam rangka mencari tahu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar.

- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap siswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terwujud dalam bentuk gerakan psikofisis.

- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Seorang siswa yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang tidak

dilakukan. Sesuatu yang dicari siswa merupakan tujuan pembelajaran yang akan dicapainya. Tujuan pembelajaran itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar.²⁶

5. Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan pembelajaran. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas pembelajaran. Berikut ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu.²⁷

a. Motivasi sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada suatu hal yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar

b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Efek yang ditimbulkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah menyebabkan ketergantungan siswa terhadap sesuatu di luar dirinya, dan menyebabkan anak kurang percaya diri.

²⁶ Rohmalina Wahab..*Psikologi Belajar*....., 131.

²⁷ Rohmalina Wahab..*Psikologi Belajar*....., 129-130

- c. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada motivasi berupa hukuman
Motivasi pujian diberikan ketika siswa memperoleh sesuatu yang baik, dan motivasi hukuman diberikan kepada siswa untuk menghentikan perilaku negatif siswa.
- d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
Kebutuhan yang tak bisa dihindari oleh siswa adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itulah siswa belajar. Siswa giat belajar untuk memenuhi kebutuhan demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
- e. Motivasi dapat menumpuk optimisme dalam belajar
Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukannya. Dia akan yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia.
- f. Motivasi melahirkan prestasi belajar
Dari berbagai macam penelitian menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar siswa.

6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalam proses pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan meningkat pemahamannya terhadap

materi dan tujuan pembelajaran akan tercapai. berikut ini Sardiman berpendapat cara-cara pemberian motivasi ada 11 macam.²⁸

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajar siswa. Banyak siswa yang belajar itu dikarenakan angka/nilai yang baik, sehingga yang dikejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor yang baik saja. Angka yang baik merupakan motivasi yang kuat bagi siswa, tetapi juga banyak siswa yang belajar hanya ingin mengejar pokoknya bisa naik kelas/lulus saja. Ini menunjukkan motivasi yang kurang dibandingkan dengan siswa yang menginginkan nilai/angka yang baik. Oleh karena itu, pemberian angka harus dapat dikaitkan dengan nilai yang terkandung dalam pengetahuan yang diajarkan kepada siswa hingga tidak hanya kognitif saja tetapi juga keterampilan dan sikapnya.

b. Memberi Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu hadiah dikatakan sebagai motivasi. Karena hadiah untuk pekerjaan/kegiatan mungkin tidak akan menarik seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat terhadap suatu pekerjaan tersebut.

²⁸ Mohammad Syarif Sumantri. *Strategi Pembelajaran.....*, 380.

c. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mendorong siswa aktif dalam belajar. Persaingan baik individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi siswa. Memang persaingan dapat digunakan dalam dunia perdagangan dan industri, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

d. Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga belajar keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting

e. Memberi ulangan

Jika siswa mengetahui akan ada ulangan, ia akan giat untuk belajar agar bisa mengerjakan soal pada ulangan tersebut. Oleh karena itu, memberikan ulangan juga merupakan sarana untuk memotivasi belajar. Akan tetapi, juga harus diingat oleh guru untuk jangan sering memberikan ulangan karena akan membuat siswa jadi bosan. Seorang guru juga harus memberitahukan dulu kepada siswa jika akan mengadakan ulangan.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajar siswa apalagi jika hasil belajar siswa baik maka akan mendorong siswa lebih giat dalam belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, siswa akan memotivasi

dirinya untuk terus belajar lebih baik lagi dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

g. Memberi pujian

Apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugasnya, sebaiknya guru memberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik maka pemberiannya harus tepat.

h. Hukuman

Hukuman sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar. Karena itu seorang guru harus mengetahui prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Membangkitkan hasrat untuk belajar

Siswa dengan sendirinya membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dirinya yang berarti ada unsur kesengajaan ada maksud untuk belajar.

j. Minat

Motivasi erat hubungannya dengan minat. Munculnya motivasi karena adanya kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepat kalau minat adalah motivasi yang pokok. Minat dapat dibangkitkan dengan cara: 1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan, 2) menghubungkan persoalan dengan pengalaman, 3) memberikan kesempatan untuk mendapatkan

yang perbedaannya ditentukan oleh anggapan penutur dan relasinya terhadap orang yang diajak berbicara. Tingkat tuturnya yaitu ngoko, madya, krama.³⁰

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.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

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”.³¹

Pusat pembinaan kurikuler dan sarana pendidikan, badan penelitian dan pengembangan pendidikan dan kebudayaan mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa secara umum memiliki tujuan sebagai berikut.³²

³⁰ Dwi Bambang PS. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa dalam Kerangka Budaya sebagai Bagian dari Upaya Pelestarian Kebudayaan dan Bahasa Jawa*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), 59.

³¹ Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, *Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*.

³² Slamet Riyadi, dkk., *Pengajarar Bahasa Jawa di Sekolah Pendidikan Guru Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Jakarta, Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, 1994), 2.

- a. Membina dan melestarikan kebudayaan Jawa yang menjadi modal dasar dalam pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional.
- b. Mengembangkan kepribadian peserta didik menjadi menghayati dan mengamalkan nilai-nilai kebudayaan Jawa.
- c. Membina peserta didik agar memiliki pengetahuan tentang bahasa dan budaya Jawa, keterampilan berbahasa Jawa sehingga peserta didik mampu berpikir dengan penalaran dan perasaan yang baik untuk menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa dan budaya suku Jawa.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Jawa di MI/SD

Berdasarkan peraturan gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/2010 bahwa ruang lingkup dari mata pelajaran bahasa Jawa pada tingkah MI/SD adalah sebagai berikut.³³

- a. Mendengarkan (*ngerungokno*)

Memahami wacana lisan yang didengar baik teks sastra maupun non sastra dalam berbagai ragam bahasa berupa cerita teman, teks karangan, pidato, pesan, cerita rakyat, cerita anak, geguritan, tembang macapat, dan cerita wayang.

- b. Berbicara (*ngomong*)

Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran perasaan baik sastra maupun nonsastra dengan menggunakan berbagai ragam bahasa

³³ Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, *Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa untuk Jenjang SD/MI*

kelas IV SD/MI yang memuat cerita jaman dahulu yang berkembang di masyarakat Jawa secara turun-temurun.

2. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut.³⁵

- a. Tidak diketahui pengarangnya
- b. Disebarkan lewat mulut ke mulut
- c. Terdapat banyak variasi cerita
- d. Bersifat tradisional

3. Unsur Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang tidak diketahui pengarangnya. Namun, cerita rakyat memiliki unsur seperti cerita pada umumnya. Salah satu unsur yang dimiliki oleh cerita rakyat adalah unsur Intrinsik.

Unsur intrinsik merupakan unsur yang berasal dari cerita itu sendiri. berikut merupakan unsur intrinsik dari cerita rakyat.³⁶

- a. Tema

Gagasan pokok yang menjadi dasar asal usul cerita

- b. Latar

Keterangan mengenai waktu, tempat, dan situasi dari cerita

³⁵ Syamsul Hadi, dkk. *Tantri Basa Kelas 4 SD/MI*, (Surabaya: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Timur, 2016), 49.

³⁶ *Ibid.*, 52-53.

pembelajaran, operasionalisasi dari strategi pembelajaran dalam menyiasati perbedaan individual siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak langsung terhadap pencapaian tujuan.³⁸

Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran dalam mengoperasikan strategi pembelajaran. Untuk itu, guru harus memperhatikan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus tepat dan baik. Metode pembelajaran dapat dikatakan baik, jika memenuhi ciri-ciri seperti berikut.³⁹

- a. Kesesuaian dengan tujuan, karakteristik materi, dan karakteristik siswa.
- b. Bersifat luwes, fleksibel, artinya dapat dipadukan dengan metode-metode lain untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.
- c. Memiliki fungsi untuk menyatukan teori dengan praktisi sehingga mampu mengantarkan siswa pada pemahaman materi.
- d. Penggunaanya dapat mengembangkan materi melalui metode yang digunakan
- e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut aktif dalam kelas

Dari beberapa metode pembelajaran yang ada, peneliti memilih metode *Role Playing* untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa materi cerita rakyat. Metode *Role Playing* jika diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa

³⁸ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2017), 281.

³⁹ *Ibid.*, 282.

materi cerita rakyat sangat cocok dikarenakan *Role Playing* digunakan untuk memainkan peran dari cerita yang terdapat pada cerita rakyat.

E. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang merupakan bagian dari metode simulasi yang di arahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa yang akan terjadi pada masa mendatang, dan berbagai peristiwa lain. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mempraktekkan model yang meniru proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali, bahwa metode simulasi merupakan cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku tiruan. Dengan demikian, pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode yang diarahkan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan manusia, terutama menyangkut kehidupan keluarga, sekolah, maupun perilaku masyarakat di sekitar peserta didik.⁴⁰

Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktek dalam menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-

⁴⁰ Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 44-45.

situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan peserta didik terhadap orang lain.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Role Playing*.⁴¹

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok siswa menjadi beberapa kelompok.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya masing-masing untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi
- k. Penutup

⁴¹ Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 45-46.

- c. Jika pelaksanaan *Role Playing* tidak berhasil, tidak hanya memberi kesan kurang baik, tetapi tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *Role Playing*.

F. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Metode *Role Playing* merupakan bagian dari metode simulasi dimana siswa diajak untuk bermain sambil belajar dengan memerankan tokoh dari suatu kondisi/peristiwa sosial. Dengan demikian diharapkan siswa di samping bermain juga dapat mengambil pelajaran dari setiap peristiwa yang telah diperankan, dan juga metode *Role Playing* ini dapat membuat pembelajaran yang tadinya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Dengan begitu, akan timbul pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Penelitian menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar ini pernah dilakukan oleh Ratna Puspita Dewi dan Ganes Gunansyah dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan terhadap 14 siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ratna Puspita Dewi bersama dengan Ganes Gunansyah ini menunjukkan hasil pada siklus I persentase motivasi

belajar siswa sebanyak 55% meningkat menjadi 91% pada siklus II, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 36% meningkat menjadi 85% pada siklus II, yang dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil.⁴⁴

Penelitian menggunakan metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa juga pernah dilakukan oleh Nining Indrastuti. dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Simulasi *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Kelas V Semester I Kec. Keboanarum Kabupaten Klaten”. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Gondang yang berjumlah 26 Siswa. berdasarkan hasil penelitian, diperoleh motivasi belajar siswa sebelum tindakan tekun belajar 6 siswa (23,07%), tidak putus asa 9 siswa (34,61%), tidak cepat bosan 8 siswa (30,76%), belajar mandiri 11 siswa (42,30%), inovatif 14 siswa (53,84%) meningkat pada siklus I : tekun belajar 11 siswa (42,30%), tidak putus asa 12 siswa (46,15%), tidak bosan 11 siswa (42,30%), belajar mandiri 16 siswa (61,53%), inovatif 15 siswa (57,69%), meningkat pada siklus II: tekun belajar 15 siswa (57,69%), tidak putus asa 13 siswa (50%), tidak bosan 19 siswa (73,07%), belajar mandiri 17 siswa (65,38%), inovatif 16 siswa (61,53%) yang dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil.⁴⁵

⁴⁴ Ratna Puspita Dewi dan Ganes Gunansyah, Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014, 8.

⁴⁵ Nining Indrastuti, *Metode Simulasi Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Kelas V Semester I Kec. Keboanarum Kabupaten Klaten*, (Klaten: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), 1.

Penelitian yang lain yang juga menggunakan metode *Role Playing* dalam meningkatkan Motivasi Belajar dilakukan oleh Wesly Silalahi dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Play* Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpun”. Penelitian ini dilakukan terhadap 43 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 21 siswa dan 22 siswa perempuan SD Xaverius. Pada penelitian yang dilakukan oleh Wesly Silalahi ini menunjukkan hasil pada Siklus I persentase motivasi belajar siswa sebanyak 23% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 67% pada pertemuan kedua, dan meningkat lagi menjadi 74% pada Siklus II pada pertemuan pertama hingga meningkat lagi menjadi 98% pada pertemuan kedua yang dapat dikatakan bahwa penelitian tersebut berhasil.⁴⁶

⁴⁶ Wesly Silalahi, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpun, *SEJ School Education Journal*. Vol. 8. No 2 Juni 2018, 179.

penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direkayasa.

Dari penjelasan di atas, maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara khusus dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Jawa materi cerita rakyat pada siswa kelas IV-B MIN 2 Sidoarjo. Penelitian ini didesain untuk membantu guru mengetahui apa yang terjadi di dalam kelasnya.

Informasi yang didapatkan oleh guru ini kemudian dijadikan pertimbangan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan. PTK ini juga bertujuan untuk meningkatkan *profesionalisme* guru dan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi cerita rakyat.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini termasuk penelitian kuantitatif meskipun data yang bisa dikumpulkan bisa dari data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-

Dapat diamati bahwa secara keseluruhan, gambar tersebut mempunyai empat tahapan dalam PTK yang membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Untuk mengatasi masalah dan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih berkualitas maka mungkin diperlukan lebih dari satu siklus. Tahapan-tahapan dalam siklus tersebut meliputi :

- a. Pertama, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti harus menyusun perencanaan (*Planning*), yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
- b. Kedua, setelah perencanaan tersusun dengan rapi dan matang, barulah peneliti melaksanakan tindakan (*Acting*) yang telah dirumuskan pada RPP pada situasi yang aktual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- c. Ketiga, pada tahapan ini peneliti melaksanakan pengamatan (*observing*) di kelas yang meliputi :
 - 1) Mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;
 - 2) Memantau kegiatan diskusi/kerja sama antar siswa-siswi dalam kelompok;

dari hasil tersebut peneliti akan dapat melakukan kegiatan selanjutnya seperti berikut :

Kegiatan utama yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan ini yaitu :

- 1) Menganalisis kurikulum dalam rangka mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar serta materi pokok yang akan disampaikan menggunakan metode *Role Playing*.
- 2) Menyusun RPP siklus 1 yang difokuskan pada perencanaan langkah-langkah tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas IV-B pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi “Cerita Rakyat” dengan menggunakan metode *Role Playing*.
- 3) Menyiapkan lembar skenario cerita rakyat berupa alur dan dialog tokoh cerita yang akan di praktekan menggunakan metode *Role Playing*.
- 4) Menyiapkan bahan ajar, membuat lembar materi dan lembar kerja siswa serta menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran.
- 5) Menyusun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:
 - a) Angket motivasi belajar
 - b) Lembar observasi aktivitas guru dalam mengolah proses pembelajaran di dalam kelas sesuai yang telah direncanakan di

pembelajaran yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh MIN 2 Sidoarjo serta disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*. Penyusunan RPP ini juga telah divalidasi oleh salah satu guru dari MIN 2 Sidoarjo yaitu bapak Suyanto, M.Pd. yang mendapat hasil baik dan dapat digunakan dalam siklus I. Akan tetapi peneliti mendapatkan saran dari validator untuk memberi tambahan waktu pada kegiatan inti yaitu pada saat kegiatan siswa mempelajari skenario cerita rakyat dan mengubah bahasa yang digunakan pada skenario menjadi bahasa Jawa yang mudah dipahami oleh siswa.

- 2) Menyiapkan bahan ajar berupa materi cerita rakyat yang akan disampaikan beserta skenario cerita rakyat yang akan diperagakan.
- 3) Menyusun instrumen penilaian hasil belajar terhadap materi cerita rakyat dalam bentuk tes tulis, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Penyusunan penilaian ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Dengan begitu penilaian ini dapat mengukur hasil belajar siswa dengan baik sebagai indikator dari motivasi belajar. Adapun instrumen observasi guru dan siswa kemudian divalidasi pada salah satu guru dari MIN 2 Sidoarjo yaitu bapak Suyanto, M.Pd. yang mendapat hasil baik serta dapat digunakan dalam siklus I.

- 4) Menyusun instrumen observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang bertujuan agar dapat diketahui bagaimana penerapan dari metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Adapun instrumen observasi guru dan siswa kemudian divalidasikan pada salah satu guru dari MIN 2 Sidoarjo yaitu bapak Suyanto, M.Pd. yang mendapat hasil baik serta dapat digunakan dalam siklus I.
- 5) Menyusun instrumen angket motivasi belajar dengan tujuan agar dapat diketahui bagaimana peningkatan dari motivasi belajar siswa melalui metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran bahasa Jawa materi cerita rakyat. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi cerita rakyat menggunakan metode *Role Playing*. Angket ini diberikan ketika akhir siklus. Skala yang digunakan pada angket ini adalah skala *Likert*, yang berupa pernyataan-pernyataan dengan alternatif jawaban dinyatakan dalam bentuk “Selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah” dengan ketentuan pemberian nilai sebagai berikut.
 - Nilai 4 untuk selalu
 - Nilai 3 untuk sering
 - Nilai 2 untuk kadang-kadang
 - Nilai 1 untuk tidak pernah

Selanjutnya guru memilih salah satu cerita yang akan diperagakan dengan bermain peran. Cerita yang digunakan adalah cerita rakyat yang berjudul “*Asal Usul Guwa Ngerong*” kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru yang sedang memperkenalkan metode *Role Playing*. “*bocah-bocah, dina iki awak dewe bakal ngelakoni dolanan yaiku dolanan paragan tekan cerita “Asal Usul Guwa Ngerong”*”.

Siswa membentuk kelompok menjadi 5 kelompok. pembagian kelompok dilakukan berdasarkan tempat duduk dari siswa. bangku yang ada di depan menjadi satu kelompok dengan bangku yang ada di belakangnya, begitu seterusnya. Setiap kelompok diberi skenario dari “*Asal Usul Guwa Ngerong*”. Kemudian guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mempelajari skenario dengan membagi setiap peran yang ada (Ki Jala Ijo, Prabu Arya Bangah, Pengawal Keraton, dan warga Keraton serta narator) selama 20 menit, sebelum siklus I berlangsung peneliti telah memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari cerita “*Asal Usul Guwa Ngerong*” yang ada di buku.

Selanjutnya guru menunjuk kelompok 4 untuk maju ke depan kelas untuk memperagakan cerita “*Asal Usul Guwa Ngerong*”, sebelum menunjuk salah satu kelompok guru menginformasikan kepada siswa untuk memperhatikan penampilan dari kelompok 4 yang

2	Siswa menjawab hadir ketika guru melakukan absensi		✓		
3	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya.			✓	
4	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru			✓	
5	Siswa mendengarkan penyampaian sekilas materi oleh guru.		✓		
6	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran serta sekilat tentang materi “Cerita Rakyat” yang disampaikan oleh guru.			✓	
Kegiatan Inti					
1.	Siswa mendengarkan rangsangan/motivasi dari guru dengan tujuan untuk memusatkan perhatian pada topik cerita rakyat		✓		
2	Siswa bertanya tentang materi cerita rakyat		✓		
3	Siswa membentuk kelompok	✓			
4	Siswa mempelajari skenario cerita rakyat			✓	
5	Kelompok yang ditunjuk akan memperagakan skenario cerita rakyat			✓	
6	Siswa bersama kelompok mengamati cerita yang diperagakan		✓		
7	Siswa berdiskusi membahas penampilan kelompok yang tampil			✓	
8	Siswa membacakan kesimpulan dari penampilan masing-masing			✓	
9	Siswa mengerjakan lembar kerja		✓		
Kegiatan Penutup					
1	Bersama dengan guru siswa ikut merefleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan		✓		
2	Siswa melakukan tanya jawab dengan guru				✓
3	Siswa mengisi lembar angket motivasi belajar	✓			
4	Siswa mendengarkan penyampaian materi pembelajaran selanjutnya yang dilakukan oleh guru		✓		
5	Berdo`a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	✓			
Jumlah Skor			55		
Jumlah Skor Maksimal			80		
Nilai Observasi Aktivitas siswa			68,7 (cukup)		

kelompok yang tampil menjadi kurang maksimal dan mengakibatkan proses pembelajaran melebihi batas waktu yang ditentukan sebanyak 15 menit.

- 2) Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang berbicara dan bermain sendiri bersama temannya yang sedang fokus mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa belum aktif dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I masih banyak siswa yang bingung dalam mengikuti pembelajaran, penyebabnya adalah pada saat kegiatan bermain peran kelompok yang tampil hanya tampil tanpa menggunakan alat-alat/benda yang mendukung pembelajaran bermain peran, dan tidak menggambarkan cerita yang sedang diperagakan. dalam hal ini seperti benda-benda aksesoris yang mendukung bermain peran seperti penggunaan sapu sebagai tongkat, penggunaan pensil sebagai pusaka. Sehingga, siswa masih belum dapat memahami jalan cerita yang diperagakan.

Adapun upaya perbaikan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dihimbau untuk tetap tenang dan tidak terburu-buru serta mengoptimalkan waktu yang direncanakan dengan tepat
- 2) Guru memberi ketegasan pada siswa yang membuat gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung

Role Playing. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penambahan benda-benda ini bertujuan agar siswa dapat lebih memperhatikan kelompok yang memperagakan dan siswa juga dapat mengetahui jalan cerita dari cerita yang diperagakan. Penyusunan RPP ini juga telah divalidasi oleh salah satu guru dari MIN 2 Sidoarjo yaitu bapak Suyanto, M.Pd. yang mendapat hasil baik dan dapat digunakan dalam siklus II.

- 2) Menyiapkan bahan ajar berupa materi cerita rakyat yang akan disampaikan beserta skenario cerita rakyat yang akan diperagakan.
- 3) Menyusun instrumen observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang bertujuan agar dapat diketahui bagaimana penerapan dari metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. instrumen observasi ini pada guru dan siswa tidak mengalami perubahan yang cukup banyak. Hanya saja terdapat sedikit perubahan pada kegiatan ini terkait dengan penggunaan metode *Role Playing*. Adapun instrumen observasi guru dan siswa kemudian divalidasikan pada salah satu guru dari MIN 2 Sidoarjo yaitu bapak Suyanto, M.Pd. yang mendapat hasil baik serta dapat digunakan dalam siklus II.
- 4) Menyusun instrumen penilaian pemahaman terhadap materi cerita rakyat dalam bentuk tes tulis, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Penyusunan penilaian ini didasarkan pada

Desember 2019 pada jam pelajaran ke lima dan keenam pukul 09.50-11.00 WIB. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas IV-B yaitu Bapak Eko Setiono, M.Pd.I 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*).

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini diawali dengan guru mengucapkan salam kepada siswa dan siswa merespon salam dari guru. Kemudian dilanjutkan dengan pembacaan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dari siswa kelas IV-B. Dari total 28 siswa di kelas IV-B, pada hari itu semua siswa hadir dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran materi cerita rakyat yaitu dengan memberikan pertanyaan: “sapa wae paragan ana Ing cerita Asal usul Guwa ngerong?”. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru dan mengarahkannya kepada materi cerita rakyat. Dari penyampaian apersepsi ini terlihat

belum aktif dalam mengamati kelompok yang memperagakan cerita tersebut. Dan juga, kelompok sebelumnya masih belum maksimal dalam memperagakan cerita "*Asal Usul Guwa Ngerong*" terlihat ketika kelompok 4 memperagakan cerita di depan kelas mereka masih melihat skenario.

Siswa membentuk kelompok menjadi 5 kelompok. Kelompok dibentuk sama seperti pada saat siklus I untuk memaksimalkan pembelajaran dan dapat memahami cerita dari "*Asal Usul Guwa Ngerong*". Setiap kelompok diberi skenario dari "*Asal Usul Guwa Ngerong*". Kali ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario dan mengkreasi cerita tersebut dengan tambahan asesoris dari benda-benda yang ada di kelas. Kemudian guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mempelajari skenario dengan membagi setiap peran yang ada (Ki Jala Ijo, Prabu Arya Bangah, Pengawal Keraton, dan warga Keraton serta narator) selama 20 menit.

Selanjutnya guru menunjuk kelompok 5 untuk maju ke depan kelas untuk memperagakan cerita "*Asal Usul Guwa Ngerong*", sebelum menunjuk salah satu kelompok guru menginformasikan kepada siswa untuk memperhatikan penampilan dari kelompok 5 yang tampil. Pada penampilan kelompok 5 siswa sudah tidak melihat catatan skenario cerita "*Asal Usul Guwa Ngerong*". Setelah

15	J.J.S.A	75	92	Tuntas
16	L.K.M	75	85	Tuntas
17	M.E.Z	75	78	Tuntas
18	M.A.A.R	75	90	Tuntas
19	M.A	75	85	Tuntas
20	M.F.A	75	70	Tidak Tuntas
21	P.A	75	85	Tuntas
22	R.N.F.N	75	90	Tuntas
23	R.K.W	75	85	Tuntas
24	R.A.P	75	92	Tuntas
25	R.N.R	75	90	Tuntas
26	S.K.F.T	75	85	Tuntas
27	S.I.P.A	75	87	Tuntas
28	W.A.F	75	85	Tuntas
Jumlah Nilai			2355	
Rata-rata			84	
Ketuntasan			86% (sangat tinggi)	

Berdasarkan data hasil belajar di atas yaitu rata-rata nilai siswa yang didapat adalah sebesar 84. Nilai ini dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai seluruh siswa yaitu sebesar 2355 dengan jumlah siswa yang ada di kelas IV yaitu sebanyak 28 siswa. Selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 86% (Sangat Tinggi). Dengan jumlah siswa yang tuntas dua puluh empat siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada empat siswa. Persentase ini didapatkan dari menghitung jumlah siswa yang tuntas yaitu 24 lalu dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas yaitu 28 dan dikalikan dengan 100%. Dari data di atas menunjukkan adanya peningkatan data yang diperoleh pada siklus I. Dengan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 86% (sangat tinggi)

terdapat siswa yang berbicara dan bermain sendiri bersama temannya yang sedang fokus mengikuti pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif. Sedangkan pada siklus II nilai aktivitas siswa meningkat signifikan menjadi 89,5(baik). Hal itu disebabkan pada saat pembelajaran siklus II siswa lebih kondusif dan tertib dalam mengikuti pembelajaran. Karena pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan *Role Playing* sudah menggunakan alat-alat bantu pendukung *Role Playing* yang berasal dari benda-benda yang ada dikelas yang menjadikan cerita yang diperagakan menjadi lebih lucu dan menarik. Sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Dengan begitu, suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas yang diperoleh dapat disampaikan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal indikator kerja yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran bahasa Jawa materi cerita rakyat telah mendapatkan hasil yang baik dari segi penerapan yang dilaksanakan oleh siswa.

2. Peningkatan motivasi belajar materi cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Jawa melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas IV-B MIN 2 Sidoarjo

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran materi cerita rakyat dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan selama dua siklus

Sedangkan pada siklus I persentase motivasi belajar bahasa Jawa siswa dengan kategori tinggi dan sangat tinggi mengalami peningkatan menjadi 57,14%. Ketika pelaksanaan siklus I selesai peneliti mendapatkan masukan dari observer bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dimaksimalkan lagi. Peneliti dihimbau untuk lebih meningkatkan lagi dalam pemberian motivasi kepada siswa dan juga peneliti dihimbau untuk tidak terburu-buru dalam memberikan waktu kepada siswa dalam mempelajari skenario cerita agar dalam pelaksanaan kegiatan *Role Playing* menjadi lebih maksimal. Peneliti juga mendapatkan saran dari observer untuk membiarkan siswa untuk berkreasi dalam kegiatan *Role Playing* yaitu dengan menambahkan benda-benda di sekitar kelas sebagai aksesoris tambahan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa akan menjadi lebih semangat lagi. Persentase motivasi belajar bahasa Jawa yang didapatkan pada siklus I masih belum dapat mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Maka dilaksanakanlah siklus II yang mana pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I. Pada siklus II persentase motivasi belajar bahasa Jawa siswa yang berkategori tinggi dan sangat tinggi mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 85,71%. Hal ini disebabkan pada saat siklus II peneliti tidak terburu-buru dalam membiarkan siswa untuk mempelajari skenario cerita sehingga siswa dapat mempelajari skenario dengan maksimal dan membuat penampilan menjadi lebih baik. Peneliti juga membiarkan siswa untuk berkreasi pada

kegiatan *Role Playing* yaitu dengan menambahkan benda-benda sebagai pendukung cerita yang mana dengan adanya benda-benda tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dan juga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar materi cerita rakyat.

Berdasarkan persentase motivasi belajar yang didapatkan pada siklus II. Maka, peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya. Karena, persentase motivasi belajar bahasa jawa yang didapatkan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan.

b. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus II mengalami peningkatan dari pra siklus dan juga siklus I. Pada pra siklus persentase ketuntasan belajar siswa adalah sebesar 29% (Rendah), lalu mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 54% (Cukup). Namun, persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus I masih belum dapat mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan, maka dilaksanakanlah siklus II yang mana pada siklus II ini persentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 86% (sangat tinggi). Hasil tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut.

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 II yang mana pada siklus II ini persentase ketuntasan mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 86% (sangat tinggi). Hal ini disebabkan pada saat siklus II 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 28 siswa hanya terdapat 4 siswa saja yang belum tuntas.

Berdasarkan persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus II. Maka, peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya. Karena, persentase ketuntasan yang didapatkan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan

cerita rakyat pada siswa kelas IV-B MIN 2 Sidoarjo. Maka dari itu peneliti menyarankan:

1. Guru diharapkan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran bahasa Jawa terutama pada materi cerita rakyat yang merupakan materi yang berisi tentang kumpulan cerita rakyat bahasa Jawa. Dimana, jika metode *Role Playing* diterapkan pada materi cerita rakyat yaitu dengan memainkan peran yang ada dalam cerita. Maka, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi tersebut.
2. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada proses pembelajaran menggunakan *Role Playing* ini memerlukan persiapan yang matang terutama pada saat mempelajari skenario yang dibuat oleh guru. Guru harus memperhatikan estimasi waktu ketika menggunakan metode *Role Playing* ini agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN Maliki Press)
- Pratiwi, Mariana Eva. 2014 *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Surakarta: Perpustakaan UM Surakarta)
- Prawira, Purwa Atmaja. 2017. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. (Jogjakarta: Ar-Ruz Media)
- Purwanto, Ngalm. 1998 *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Riduwan, 2008. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: ALFABETA)
- Riyadi, Slamet dkk. 1994. *Pengajarar Bahasa Jawa di Sekolah Pendidikan Guru Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Jakarta, Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Kencana)
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Press)
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media)
- Silalahi, Wesly. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan, *SEJ School Education Journal*. Vol. 8. No 2 Juni 2018
- Sudikin dan Basrowi. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Insan Cendekia)
- Sudjana, Nana. 2012 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Suharsimi. 2012 *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia)
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press)
- Supardi. 2015 *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media)

