

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Maulida Uswatun Hasanah¹, dan Joko Daryanto²

¹PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

²PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Email penulis korespondensi: maulidauh18@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Januari 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 Maret 2026

Diterima: 1 April 2026

| Kata Kunci: | Abstrak |
|--|---|
| Javanese manners speaking skill; role playing; folklore; elementary school. | <i>This study aims to improve the Javanese krama speaking skills of fifth-grade students through the application of role-playing learning models assisted by folk tales. The method used in this study is a Qualitative Classroom Action Research (CAR) type which is implemented in three cycles, each cycle consisting of two meetings. The subjects in this study were 16 students and 1 fifth-grade teacher of Kedawung 4 Public Elementary School. Data collection techniques in this Classroom Action Research (CAR) include observation, interviews, and performance. The results of the study show that the percentage of the application of the role-playing learning model in cycle I was 64.53%, cycle II was 78.8% and cycle III was 90.57%. The results of the performance of Javanese krama speaking skills in cycle I were 70.31%, cycle II was 77.81% and cycle III was 82.18%. Based on the results obtained, students' Javanese krama speaking skills were proven to increase rapidly. So it can be concluded that the Javanese krama language speaking skills of grade V students increased due to the influence of the application of the role playing learning model assisted by folk stories.</i> |



PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Dalam era globalisasi, kemampuan berkomunikasi secara efektif menjadi kunci keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan potensi akademik dan sosialnya. Guru sekolah dasar memiliki peran yang esensial dalam meningkatkan keterampilan berbahasa lisan maupun keterampilan berbicara. Bahasa Jawa merupakan salah satu disiplin ilmu yang berperan dalam melestarikan budaya daerah. Satu dari sekian prospek yang esensial dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah kemampuan berbicara (*micara*) dengan tepat dan sopan sesuai pada aturan unggah-ungguh. Penggunaan bahasa Jawa krama tidak hanya menunjukkan tingkat tata krama seseorang, tetapi juga menjadi indikator keterampilan berbicara yang sesuai dengan berbagai kalangan, terutama dengan orang lebih dewasa atau memiliki kedudukan yang dihormati.

Masalah Penelitian

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Kedawung 4 mengungkapkan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa. Peserta didik mengalami kesukaran pada saat memahami kosakata bahasa Jawa, kerap merasa gugup dan canggung saat menyampaikan argumen di depan kelas, kurang aktif dalam pembelajaran, serta belum mampu menerapkan bahasa Jawa krama dengan baik dan benar. Kondisi ini diperparah oleh dominasi penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih menerapkan pendekatan yang berpusat pada guru, yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sekitar 20% keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa ragam krama.

Keadaan Terkini Penelitian

Model pembelajaran *role playing* mendorong peserta didik untuk bertindak dan berbicara sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik mampu mengasah kemampuan berimajinasi, menghayati karakter, dan mengekspresikan diri di hadapan kelas. Model ini memfasilitasi peserta didik keleluasaan untuk mengambil keputusan, berekspektasi, serta melatih kerja sama dan tanggung jawab. Keunggulan model *role playing* yaitu dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga guru dapat menciptakan lingkungan yang adaptif serta suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Kebaharuan dari penelitian ini yaitu pengintegrasian cerita rakyat sebagai media pendukung dalam model pembelajaran *role playing*. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai sumber materi pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana pelestarian nilai-nilai budaya lokal yang dapat memperkuat identitas dan karakter peserta didik. Kombinasi antara model pembelajaran *role playing* dengan cerita rakyat diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa

Jawa krama. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengimplementasian model pembelajaran role playing berbantuan cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama peserta didik kelas V SD Negeri Kedawung 4.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tiga siklus yang sesuai dengan prosedur penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto,2017). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kedawung 4, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen. Subjek dalam penelitian ini mencakup guru kelas V dan peserta didik kelas V SD Negeri Kedawung 4 pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 16 peserta didik, terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berbentuk data hasil observasi tentang penerapan model pembelajaran *role playing* dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* dan wawancara yang mendeskripsikan proses kegiatan pembelajaran di kelas dan kendala yang dirasakan oleh guru baik saat menghadapi peserta didik maupun pada saat mengajar di kelas. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil unjuk kerja peserta didik tentang keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes unjuk kerja, dokumentasi, wawancara dan observasi. Triangulasi yang digunakan mencakup triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber melibatkan guru kelas serta peserta didik kelas V, sedangkan triangulasi teknik mencakup observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Tabel 1

Hasil observasi penerapan model pembelajaran role playing terhadap guru dan peserta didik.

| Langkah | Guru | | | Peserta Didik | | |
|------------------------------------|----------|-----------|------------|---------------|-----------|------------|
| | Siklus I | Siklus II | Siklus III | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
| | % | % | % | % | % | % |
| Peningkatan Motivasi Peserta Didik | 66,6 | 75 | 91,6 | 59,85 | 68,61 | 82,26 |
| Pemilihan Peran | 66,6 | 83,3 | 91,6 | 58,81 | 75,5 | 83,81 |
| Pengaturan dan Persiapan | 62,5 | 81,25 | 93,75 | 56,64 | 72,65 | 81,64 |
| Pelaksanaan Pentas | 58,3 | 75 | 83,3 | 57,26 | 76,01 | 84,85 |
| Diskusi dan Refleksi | 66,6 | 75 | 91,6 | 58,3 | 76,53 | 84,33 |

| | | | | | | |
|----------------------|-------|------|-------|-------|-------|-------|
| Penarikan Kesimpulan | 66,6 | 83,3 | 91,6 | 58,3 | 77,05 | 84,64 |
| Rata-rata | 64,53 | 78,8 | 90,57 | 58,19 | 74,39 | 83,58 |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata penerapan model pembelajaran *role playing* oleh guru pada siklus I menunjukkan presentase 64,53%. Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru pada penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus I termasuk dalam kategori rendah. Guru belum sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Guru sudah menjelaskan materi dengan cukup baik, namun guru belum sepenuhnya mengondisikan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu guru belum maksimal paham dengan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*.

Pada siklus II menunjukkan presentase sebesar 78,8%, guru mulai menjelaskan kegiatan *role playing* dengan spesifik. Hasil observasi terhadap peserta didik termasuk dalam kategori cukup. Peserta didik sudah memperhatikan proses pembelajaran, namun terdapat sejumlah peserta didik yang masih sulit untuk diarahkan dan bermain sendiri ketika sedang pembelajaran.

Sementara itu, pada siklus III menunjukkan presentase sebesar 90,57%, guru telah melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran dengan benar dan sesuai prosedur. Guru sudah menjelaskan materi dengan baik, membimbing, mengkondisikan peserta didik dan menyertakan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat diarahkan dengan baik, sudah mampu berkonsentrasi pada pembelajaran, serta aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran lebih berarti.

Tabel 2

Hasil unjuk kerja keterampilan berbicara bahasa Jawa krama peserta didik.

| Indikator | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----------------------------------|----------|-----------|------------|
| | % | % | % |
| Ketepatan penggunaan bahasa Jawa | 70,31 | 81,25 | 84,37 |
| Ketepatan pelafalan | 68,75 | 79,69 | 81,25 |
| Ketepatan pemilihan diksi | 70,31 | 75 | 81,25 |
| Kejelasan | 73,44 | 76,56 | 82,81 |
| Kelancaran | 68,75 | 76,56 | 81,25 |
| Rata-rata | 70,31 | 77,81 | 82,18 |

Hasil unjuk kerja keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, peserta didik masih berbicara dengan volume yang kecil sehingga sulit untuk didengarkan. Selain itu, peserta didik masih susah membedakan pelafalan pada beberapa kata, sehingga menimbulkan makna yang tidak serupa. Pada siklus II, peserta didik mulai berbicara dengan volume yang stabil, namun terdapat sejumlah peserta didik dengan suara yang pelan akibatnya sulit untuk didengar. Selain itu, pemilihan kata yang digunakan saat berbicara masih kurang tepat dan tidak sesuai dengan konteks cerita rakyat. Sedangkan pada siklus III, peserta didik mulai berbicara dengan baik, menggunakan volume yang stabil, pemilihan kata yang sesuai konteks

PEMBAHASAN

Berbicara memegang peran yang esensial dalam proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan berbicara memiliki hubungan yang kuat dengan perkembangan kognitif peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang peningkatan keterampilan berbicara. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan menggunakan model pembelajaran tradisional (Shoimin, 2016). Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik kelas V SD Negeri Kedawung 4 Tahun Ajaran 2024/2025 dapat dilihat melalui hasil unjuk kerja peserta didik setelah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Peneliti melakukan tindakan penelitian selama 3 siklus yaitu siklus I, II dan III. Hasil unjuk kerja keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* pada siklus I, presentase peserta didik yang memenuhi KKM=70 sebanyak 31,25%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, presentase meningkat menjadi 87,5%. Dilihat dari presentase, target penelitian sudah tercapai, namun jika dilihat dari presentase tiap indikator keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* masih terdapat sejumlah indikator yang belum mencapai sasaran dalam penelitian yaitu 80%. Karena sasaran yang ditentukan belum tercapai, maka penelitian diteruskan pada siklus III yang mendapatkan presentase 93,75%. Dalam siklus III sudah mencapai target penelitian baik presentase peserta didik yang memenuhi KKM ataupun presentase tiap indikator.

Peningkatan yang terjadi pada tiap siklus merupakan dampak dari pemberian tindakan dan perbaikan dari hasil refleksi pada tiap siklus. Pada tahap prasiklus pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan berbagai permasalahan yang ada di kelas sehingga keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik cenderung rendah. Setelah itu, pada siklus I mulai diterapkan model pembelajaran yang inovatif, yakni model pembelajaran *role playing*. Melalui penerapan model ini peserta didik lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan yaitu dapat menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan dapat meningkatkan ingatan jangka panjang. Melalui partisipasi aktif peserta didik dapat mengubah kegiatan pembelajaran semakin bermakna dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Khasanah dan Fauziah, 2020).

Secara keseluruhan peningkatan penerapan model pembelajaran *role playing* terjadi karena adanya perbaikan dari hasil refleksi tiap siklus. Perbaikan yang dilakukan dengan memotivasi guru dalam memahami dan mendalami langkah-langkah model pembelajaran *role playing*, memberikan apresiasi kepada peserta didik, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga upaya perbaikan dapat meningkatkan ketepatan kinerja guru dan kesungguhan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Jawa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan

model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik kelas V SD Negeri Kedawung 4 tahun ajaran 2024/2025 dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut: 1) peningkatan motivasi peserta didik; 2) pemilihan peran; 3) pengaturan dan persiapan; 4) pelaksanaan pentas; 5) diskusi dan refleksi; 6) penarikan simpulan yang ditegaskan dengan adanya perkembangan presentase tindakan guru, pada siklus I = 64,53%, siklus II = 78,8%, dan siklus III = 90,57%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan, penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik kelas V SD Negeri Kedawung 4 tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan presentasi hasil unjuk kerja dengan KKM = 70 pada setiap siklus. Didapatkan presentase pada siklus I = 70,31%, siklus II = 77,81%, dan siklus III = 82,18%. Peningkatan yang terjadi memperlihatkan bahwa ketepatan peserta didik dalam penggunaan bahasa Jawa *krama* semakin baik, pelafalan tepat, pemilihan diksi sesuai dengan konteks cerita rakyat, peserta didik mampu berbicara dengan jelas di depan kelas serta peserta didik lancar dalam mengucapkan kalimat berbahasa Jawa *krama*. Berdasarkan kesimpulan, peneliti menyarankan agar peserta didik mempunyai keberanian untuk tampil di depan kelas agar peran yang dimainkan berjalan dengan baik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar nantinya proses belajar menjadi lebih efisien dan berarti. Selain itu, pendidik mempelajari serta memahami tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *role playing* sebelum proses belajar dimulai, agar nantinya dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa Jawa yang lebih menyenangkan. Institusi pendidikan juga berperan dalam menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai guna mendukung pendidik dalam berkreasi menggunakan metode serta media pengajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran di ruang kelas. Penelitian ini memberikan implikasi teoritis yaitu memperkaya wawasan terkait penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* peserta didik tingkat sekolah dasar sehingga dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan untuk pembaca maupun penelitian lain di kemudian hari. Penelitian ini juga memberikan implikasi praktis dengan memberikan praktek baru dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, keterampilan berbicara dan meningkatkan proses pembelajaran khususnya bahasa Jawa di SD Negeri Kedawung 4, Kedawung, Sragen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan unggah-ungguh bahasa Jawa sesuai dengan konteks tingkat tutur budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 137-141.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Chaeruna, T., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pengaruh media articulate storyline dan model *role playing* untuk peningkatan keterampilan berbicara kata sapaan siswa kelas II. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 642-649.

- Farinada, D. M., Julaeha, S., & Ikrom, F. D. (2024). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan fokus belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Journal of Humanities Education Management, Accounting and Transportation*, 1(2), 646–651.
- Handayani, R. S., Suryandari, K. C., & Rokhmaniyah, R. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama melalui model role playing. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2).
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2020). Pola asuh ayah dalam perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 909–922.
- Kirana, G. C., Slamet, S., & Budiharto, T. (2023). Keterampilan berbicara ditinjau dari penguasaan kosakata dan sikap percaya diri peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(5), 68–73.
- Putri, K. L., Istiyati, S., & Adi, F. P. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran flash card mata pelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 24–28.
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan metode role playing untuk sekolah dasar.
- Rahayu, A. (2024). Penanaman nilai karakter dengan metode bermain peran cerita legenda Malin Kundang untuk anak sekolah dasar. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2745–2752.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran pada siswa sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Utami, R. J., & Nisa, A. F. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik ragam krama melalui metode outdoor study. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1, 480–492.
- Yarinap, J., Mahfud, H., Adi, F. P., & Guru, P. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan pengetahuan konsep bhineka tunggal ika pada siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 1–4.