

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA *UNGGAH-UNGGUH* RAGAM *KRAMA*
MELALUI MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBANTUAN *CROSSWORD PUZZLE GAME* PADA
PESERTA DIDIK KELAS VIIIA SMP NEGERI 1 WELERI KENDAL SEMESTER 2 TAHUN
PELAJARAN 2013/2014**

Romdonah
SMP Negeri 1 Weleri Kendal
romdonahatmidi@gmail.com

Sari

Kurangnya keterampilan peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal tahun pelajaran 2013/2014 dalam materi *unggah-ungguh* ragam *krama* dapat diatasi dengan penggunaan media inovatif. Salah satu media tersebut yakni teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Penelitian ini menggunakan dua tahap (siklus I dan siklus II) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* dan mengetahui perubahan perilaku belajar peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap prasiklus nilai rata-rata hasil tes mencapai 68,00. Hal tersebut meningkat sebesar 8.14% pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 76,14. Masih ada 12 peserta didik atau 41,38% yang belum mencapai KKM. Hasil tes pada siklus II meningkat sebesar 37.70% dari siklus I dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 82.28. Peningkatan ini diikuti perubahan perilaku belajar peserta didik ke arah positif.

Kata kunci: penguasaan kosa kata, *unggah-ungguh* ragam *krama*, media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Sari

Less of education participants class VIIIA Junior High School 1 Weleri Kendal learning year 2013/2014 on unggah-ungguh matter krama kinds can be solved by using inovatif media. One of those is crossword media helped crossword puzzle game. This research by use two stap (cyklus I and cyklus II) that almed for knowing the intcreasing of krama's kinds of unggah-ungguh vocabulary mastered and for knowing learning behaviour change of education participants of class VIIIA Junior High School 1 Weleri Kendal after the using crossword media helped crossword puzzle game. Mark on the

class of pracyclus the avarege mark of test result reach 68.00. That in increase 8.14 % on first cyclus with everage mark 76.14. Still 12 education participants 41,38% that reach KKM yet. Test result on second cyclus increase 37.70% with clasikal averege mark 82.2. The increasing followed by changing learning attitude learning side.

Keyword: *mastered vocabulary, krama's kinds unggah-ungguh, crossword helped crossword puzzle game.*

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi terkandung nilai-nilai budaya yang tinggi berupa kesantunan yang menempatkan lawan bicara pada posisi yang layak yang disebut *unggah-ungguh*. Penerapan *unggah-ungguh* secara tepat jika pengguna bahasa Jawa mampu menguasai kosa kata.

Keterampilan peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal dalam menerapkan *unggah-ungguh* ragam *krama* berdasarkan hasil tes awal sebageian besar mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Dari 29, baru 7 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 78.00. Nilai rata-rata kelas hanya 68.00 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 24.14%. Dengan melihat kondisi seperti itu dapat dikatakan pembelajaran materi *unggah-ungguh* pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal masih jauh dari harapan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sudah saatnya gunakan media inovatif yang sesuai kemauan zaman. Adapun salah satu media tersebut berupa media teka-

teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Pemilihan media ini berdasarkan pada pandangan bahwa peserta didik cenderung masih terpola untuk bermain. Peserta didik lebih cepat memahami suatu materi dengan cara permainan daripada penjelasan oleh guru. Ada pendapat bahwa kesenangan dan permainan merupakan hal yang fundamental bagi eksistensi manusia (Hamid 2013:36). Selain itu, Caillois (dalam Hamid 2013:37) berpendapat bahwa bermain merupakan pusat dari eksistensi atau keberadaan manusia. Oleh karena itu, melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menguasai kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama*.

Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan menerapkan kosa kata ragam *krama* sesuai dengan *unggah-ungguh* disebabkan oleh beberapa faktor yakni (1) peserta didik terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia atau bahasa Jawa ragam *ngoko* dalam pergaulan sehari-hari; (2) keberadaan mata pelajaran bahasa Jawa yang hanya

sebagai mata pelajaran muatan lokal, dianggap kurang penting sehingga perhatian peserta didik sangat kurang; dan (3) lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulan yang kurang terbiasa menggunakan ragam *krama*.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasinya, serta hasil telaah awal kondisi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal tahun pelajaran 2013/2014, dalam penelitian ini cakupan masalah yang diteliti yakni tindakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* pada peserta didik kelas VIIIA. Tindakan yang dilakukan berupa penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dalam pembelajaran materi *unggah-ungguh*. Dengan tindakan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* peserta didik, sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini (1) bagaimanakah peningkatan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal? dan (2) bagaimanakah perubahan perilaku belajar peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*?

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk (1) mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal, dan (2) untuk mengetahui perubahan perilaku belajar peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kajian pokok materi *unggah-ungguh* dalam Kompetensi Dasar (KD) 2.2 yakni berdialog dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai. Lokasi penelitian tindakan kelas ini di SMP Negeri 1 Weleri Kendal. Sumber datanya adalah peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal, semester genap tahun pelajaran 2013/2014 sejumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

Adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah penggunaan media media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Penentuan subjek penelitian ini berdasar pada pertimbangan di kelas VIIIA, dari 29 peserta didik yang baru 7 peserta didik atau 24,14% yang dapat menerapkan

kosa kata ragam *krama* dalam *unggah-ungguh* dengan baik.

Desain penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Sebelum tahap siklus I dan siklus II diadakan perencanaan dan refleksi awal sebagai studi pendahuluan untuk menyusun perencanaan.

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai program kerja guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Selain itu, dalam penelitian ini dipersiapkan instrumen nontes yang berupa lembar observasi, catatan harian, pedoman wawancara, dan media pembelajaran yang berupa teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Pada tahap tindakan dilakukan tiga tahap proses belajar mengajar, yakni apersepsi, proses pembelajaran, dan evaluasi. Tahap apersepsi, peserta didik dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Tahap proses pembelajaran dilaksanakan, peserta didik berkelompok kemudian berkompetisi mengisi teka-teki silang kelompok. Pemenang kompetisi antarkelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Adapun tahap evaluasi peserta didik diberikan lima butir soal

uraian kalimat ragam *ngoko* untuk diubah menjadi ragam *krama*.

Tahap selanjutnya adalah analisis data yang bertujuan untuk mengetahui proses, peningkatan, dan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Data yang dianalisis diperoleh dari data instrumen tes dan instrumen nontes. Data dari instrumen tes dihitung dan dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata ragam *krama*, sedangkan data dari instrumen nontes dianalisis untuk mengetahui perubahan perilaku belajar peserta didik. Adapun instrumen nontes yang digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik dan proses pembelajaran materi *unggah-ungguh*, yakni (1) observasi untuk mengetahui perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, (2) catatan harian untuk memperoleh data secara jujur dan objektif dari guru dan peserta didik tentang kekurangan dan kelebihan materi yang diajarkan dan media yang digunakan, (3) wawancara untuk memperoleh data tentang respon peserta didik terhadap materi dan media yang digunakan, dan (4) dokumentasi foto yang memuat rekaman perilaku peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Setelah pelaksanaan tindakan, selanjutnya peneliti melakukan refleksi. Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dari tiap siklus dengan cara menganalisis hasil tes dan nontes

tiap siklus untuk mengetahui hasil atau dampak pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dari hasil tes dan nontes dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilakukann sebagai dasar penyusunan rencana untuk siklus berikutnya. Masalah-masalah pada tiap siklus dicari pemecahannya, sedangkan kelebihanannya dipertahankan dan ditingkatkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk instrumen tes dan nontes. Tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis yakni lima soal kalimat ragam *ngoko* yang harus diubah ke dalam ragam *krama*. Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan tes awal atau pretes untuk mengetahui sampai sejauh mana keterampilan peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* sesuai dengan *unggah-ungguh* yang benar. Pada tes awal ini peserta didik diberikan lima soal kalimat ragam *ngoko* yang harus diubah ke dalam ragam *krama*. Setelah proses pembelajaran, diadakan tes tertulis dengan menggunakan lima soal kalimat ragam *ngoko* yang harus diubah ke dalam ragam *krama*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* yang telah dikuasainya sesuai dengan *unggah-ungguh* setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Instrumen nontes yang berupa lembar observasi, catatan harian, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan mendapatkan informasi tentang efektifitas penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aspek yang diamati yakni (1) semangat dan antusias peserta didik mengikuti pembelajaran, (2) perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, (3) respon peserta didik terhadap media yang digunakan peneliti, (4) keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, dan (5) keseriusan peserta didik dalam mengerjakan tugas. Catatan harian dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran *unggah-ungguh* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Selain catatan harian siswa dalam penelitian ini disiapkan lembar catatan harian guru (jurnal guru) dan catatan harian peserta didik (jurnal peserta didik). Catatan harian guru berisi uraian pendapat guru mengenai keaktifan peserta didik, tingkah laku peserta didik, respon peserta didik terhadap pembelajaran, suasana pembelajaran, serta respon peserta didik tentang penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* yang digunakan peneliti dalam pembelajaran. Catatan harian peserta didik berisi uraian pendapat dan tanggapan perasaan

peserta didik tentang proses pembelajaran, hal-hal yang disukai peserta didik dari kegiatan pembelajaran, hambatan dalam pembelajaran *unggah-unduh*, serta pesan dan saran terhadap pembelajaran *unggah-unduh* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang pembelajaran *unggah-unduh* ragam *krama*. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik yang nilai tesnya berkategori terlampaui, tercapai, dan tidak tercapai. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui minat, permasalahan, dan keinginan peserta didik terhadap pembelajaran *unggah-unduh*. Dari wawancara ini juga digali saran peserta didik untuk memperbaiki pembelajaran.

Dokumentasi digunakan sebagai bukti peristiwa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa foto yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang didokumentasikan meliputi aktivitas peserta didik ketika mendengarkan penjelasan guru, bekerja sama dalam kelompok, dan menjalankan tugas secara perorangan. Selain itu, didokumentasikan aktivitas guru ketika membimbing peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* dalam *unggah-unduh*.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik nontes. Teknis tes digunakan untuk mendapatkan data secara kuantitatif. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan skor dari hasil tes mengubah kalimat ragam *krama* yang dihasilkan peserta didik. Teknik nontes digunakan untuk mendapatkan data secara kualitatif untuk mengetahui perubahan perilaku belajar peserta didik setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dalam pembelajaran *unggah-unduh*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes dilakukan dengan cara tes awal pada awal siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana keterampilan peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* sesuai *unggah-unduh*. Setelah itu pada akhir siklus I dan II diadakan tes akhir. Tes akhir dilakukan mengetahui keterampilan dalam menerapkan kosa kata *krama* sesuai dengan *unggah-unduh* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Teknik nontes yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada pendapat Wiriaatmaja (2009;122) yang berpendapat bahwa pada dasarnya ada empat cara yang mendasar untuk mengumpulkan informasi, yakni observasi, wawancara, dokumen, dan

materi audio-visual. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik catatan harian, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi.

Teknik observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati melalui teknik ini berupa perilaku positif dan perilaku negatif peserta didik.

Teknik catatan harian meliputi catatan harian guru dan catatan harian peserta didik yang diisi setelah pembelajaran selesai. Hal yang dicatat dalam catatan harian guru meliputi keaktifan, tingkah laku, suasana belajar, dan respon peserta didik dalam pembelajaran *unggah-ungguh* dengan menggunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Adapun hal yang dicatat dalam catatan harian peserta didik meliputi perasaan, kesulitan, tanggapan, kesan, dan saran peserta didik selama mengikuti pembelajaran *unggah-ungguh* pada hari tersebut.

Teknik wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran dan beberapa hal yang ada hubungan pembelajaran. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengetahui fenomena yang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan alat kamera foto digital. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua,

yakni teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Analisis data hasil tes secara kuantitatif atau deskriptif dihitung secara persentase dengan langkah (1) merekap skor yang diperoleh peserta didik, (2) menghitung skor kumulatif dari seluruh aspek, (3) menghitung skor rata-rata, dan (4) menghitung persentase dengan rumus:

$$NP = \frac{\sum N}{S \times n} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai siswa dalam persentase
N : Jumlah nilai siswa satu kelas
S : Jumlah responden
N : Nilai maksimal

Indikator kinerja penelitian ini mengacu kepada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 78,00. Siklus penelitian ini dinyatakan berhasil bila 85% peserta didik telah mencapai nilai minimal 78,00.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dipaparkan terdiri atas (1) deskripsi kondisi awal, (2) hasil penelitian siklus I, dan (3) hasil penelitian siklus II.

a. Deskripsi Kondisi Awal

Untuk mengawali penelitian digunakan teknik tes dan nontes berupa observasi awal (prasiklus) melalui wawancara langsung dan pengisian

angket oleh peserta didik di kelas VIIIA untuk mengetahui penyebab rendahnya keterampilan menerapkan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama*.

Hasil tes kondisi awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIIIA dari 29 peserta didik, baru 7 peserta didik (24,14%) yang dapat mencapai atau melampaui nilai KKM, dengan distribusi kategori terlampaui ada 5 peserta didik dan kategori tercapai ada 2 peserta didik. Adapun 22 orang peserta didik (75,86%) belum dapat mencapai KKM 78,00 yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata kelas hanya sebesar 68,00. Hasil tes prasiklus ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Tes Prasiklus

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Terlampaui	5	17,24%
2	Tercapai	2	6.90%
3	Tidak Tercapai	22	75,86%

Hasil nontes berupa observasi perilaku peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat, tiduran, ngobrol, dan lain sebagainya. Hasil dokumentasi kondisi awal dapat diwakili oleh gambar 1 berikut ini.



Tidak Bersemangat/Tiduran



Tidak Serius/Ngobrol

Gambar 1 Kondisi Awal Pembelajaran

Hasil yang diperoleh dari data nontes pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* untuk diri sendiri, untuk orang lain, dan orang yang lebih tua atau berpangkat.

Dari wawancara langsung secara informal, dalam penelitian ini diperoleh gambaran bahwa peserta didik kurang terbiasa menggunakan ragam *krama*

dalam berkomunikasi di rumah atau di masyarakat. Adapun selama di sekolah penggunaan ragam *krama* terbatas pada komunikasi dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa saja, sedangkan dengan guru mata pelajaran yang lain terbiasa menggunakan bahasa Indonesia.

b. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian siklus I ini meliputi hasil tes dan hasil nontes. Hasil tes diperoleh dari skor tes dalam bentuk mengubah kalimat ragam *krama* yang dicapai peserta didik. Hasil nontes diperoleh data secara kualitatif perubahan perilaku belajar peserta didik setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Adapun hasil penelitian siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Hasil Tes Siklus I

Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa dari 29 peserta didik, ada 12 peserta didik atau 41,38% yang nilainya termasuk kategori

terlampau, ada 6 peserta didik atau 20,68% yang termasuk kategori tercapai, dan ada 11 peserta didik atau 37,93% yang termasuk kategori tidak tercapai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni sebesar 78. Untuk memperjelas hasil tes siklus I tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Tes Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Terlampau	12	41,38%
2	Tercapai	6	20,68%
3	Tidak Tercapai	11	37,93%

Untuk memperjelas tabel 2 tersebut dapat dilihat diagram 1 berikut ini.



Diagram 1 Hasil Tes Siklus I

2) Hasil Nontes Siklus I

Hasil nontes diperoleh dari observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada siklus I dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap observasi, hal yang diamati berupa perilaku peserta didik. Pada siklus I sebagian besar peserta didik semangat dan antusias peserta didik mengikuti pembelajaran *unggah-ungguh*, meskipun masih ada peserta didik yang terkesan kurang memperhatikan. Respon peserta didik terhadap media yang digunakan peneliti sangat positif, hal ini terlihat dari antusias peserta didik dalam bermain dan berkompetisi, meskipun masih ada peserta yang kurang berperan dalam kegiatan kelompok.

Catatan harian yang digunakan yakni catatan harian guru dan catatan harian peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik belum aktif, hanya mendengarkan penjelasan guru. Ada 2 atau 0.69% peserta didik yang mau bertanya kepada guru. Tingkah laku peserta didik sebagian besar sudah menunjukkan sikap ketertiban. Respon peserta didik terhadap pembelajaran mulai semangat. Suasana pembelajaran cukup tertib dan peserta didik merespon tertarik terhadap media yang digunakan.

Berdasarkan catatan harian peserta didik, mereka merasa senang selama mengikuti pembelajaran *unggah-ungguh*. Kesulitan yang dialami

dalam pembelajaran *unggah-ungguh* dikarenakan tidak terbiasa menggunakan ragam *krama*. Adapun tanggapan peserta didik mengenai media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* yang digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* rata-rata menanggapi sangat menarik

Hasil wawancara pada siklus I yang dilaksanakan di luar jam pelajaran kepada peserta didik yang mendapat nilai terlampaui (TL), tercapai (TC), dan tidak tercapai (TT). Peserta didik berkategori TL tidak terlalu kesulitan menerapkan *unggah-ungguh* ragam *krama* karena kebiasaan di rumah yang diharuskan menggunakan ragam *krama* oleh orang tuanya. Pada peserta didik yang berkategori TC mengungkapkan tidak terbiasa menggunakan ragam *krama*, namun di sekolah saat pembelajaran bahasa Jawa kadang kala menggunakan ragam *krama*. Adapun pada peserta yang berkategori TT mengaku pengaruh keluarga yang tidak terbiasa menggunakan ragam *krama* menyebabkan kurangnya penguasaan kosa kata ragam *krama* sehingga menyulitkan penerapan dalam *unggah-ungguh*.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa pengambilan gambar (foto) dalam bentuk rekaman aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan dimaksudkan untuk memperjelas data lain yang dideskripsi melalui kalimat dan angka. Adapun

dokumentasi pada siklus I dapat diwakili gambar 2 berikut ini.



Bermain dan bertkompetisi antarkelompok



Presentasi Kelompok Tercepat

Gambar 2 Pembelajaran Siklus I

Hasil tes *unggah-unggah* pada peserta didik kelas VIIIA pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,21. Hasil tersebut ketuntasan secara klasikal termasuk dalam kategori tidak tercapai karena hanya 58,62% peserta didik yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni sebesar 78,00. Jika dibandingkan kondisi awal, hasil pada siklus I mengalami peningkatan. Keberhasilan pembelajaran pada siklus

ini, di antaranya (1) peserta didik yang pada awalnya tidak senang menjadi senang dalam pembelajaran *unggah-unggah*, (2) sebagian besar peserta didik sudah tidak terlalu kesulitan dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* ke dalam *unggah-unggah*, (3) kreativitas peserta didik lebih meningkat, dan (4) sebagian besar peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran *unggah-unggah*.

Pada siklus I cukup banyak memberi keberhasilan sesuai yang diharapkan meskipun masih ada kelemahan yang ditunjukkan dengan masih ada peserta didik yang kesulitan dan membutuhkan waktu lama dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* ke dalam *unggah-unggah*. Permasalahan tersebut setelah dianalisis disebabkan guru kurang dalam membimbing peserta didik dan kurang terbiasa menggunakan ragam *krama* di lingkungan keluarga maupun di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat pada siklus II untuk mengatasi kelemahan yang terdapat pada siklus I. Adapun langkah yang dapat dilakukan yakni guru lebih intensif dalam membimbing peserta didik ketika proses menerapkan kosa kata ragam *krama* ke dalam *unggah-unggah* dan meningkatkan pengawasan kepada peserta didik ketika pembelajaran, namun tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

c. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian siklus II ini meliputi hasil tes dan hasil nontes. Seperti pada siklus I, hasil tes diperoleh dari skor tes dalam bentuk mengubah kalimat ragam *krama* yang dihasilkan peserta didik. Hasil nontes diperoleh data secara kualitatif perubahan perilaku belajar peserta didik setelah digunakan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dalam pembelajaran *unggah-unduh*. Adapun hasil penelitian siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Hasil Tes Siklus II

Hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 29 peserta didik, ada 20 peserta didik atau 68,99% yang nilainya termasuk kategori terlampaui, ada 6 peserta didik atau 20,68% yang termasuk kategori tercapai, dan ada 3 peserta didik atau 10,34% yang termasuk kategori tidak tercapai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni sebesar 78. Untuk memperjelas hasil tes siklus I tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Tes Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Terlampaui	20	68,99%
2	Tercapai	6	20,68%
3	Tidak Tercapai	3	10,34%

Untuk memperjelas tabel 2 tersebut dapat dilihat diagram 2 berikut ini.



Diagram 2 Hasil Tes Siklus II

2) Hasil Nontes Siklus II

Hasil nontes diperoleh dari observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada siklus II dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dapat dicatat (1) semangat dan antusias peserta didik mengikuti pembelajaran semakin meningkat dibandingkan tahap siklus I *unggah-unduh*, serta (2) peserta didik semakin aktif dan merespon positif terhadap media yang digunakan peneliti, hal ini ditunjukkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan keseriusan peserta didik dalam mengerjakan tugas.

Hasil dari catatan harian guru menunjukkan bahwa keaktifan, tingkah laku, respon peserta didik semakin positif dan suasana pembelajaran terlihat semakin menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik sudah aktif. Ada 5 atau 17,24% peserta didik yang mau bertanya kepada guru. Tingkah laku peserta didik sebagian besar sudah

menunjukkan sikap ketertiban dan keseriusan. Hal ini disebabkan soal yang terdapat dalam *game* lebih banyak dan rumit. Adapun dari hasil catatan harian peserta didik menunjukkan perasaan senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan tanggapan positif terhadap media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* yang digunakan dalam pembelajaran *unggah-unduh*. Selain itu mereka menyatakan kesulitan yang dialami semakin berkurang.

Hasil wawancara pada siklus II kepada peserta didik yang mendapat nilai kategori terlampaui (TL) menyatakan bahwa penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* semakin mempermudah untuk menerapkan kosa kata dalam *unggah-unduh*. Peserta didik yang mendapat nilai berkategori tercapai (TC) menyatakan masih mengalami kesulitan pada kata-kata tertentu. Adapun peserta didik yang mendapat nilai dengan kategori tercapai (TT) menyatakan kurang terbiasa menggunakan ragam *krama*.

Dokumentasi dalam bentuk pengambilan gambar (foto) pada siklus II menunjukkan antusias dan keaktifan peserta didik semakin meningkat. Adapun dokumentasi pada siklus II dapat diwakili gambar 3 berikut ini.



Bermain Game Secara Berkelompok



Kelompok yang Berhasil Paling Awal

Gambar 3 Pembelajaran Siklus II

Pada tahap refleksi siklus II berdasarkan hasil tes dengan nilai rata-rata sebesar 82,28 dapat disimpulkan telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Jika dibandingkan kondisi awal, hasil pada siklus II mengalami peningkatan. Keberhasilan pembelajaran pada siklus ini, di antaranya (1) peserta didik yang semakin senang dan tertarik dengan pembelajaran *unggah-unduh*, (2) sebagian besar peserta didik sudah tidak terlalu kesulitan dalam menerapkan kosa kata

ragam *krama* ke dalam *unggah-ungguh*, dan (3) sebagian besar peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran *unggah-ungguh*.

Pada siklus II cukup banyak memberi keberhasilan sesuai yang peneliti harapkan meskipun masih ada kelemahan yang ditunjukkan dengan masih ada peserta didik yang kesulitan dan membutuhkan waktu lama dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* ke dalam *unggah-ungguh*. Permasalahan tersebut setelah dianalisis disebabkan guru kurang membiasakan peserta didik dalam penggunaan ragam ketika pembelajaran dan di luar jam pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat pada siklus II untuk mengatasi kelemahannya. Adapun langkah yang dapat dilakukan yakni guru lebih intensif dalam membimbing peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* ke dalam *unggah-ungguh* dan pembiasaan penggunaan ragam *krama* ketika pembelajaran dan di luar jam pelajaran, namun tetap menciptakan kondisi yang nyaman dan menyenangkan dalam berkomunikasi.

2. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ditujukan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian. Pembahasan permasalahan pertama yakni bagaimanakah peningkatan

penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal tahun pelajaran 2013/2014.

Dari analisis data ada peningkatan nilai rata-rata dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai tes tahap prasiklus sebesar 6.8 meningkat menjadi 76.14 pada siklus I. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan sebesar 8,14 atau 66,26%. Hasil siklus II meningkat sebesar 82,28. Ini berarti telah terjadi peningkatan sebesar 6,14 atau 37.70% dari siklus I ke siklus II. Adapun peningkatan dari tahap prasiklus ke siklus II sebesar 14.28 atau 20.39%.

Ketuntasan hasil tes pada tahap prasiklus termasuk kategori tidak tercapai, karena ada 22 peserta didik atau 75,86% peserta didik kelas VIIIA yang tidak mencapai KKM. Rendahnya hasil tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang paling banyak dialami peserta didik adalah kesulitan menerapkan kosa kata sesuai dengan *unggah-ungguh*. Kesulitan yang dihadapi peserta didik ditandai dengan beberapa hal, di antaranya membedakan penggunaan kata untuk orang yang lebih tua, orang lain, dan diri sendiri. Selain itu, kurangnya pembiasaan peserta didik dalam menggunakan ragam *krama* baik di lingkungan sekolah maupun di rumah dan masyarakat.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata *unggah-ungguh* ragam *krama* peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal perlu dilakukan tindakan efektif. Setelah dilakukan tindakan berupa penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal pada siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Nilai rata-rata tes pada tahap siklus I adalah 76,14 dengan distribusi peserta didik yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 12 peserta didik atau 41,38 %. peserta didik yang mencapai KKM, ada 6 peserta didik atau 20,68 %, dan 11 atau 41,38 peserta didik yang tidak mencapai KMM.

Nilai rata-rata tes materi *unggah-ungguh* peserta didik kelas VIIIA pada tahap siklus I belum mencapai

ketuntasan klasikal karena kurang 85% yang mencapai nilai sesuai KKM sebesar 78. Hal tersebut tetap diupayakan tindakan lebih lanjut pada siklus II untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik secara maksimal dengan tetap menerapkan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*.

Peningkatan hasil tes materi *unggah-ungguh* kelas VIIIA pada siklus II ada 3 peserta didik atau 10,34% yang tidak mencapai KMM. Hal ini berarti bahwa 89,67% peserta didik telah mencapai ketuntasan, sehingga sesuai dengan kriteria ketuntasan secara klasikal dinyatakan telah tuntas karena telah melebihi 85%. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan tindakan siklus III. Untuk memperjelas peningkatan hasil tes dari tahap prasiklus, siklus I, dan II ditunjukkan dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Peningkatan Hasil Tes Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Nilai Rata-Rata	Kategori Ketuntasan					
		Tidak Tercapai	%	Tercapai	%	Terlampau	%
Prasiklus	68.00	22	75.86	2	0.69	5	17.72
Siklus I	76.14	13	44.83	2	0.69	15	51.72
Siklus II	82.28	4	3.79	8	27.59	17	58.62

Dari tabel 4 dapat dikemukakan bahwa pada tahap prasiklus nilai rata-rata secara klasikal sebesar 68.00 dengan distribusi kategori peserta didik yang tidak tercapai ada 22 atau 75.86%, kategori tercapai ada 2 atau 0.69%, dan

kategori terlampau ada 5 atau 17.72% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata secara klasikal sebesar 76.14 dengan distribusi kategori peserta didik yang tidak tercapai ada 13 atau 44.83%, kategori

tercapai ada 2 atau 0.69%, dan kategori terlampaui ada 15 atau 51.72% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Pada siklus II nilai rata-rata secara klasikal sebesar 82.28 dengan distribusi kategori peserta didik yang tidak tercapai ada 4 atau 13.79%, kategori tercapai ada 8

atau 27.59%, dan kategori terlampaui ada 17 atau 58.62 dari jumlah keseluruhan peserta didik. Untuk memperjelas peningkatan nilai rata-rata dan distribusi ketuntasannya dapat ditunjukkan diagram 3 berikut ini

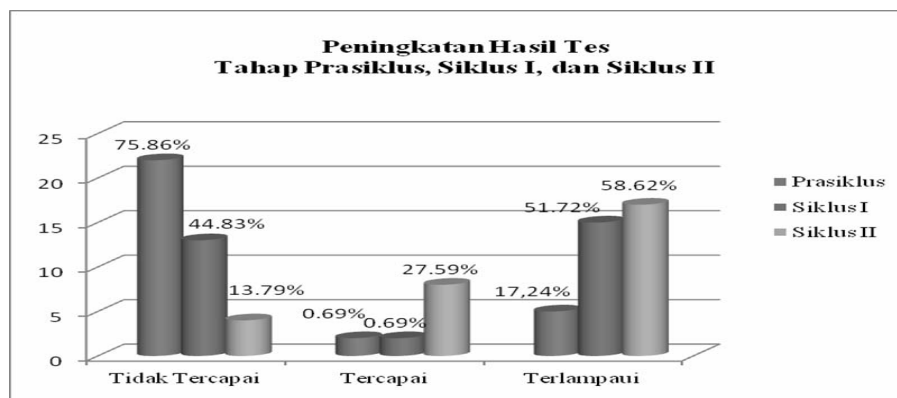


Diagram 3 Peningkatan Hasil Tes Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari diagram 3 menunjukkan bahwa tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Oleh karena itu, berdasarkan deskripsi pembahasan data hasil tes peserta didik kelas VIIIA, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal.

Pembahasan permasalahan kedua yakni bagaimana perubahan perilaku belajar peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal tahun pelajaran 2013/2014 setelah digunakan

media media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*?

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa setiap siklus mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aspek perilaku utama yang diamati adalah semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus I ada 27 atau 93.10% peserta didik yang berantusias dalam kegiatan pembelajaran *unggah-ungguh*. Pada siklus II antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pembelajaran *unggah-ungguh* meningkat menjadi 29 atau 100% peserta didik. Hal ini menunjukkan telah terjadi perubahan

perilaku ke arah positif pada semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Perilaku kedua yang diamati adalah perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Pada siklus I perhatian peserta didik cukup baik. Ada 27 peserta didik yang cukup bersemangat. Namun demikian, masih ada peserta didik yang berbicara dengan teman sekelompoknya di luar tema pembelajaran.

Perilaku ketiga yang diamati adalah respon positif peserta didik terhadap media yang digunakan guru. Pada siklus I ada 26 atau 89.66% peserta didik yang tertarik dengan media tersebut. Pada siklus II jumlah peserta didik yang merespon positif meningkat menjadi 28 atau 96.55% peserta didik. Mereka terlihat lebih semangat karena media tersebut merupakan hal yang baru yang mampu mempermudah mereka dalam pembelajaran *unggah-unduh*.

Perilaku keempat yang diamati adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus I keaktifan peserta didik belum memuaskan karena hanya ada 24 atau 82.76% peserta didik yang aktif. Pada siklus II, peserta didik yang aktif meningkat menjadi 28 atau 96.55%.

Perilaku kelima yang diamati adalah keseriusan peserta didik saat pembelajaran materi *unggah-unduh*. Pada siklus I keseriusan peserta didik sudah cukup baik. Ada 26 atau 89.66%

peserta didik yang mengerjakan tugas dengan serius. Namun demikian, masih ada beberapa peserta didik yang ingin menyontek hasil pekerjaan teman. Pada siklus II keseriusan peserta didik lebih baik dibandingkan siklus I yang meningkat menjadi 27 atau 93.10% peserta didik dan ada 2 atau 6.90% peserta didik yang bekerja sama dalam menyelesaikan tes.

Berdasarkan catatan harian peserta didik dan guru, peserta didik merasa senang dengan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game*. Alasan yang mereka di antaranya mereka mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran tidak membosankan. Kesulitan peserta didik dalam menerapkan kosa kata ragam *krama* sesuai *unggah-unduh* juga berkurang.

Dari hasil nontes tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik senang dengan media yang digunakan guru karena dapat membantu menerapkan kosa kata ragam *krama* sesuai dengan *unggah-unduh*. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dalam pembelajaran *unggah-unduh* mampu memberikan perubahan perilaku peserta didik kelas VIIIA ke arah yang lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Atas dasar hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan

ditemukan simpulan (1) terjadi peningkatan penguasaan kosa kata *unggah-ungguh* ragam *krama* melalui media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal; dan (2) penggunaan media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* dapat mengubah perilaku belajar peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Weleri Kendal tahun pelajaran 2013/2014 ke arah positif.

Dalam rangka penyempurnaan dan pemanfaatan hasil penelitian ini, perlu diajukan beberapa saran (1) peserta didik perlu diajari cara berkomunikasi yang sesuai dengan *unggah-ungguh* sebagai upaya untuk melestarikan bahasa Jawa; dan (2) media teka-teki silang berbantuan *crossword puzzle game* ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan lebih lanjut seiring dengan dinamika kebutuhan guru dan peserta didik, serta kemajuan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- A'la, Miftahul. 2011. *Quantum Teaching Buku Pintar dan Praktis*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2013. *Metode Edutainment Menjadikan Peserta didik Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harjawiyan, Haryana dan Supriya. 2001. *Marsudi Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. 2007. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohmadi, Muhammad dan Hartono, Lili. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Teori dan Pembelajarannya*. Surakarta: Pelangi Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sasangka, Sry Satriya Catur Wisnu. 2005. *Kamus Jawa-Indonesia Krama-Ngoko*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Subyantoro. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wihana, Bahmada. 2012. Perbedaan Penerapan Model Bermain Peran dengan Model Konvensional

terhadap Penguasaan Kosa kata
Bahasa Jawa *Krama* Peserta
Didik Kelas V SD Negeri Gugus 06
Sukorejo Kabupaten Ponorogo.
Penelitian Tindakan Kelas.

Wiriaatmaja, Rochiati. 2009. *Metode
Penelitian Tindakan Kelas.*
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.