

**INTEGRASI METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA DAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS SESORAH SESUAI UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA****Sri Handayani**

SMKN 1 Surakarta, Indonesia

srihandayanipuspa741@gmail.com

INFO ARTIKEL**ABSTRAK****Diterima** : 08-01-2023**Direvisi** : 10-01-2023**Disetujui** : 12-01-2023**Kata kunci:** Metode sosiodrama; media komik bergambar; pembelajaran Sesorah

Dalam proses pembelajaran guru sangat berperan penting untuk menentukan keberhasilan dan efektivitas pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran juga dapat berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai pengintegrasian metode sosiodrama dan media komik bergambar dalam pembelajaran Sesorah sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa. Penelitian ini berbentuk penelitian studi kasus yang dilakukan di kelas XI MPLB 3 SMKN 1 Surakarta. Teknik pengamgurubilan data dengan menggunakan observasi pada saat proses pembelajaran Sesorah dan wawancara dengan narasumber, siswa. Analisis data menggunakan analisis jalinan-mengalir dan analisis interaktif dengan tahapan, pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Dari hasil penelitian dapat ditemukan bahwa penggunaan metode sosiodrama dan media komik bergambar dapat menambah keaktifan siswa. Selanjutnya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, semula masih berpusat pada guru, menjadi berpusat pada siswa. Pada akhirnya, hasil belajar siswa pada materi Sesorah menjadi lebih baik dari sebelumnya, karena minat belajar meningkat dan situasi pembelajarannya mengalami perubahan yang signifikan.

Keywords: *Sociodrama method; illustrated comic media; Sesorah learning***ABSTRACT**

In the learning process the teacher plays an important role in determining the success and effectiveness of learning. Selection of appropriate learning methods and use of learning media can also have a positive effect on the learning process. This study aims to describe and explain the integration of the sociodrama method and pictorial comic media in Sesorah learning according to Javanese uploads. This research is in the form of case study research conducted in class XI MPLB 3 SMKN 1 Surakarta. The data collection technique uses observation during the Sesorah learning process and interviews with informants, students. Data analysis used flow-flow analysis and interactive analysis with stages, data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. From the results of the study it can be found that the use of the sociodrama method and pictorial comic media can increase student activity. Furthermore, learning becomes more effective and interactive, initially still teacher-centered, to student-centered. In the end, student learning outcomes in Sesorah material became better than before, because learning interest increased and the learning situation underwent significant changes.

*Author: Sri Handayani

Email : srihandayanipuspa741@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting di dalam kehidupan. Banyak hal yang dapat diperoleh melalui pendidikan (Manan, 2017). Pendidikan juga memberi kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Apabila pendidikan di negara Indonesia ini baik dan maju, maka Indonesia akan terbebas dari kebodohan, keterbelakangan, dan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar bisa bersaing dengan bangsa lain (Baba, 2018). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, diantaranya adalah guru, kesesuaian materi yang diajarkan, penggunaan media dan alat bantu pembelajaran, pengintegrasian metode pembelajaran yang tepat, sarana dan prasana pembelajaran, serta ketersediaan sumber belajar yang memadai sangat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Akan tetapi, dari sekian faktor tersebut yang berperan penting adalah guru. Guru merupakan agen pembelajaran yang utama, karena guru merupakan pemegang kendali dalam proses pembelajaran. mengatakan bahwa guru sebagai pelaksana terdepan, harus dapat mengantisipasi perkembangan ini, dengan memberikan materi pembelajaran dengan strategi pengajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga materi yang dipelajari akan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan guru dapat memberikan dengan baik pula (Juliastuti, 2016).

Pembelajaran dapat berhasil dan dilaksanakan dengan baik, apabila guru dapat mempersiapkan rencana-rencana pembelajaran dengan baik (Julaeha, 2019). Selain mempersiapkan rencana-rencana pembelajaran, hendaknya guru juga dapat mendesain proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif yang dapat menimbulkan keaktifan dan minat siswa dalam belajar. Oleh karenanya, sangat penting seorang guru dapat memilih dan menggunakan metode-metode yang sesuai agar materi dapat dicerna oleh siswa dengan baik. Menurut (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018) keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang efektif dan dapat menciptakan kemandirian siswa. Kemandirian belajar merupakan proses belajar yang mengajak siswa pada aktivitas belajar secara aktif pada suatu mata pelajaran tertentu yang didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan tanggung jawab sendiri (Hidayat et al., 2020). Kemandirian belajar siswa diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya (Kurniawan et al., 2018).

Kemandirian belajar harus diterapkan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dari sekian mata pelajaran yang diajarkan di sekolah formal, salah satunya adalah bahasa Jawa. Fokus dalam penelitian ini adalah tentang pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran bahasa Jawa. Mata pelajaran bahasa Jawa berfungsi untuk melestarikan dan mengembangkan budaya Jawa agar tidak hilang seiring dengan masuknya budaya asing. Budaya asing pada saat ini dianggap lebih menarik dibandingkan dengan budaya Jawa, karena hampir semua

media sosial menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantar (Setyawan & Saddhono, 2018). Bahasa asing yang sering digunakan tersebut, menyebabkan generasi muda melupakan bahasa Jawa sebagai bahasa ibu.

Bahasa merupakan cermin kepribadian seseorang. Bahkan, bahasa merupakan cermin kepribadian bangsa. Artinya, melalui bahasa (yang digunakan) seseorang atau suatu bangsa dapat diketahui kepribadiannya. Sama halnya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, di dalam mata pelajaran bahasa Jawa terdapat empat kompetensi saling berhubungan erat satu dengan yang lain dan harus dicapai siswa yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa bagi siswa adalah dasar untuk mengembangkan diri seorang pribadi dalam berkomunikasi di masyarakat. Keempat keterampilan tersebut saling terkait dan terintegrasi satu sama lain (Fauzi et al., 2018).

Pada saat ini, mata pelajaran bahasa Jawa masih menjadi mata pelajaran yang kurang dikuasai bagi sebagian besar siswa di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Kelemahan pembelajaran bahasa Jawa dapat dilihat dari hampir setiap jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, sampai Sekolah Menengah Atas (Anggraeni et al., 2022). Dalam penelitian ini, pembelajaran bahasa Jawa yang disoroti hanya pada pembelajaran bahasa Jawa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran bahasa Jawa seringkali dianggap sulit padahal dalam kehidupan sehari-hari para siswa di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa. Para siswa seringkali menganggap remeh mata pelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut dikarenakan bahasa Jawa adalah mata pelajaran muatan lokal dan tidak termasuk dalam ujian nasional.

Fenomena dan gejala yang sama seperti yang telah dipaparkan di atas, terjadi dalam pembelajaran di kelas XI MPLB 3 SMKN 1 Surakarta. Pada saat melakukan pengamatan guru dalam mengajar, langkah-langkah yang dilakukan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa Jawa khususnya KD Sesorah bahasa Jawa sebagai berikut. 1) Guru menerangkan kepada siswa macam-macam unggah-ungguh bahasa Jawa, dalam hal ini adalah ragam krama dan ngoko. 2) Guru menugaskan siswa untuk menuliskan unggah-ungguh bahasa Jawa tersebut dalam buku catatan masing-masing siswa. 3) Guru memberi contoh kalimat menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa kepada siswa. 4) Guru menugaskan siswa untuk menulis dialog sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa. Terakhir 5) Guru menilai pekerjaan siswa.

Dilihat dari paparan di atas, faktor penyebab ketidakberhasilan pembelajaran menulis dialog, yaitu: pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa masih berpusat pada buku ajar. Siswa yang belum paham dengan unggah-ungguh bahasa Jawa tidak mau bertanya kepada guru pada saat guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya. Sebagian besar siswa tidak mau bertanya karena merasa malu dengan teman-temannya dan yang lainnya takut dengan guru. Selain itu, metode serta sumber pembelajaran yang bervariasi dan menarik minat siswa juga tidak nampak dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh

dan tidak tertarik dalam menerima pelajaran. Alokasi waktu yang tersedia juga menjadi permasalahan yang menyebabkan siswa tidak bisa memahami ragam bahasa Jawa sebagai indikator pelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru maka diperlukan suatu metode inovatif dalam pembelajaran sesorah sesuai unggah unggah bahasa Jawa. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pengintegrasian metode sosiodrama dengan media komik bergambar dengan tujuan agar nilai pembelajaran sesorah sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa dapat meningkat daripada sebelumnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus dilakukan oleh penulis bertempat di Kelas XI MPLB 3, SMK Negeri 1 Surakarta. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai pengintegrasian metode sosiodrama dengan media komik bergambar dalam pembelajaran Sesorah sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa. Sumber data dalam penelitian adalah proses pembelajaran Sesorah di kelas Kelas XI MPLB 3, SMK Negeri 1 Surakarta. Penulis mengambil data dengan melakukan observasi di lapangan pada saat proses pembelajaran. Penulis menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan catatan lapangan pada saat proses pengambilan data. Dalam penelitian ini juga dilakukan wawancara mendalam dengan narasumber, yaitu guru dan siswa terkait materi pengintegrasian materi sosiodrama dengan media komik bergambar dalam proses pembelajaran Sesorah. Data-data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis jalinan-mengalir (flow model of analysis) dan analisis interaktif. Tahapan analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Untuk menguji validitas data digunakan teknik triangulasi data, yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi metode.

Hasil Dan Pembahasan

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus dapat memilih metode-metode belajar yang tepat agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, dapat mewujudkan tercapainya pembelajaran secara efektif. Metode yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas agar guru dan siswa terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka guru dapat menggunakan metode yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa metode pembelajaran, salah satu di antaranya adalah metode sosiodrama.

Menurut (Endriani, 2016) Widiachen sosiodrama adalah sandiwara atau bermain peran yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang

masalah sosial. Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan sama, sehingga pelaksanaannya sering bersamaan. Istilah sosiodrama berasal dari kata *socio* (sosial) dan *drama*. (Naitboho et al., 2022) mengungkapkan, drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak, sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat dipentaskan di panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah dengan didukung oleh tata panggung; tata lampu; tata rias; dan tata busana.

Sementara itu, bermain peran berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai lurah, penjudi, nenek tua renta, dan sebagainya. Pendapat lain diungkapkan oleh (Nuraida, 2020), sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial. Sosiodrama memberikan pemahaman tentang masalah-masalah sosial dan mengembangkan kemampuan siswa agar dapat memecahkan suatu masalah. Sementara itu mengungkapkan bahwa sosiodrama adalah bentuk pendramatisasian peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam masyarakat.

Metode sosiodrama memberikan manfaat kepada siswa agar siswa lebih paham terhadap keadaan di lingkungan sekitar seperti lingkungan sosial dan lain sebagainya. Metode sosiodrama juga mengajarkan empati dan simpati terhadap masalah yang sedang dihadapi orang lain, misalnya merasakan sedih dan gembira yang sedang dirasakan oleh orang lain.

Langkah-langkah metode sosiodrama sebagai berikut:

1. Langkah ke-1

Guru menerangkan teknik baru ini dengan cara sederhana, guru terlebih dahulu perlu memperkenalkan sosiodrama dengan ikut serta memainkan kejadian sederhana bersama seorang atau dua orang peserta didik dan mengambil suatu tema.

2. Langkah ke-2

Menceritakan awal cerita atau biasa disebut dengan orientasi cerita agar siswa mempunyai gambaran tentang cerita yang akan diperankan.

3. Langkah ke-3

Guru menunjuk beberapa orang pelaku untuk melaksanakan tugas sebagai pemeran dalam cerita.

4. Langkah ke-4

Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh para pelaku. Bila sosiodrama baru diadakan pertama kali seyogyanya guru memilih peserta didik yang kiranya dapat melakukan tugas itu. Pada kesempatan berikutnya, barulah guru menyuruh peserta didik yang mengajukan diri secara sukarela.

5. Langkah ke-5

Guru menetapkan peranan pendengar. Seorang atau dua orang peserta didik yang bertindak kurang bersungguh-sungguh dapat merusak suasana kelas dan

karenanya akan merusak sosiodrama. Maka guru perlu sering memperingatkan pendengar agar pemain tetap dapat melaksanakan perannya dengan baik.

6. Langkah ke-6

Guru menyarankan kalimat pertama supaya sosiodrama segera dapat dimulai.

7. Langkah ke-7

Guru menghentikan sosiodrama pada detik-detik masalah diskusi umum. Guru memuji para siswa atas permainan mereka dan kelas bagaimana pendapat mereka tentang penyelesaian itu.

8. Langkah ke-8

Guru memberi kesempatan kepada pendengar (peserta didik lain) untuk memberikan pendapat atau mencari pemecahan dengan cara-cara lain, kemudian diambil kesimpulan. Dalam diskusi terakhir ini kemungkinan terjadi diskusi seru karena adanya perbedaan pendapat.

A. Media Komik Bergambar

Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Menurut (Syarifuddin, 2016) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Menurut (Makmun, 2021) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Pembelajaran dengan media komik bergambar sangatlah menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan minat membaca siswa daripada hanya membaca tulisan tanpa ada gambarnya. Pembelajaran menggunakan media komik bergambar pada strategi PQ4R menumbuhkan minat membaca sebagai aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri. Pembelajaran dengan menggunakan media komik bergambar pada strategi PQ4R mengajak siswa untuk bisa belajar mandiri, membekali siswa dengan metode belajar yang sistematis, sehingga belajar menjadi lebih efisiensi dan efektifitas.

B. Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-ungguh

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dan dibutuhkan pada saat ini. Keterampilan menulis tidak dapat dimiliki dengan mudah dan instan oleh setiap orang. Suatu tulisan yang berkualitas dapat diciptakan seseorang apabila sering dilakukan latihan menulis. Seseorang perlu latihan khusus dan membutuhkan waktu yang cukup lama agar dapat menulis dengan kualitas yang bagus.

Pada hakikatnya dalam sebuah pembelajaran bahasa, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menulis adalah menurunkan lambang-lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang dengan tujuan agar orang lain dapat membaca dan memahami bahasa tersebut. Pengertian lain dikemukakan oleh (Wibowo & Roysa, 2018) kemampuan menulis yaitu kemampuan berbahasa yang bersifat produktif, yaitu kemampuan yang menghasilkan tulisan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan menulis adalah kegiatan berkomunikasi untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan maupun hasil ekspresi diri yang dituangkan dalam bentuk lambang, tanda, atau tulisan yang bertujuan agar dibaca dan dipahami orang lain.

Menulis teks sesorah dalam bahasa Jawa bukanlah hal yang mudah, karena harus memperhatikan lawan bicara dan selain itu harus dapat menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa secara benar. Dalam menulis teks sesorah harus disesuaikan, pembicaraan antarteman, tentu berbeda dengan pembicaraan antara orang tua dengan anaknya, atau antara guru dan muridnya. Perbedaan penulisan dialog tersebut dimaksudkan agar dapat menghormati lawan bicara.

Cakapan adalah sesuatu yang dirangkai untuk menumbuhkan konflik dan perwatakan tokoh. Watak tokoh di dalam drama biasanya saling bertentangan yaitu tokoh yang berwatak antagonis dan protagonis. Dialog memberikan kejelasan watak dan perasaan tokoh atau pelaku. Kalimat-kalimat atau kata-kata yang diujarkan para tokoh atau pelakunya akan memberikan gambaran-gambaran tentang watak, sifat, ataupun perasaan masing-masing tokoh atau pelaku tersebut. Selain dialog, dalam drama terdapat pula istilah monolog. Monolog atau berbicara sendiri, lawannya ialah dialog (dua orang tokoh atau lebih yang berbicara). Monolog dan dialog adalah dua istilah percakapan dalam naskah drama yang mendukung suksesnya suatu pertunjukan drama. Melalui dialog penonton dapat menangkap hal-hal yang tersirat dibalik dialog para pemain. Tokoh harus mampu menjiwai dialog yang diperankannya agar suasana yang diinginkan dalam naskah drama dapat terwujud dalam pentas. Suatu pertunjukan dikatakan berhasil apabila penonton mampu larut dan menghayati setiap adegan-adegan yang dimainkan oleh pemain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis teks sesorah harus memperhatikan beberapa hal agar tercipta teks yang mampu membuat penonton larut dalam cerita yang dipentaskan di atas panggung. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam menulis teks adalah harus menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti oleh penonton.

C. Unggah-ungguh Bahasa Jawa

Unggah-ungguh bahasa Jawa merupakan tata bahasa yang digunakan orang Jawa untuk menghormati orang yang lebih tua atau lebih tinggi pangkatnya melalui pemilihan kata dalam berbicara. Unggah-ungguh bahasa merupakan alat untuk menciptakan jarak sosial dan menggambarkan sopan santun dalam berbahasa Jawa. Menurut (Zuhrudin, 2017), berbahasa dan berperilaku santun merupakan kebutuhan setiap orang. Seseorang berbahasa dan berperilaku santun sebenarnya lebih dimaksudkan sebagai wujud aktualisasi diri. Apabila seseorang menggunakan bahasa yang baik dan sopan biasanya orang tersebut lebih dapat menghormati orang lain apabila dibandingkan dengan seseorang yang menggunakan bahasa kasar apabila sedang berbicara dengan orang lain. Untuk menghindari adanya perilaku tidak sopan tersebut maka dalam bahasa Jawa terdapat unggah-ungguh bahasa. Menurut Sasangk, berikut merupakan ragam dalam unggah-ungguh bahasa Jawa.

1. Ragam Ngoko

Ragam ngoko adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon ngoko, atau yang menjadi unsur inti dalam ragam ngoko adalah leksikon ngoko bukan leksikon lain. Ragam ngoko dibedakan menjadi 2.

Berikut penjelasan mengenai ragam ngoko tersebut:

a. Ngoko Lugu

Ngoko lugu adalah bentuk unggah-ungguh basa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk ngoko dan netral.

b. Ngoko Alus

Ngoko alus adalah bentuk unggah-ungguh yang di dalamnya bukan hanya terdiri dari leksikon ngoko dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon krama inggil, krama andhap, atau leksikon krama yang muncul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra wicara.

2. Ragam Krama

Ragam krama adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon krama, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam krama adalah leksikon krama bukan leksikon yang lain. Ragam krama dapat dibedakan menjadi:

a. Krama lugu

Krama lugu dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam krama yang kadar kehalusannya rendah.

b. Krama alus

Krama alus adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon krama dan dapat ditambah dengan leksikon krama inggil atau krama andhap.

Kesimpulan

Penerapan metode sosiodrama dengan menggunakan media komik bergambar dalam pembelajaran menulis teks sesorah dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat ketika minat belajar siswa sebelumnya diajar dengan menggunakan metode konvensional dan ceramah sangatlah rendah.

Selain itu, dengan mengintegrasikan metode sosiodrama dan media komik bergambar dapat menjadikan pembelajaran menjadi interkatif. Pendekatan pembelajaran yang semua masih bersifat Teacher Centered Learning (pembelajaran bersifat pada guru) menjadi Student Centered Learning (pembelajaran yang berpusat pada siswa). Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta diskusi dengan teman sekelasnya. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil dari pembelajaran menulis teks sesorah sesuai dengan unggah-ungguh bahasa Jawa menjadi lebih baik.

Bibliografi

- Anggraeni, A., i Helpiastut, S. B., & Wahono, P. (2022). Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Tingkat SMP di Kecamatan Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5234–5241.
- Baba, M. A. (2018). Dasar-Dasar dan ruang lingkup pendidikan islam di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 6(1).
- Endriani, A. (2016). Pengaruh Teknik Sosiodrama Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Ma Nurul Ishlah NW Beleka Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 77–87. <https://doi.org/10.33394/jtp.v1i1.604>
- Fauzi, H. I. R., Suryanto, E., & Wijayanti, K. D. (2018). Analisis Bentuk Kohesi dan Koherensi Wacana Berita dalam Majalah Panjebar Semangat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 158–171.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154.
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Juliastuti, J. (2016). Penggunaan Metode Teknik Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX. F SMPN 33 Surabaya Materi Benua dan Samudra di Bumi. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(2), 133–151. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p133-151>
- Kurniawan, H. R., Elmunsyah, H., & Muladi, M. (2018). Perbandingan penerapan model pembelajaran project based learning (PJBL) dan think pair share (TPS) berbantuan modul ajar terhadap kemandirian dan hasil belajar rancang bangun jaringan. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(2), 80–85. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p80-85>
- Makmun, M. (2021). Komik: Media Komunikasi Pembelajaran. *BALOLIPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 18–23.
- Manan, S. (2017). Pembinaan akhlak mulia melalui keteladanan dan pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 15(1), 49–65.
- Naitboho, O. D., Suratni, N. W., & Haryati, N. M. (2022). Pembelajaran Drama Monolog Dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode Role Playing Di Sd Inpres Tubuhu'E, Kabupaten Timor Tengah Selatan. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 2(1), 79–89.

- Nuraida, N. (2020). Implementasi Metode Sociodrama Dengan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum. *Jurnal Literasiologi*, 4(1).
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Setyawan, B. W., & Saddhono, K. (2018). Ceprotan performing art: A traditional folkart based on urband legend. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 18(1), 67–73. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v18i1.9509>
- Syarifuddin, M. H. (2016). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Wibowo, S. A., & Roysa, M. (2018). Efektivitas penggunaan model think talk write berbantuan media komik strip dalam peningkatan keterampilan menulis dialog sederhana siswa kelas V SD 1 Tritis. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 145–159. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2215>
- Zuhrudin, A. (2017). Reformulasi bahasa santun sebagai upaya melawan kekerasan verbal terhadap anak. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(2), 265–276.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).