

Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model *Role Playing*

Ratih Sekar Handayani, Kartika Chrysti Suryandari, Rokhmaniyah

Universitas Sebelas Maret
ratihsekar@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 1/5/2024

Abstract

The use of *krama* (Javanese language) is considered necessary since it is a politeness applied in everyday life included in education. The study aimed to improve speaking skills in *krama* (Javanese language) for third grade students through *Role Playing*. It was classroom action research conducted in three cycles. The result indicated that: The percentages for implementing role playing were 73.19% in the first cycle, 81.11% in the second cycle, and 89.72% in the third cycle. The results of speaking skills in *krama* (Javanese language) which the passing grade was 70 in each cycle increased. The percentages were 71.41% in the first cycle, 78.81% in the second cycle, and 86.34% in the third cycle. The impacts for implementing *Role Playing* were 73,03% in the first cycle, 83,10% in the second cycle, and 90,04% in the third cycle. It concludes that the implementation of role-playing improves speaking skills in *krama* (Javanese language) to third grade students.

Keywords: *role playing, speaking, Javanese language*

Abstrak

Penggunaan bahasa Jawa *krama* dinilai perlu karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk *unggah-ungguh* di berbagai lingkungan bahkan pada lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jawa *krama* pada siswa kelas III melalui model *role playing*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* diperoleh hasil dalam persentase pada siklus I = 73,19%, siklus II = 81,11%, dan siklus III = 89,72%. Keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* diperoleh hasil pada siklus I = 71,41%, siklus II = 78,81%, dan siklus III = 86,34%. Dampak pengiring diperoleh hasil pada siklus I = 73,03%, siklus II = 83,10%, dan siklus III = 90,04%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* pada siswa kelas III.

Kata kunci: *Role playing, berbicara, bahasa Jawa*



PENDAHULUAN

Bahasa Jawa *krama* penting diberikan sejak dini kepada anak. Hal ini dikarenakan penggunaan bahasa Jawa *krama* dapat menunjukkan tingkat tata krama seseorang. Apabila sejak kecil tidak dibiasakan untuk berbicara bahasa Jawa *krama* kepada orang yang lebih tua, maka anak akan kesulitan bahkan tidak mampu berbicara bahasa Jawa *krama* kepada orang yang lebih tua. Penggunaan bahasa Jawa *krama* dinilai perlu karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk *unggah-ungguh* di berbagai lingkungan bahkan pada lingkungan pendidikan. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa secara garis besar dibedakan menjadi dua ragam yakni ragam *ngoko* dan ragam *krama* (Masjid & Nugraheni, 2020). Adapun ragam *krama* adalah ragam bahasa Jawa yang digunakan untuk berkomunikasi oleh orang yang belum akrab atau kepada orang yang lebih tua, atau kepada orang status sosial lebih tinggi untuk menunjukkan rasa hormat kepada lawan bicara (Masjid, 2016).

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan sarana untuk menerapkan pendidikan budi pekerti dan melestarikan kearifan budaya daerah. Pembelajaran tersebut memiliki empat aspek yang harus dikuasai oleh siswa yakni: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Empat aspek tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Kenyataannya, untuk mengombinasikan empat aspek tersebut terdapat berbagai kesulitan karena siswa memiliki kecenderungan yang berbeda. Dari keempat aspek tersebut, salah satu kompetensi keterampilan yang perlu ditingkatkan dalam berbahasa Jawa adalah keterampilan berbicara. Abidin (2013) menjelaskan bahwa berbicara pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan ataupun pikiran kepada orang lain melalui bahasa lisan.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pada Januari 2023, kurangnya keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* siswa kelas III ini terlihat pada saat kegiatan diluar pembelajaran. Para siswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dengan teman sebayanya maupun dengan guru. Tak jarang dari mereka menggunakan bahasa Jawa *ngoko* ketika berkomunikasi dengan teman sebayanya bahkan dengan guru yang dimana seharusnya menggunakan bahasa Jawa *krama* sesuai dengan *unggah-ungguh* masyarakat Jawa. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Jawa, menyatakan bahwa siswa hanya mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa *ngoko* saja. Hal ini dikarenakan orang tua tidak lagi membiasakan bahasa Jawa *krama* sebagai bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi dalam lingkungan keluarga, sehingga minat siswa dan kemampuan berbahasa Jawa *krama* rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya suatu model pembelajaran yang inovatif untuk mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jawa khususnya ragam *krama*. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *role playing*. Model *role playing* merupakan model pembelajaran berupa permainan gerak yang dilakukan oleh siswa sesuai skenario tertentu (Kurniawati & Lestari, 2016). Siswa secara aktif memainkan peranan sebagai orang lain dan bekerja sama dengan teman kelompoknya mengikuti alur skenario yang telah disiapkan. Siswa memainkan peran yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Jawa *krama* dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama*. Dengan penerapan model tersebut, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan partisipasi siswa secara langsung dan akan memunculkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. "*The use of roleplays also has the potential to facilitate a more comprehensive learning*" (Kilgour dkk, 2015). Penilaian keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu ketepatan penggunaan bahasa Jawa *krama* alus, kelancaran, dan kejelasan.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu: (1) untuk mendeskripsikan cara meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Jawa *krama* melalui model

role playing; (2) untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Jawa *krama* melalui model *role playing*; (3) untuk mendeskripsikan dampak pengiring penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Jawa *krama*.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Gintungan Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Jawa dan siswa kelas III SDN 1 Gintungan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari lima siswa laki-laki dan delapan siswa perempuan. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Arikunto dkk, (2015) menyatakan bahwa penelitian Tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi mengenai penerapan model *role playing* dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama* dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas dan kesulitan yang dihadapi guru baik dalam menghadapi siswa maupun cara mengajar di kelas. Data kuantitatif berupa data hasil unjuk kerja siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes unjuk kerja, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Triangulasi meliputi triangulasi sumber dan triangulasi Teknik. Triangulasi sumber yang dibutuhkan di sini guru bahasa Jawa dan siswa kelas III Triangulasi teknik dilakukan menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-Langkah Penerapan Model *Role Playing*

Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi ragam *basa* dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: 1) pemanasan suasana kelompok; 2) seleksi partisipan; 3) pengkondisian siswa; 4) pemeranan; serta 5) diskusi dan evaluasi hasil *role playing*. Langkah pembelajaran tersebut tidak jauh berbeda dengan langkah yang dikemukakan oleh Zaini, Munthe, dan Aryani (2008) dan Huda (2014). Hasil observasi penerapan model *role playing* terhadap guru dan siswa pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1

Hasil Observasi Penerapan Model Role Playing terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Guru			Siswa		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
	%	%	%	%	%	%
Pemanasan suasana kelompok	76,8	81,94	88,88	75	83,33	91,66
Seleksi partisipan	66,66	76,38	86,11	72,22	80,55	88,88
Pengkondisian siswa	70,83	79,16	87,5	70,83	79,16	87,5
Pemeranan	79,16	87,5	95,83	72,91	79,16	87,5
Diskusi dan evaluasi hasil <i>role playing</i>	72,91	80,55	90,27	73,61	79,86	88,88
Rata-rata	73,19	81,11	89,72	72,91	80,41	88,88

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil observasi model *role playing* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Langkah pertama yaitu pemanasan suasana kelompok. Pada langkah ini, yaitu guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang bahasa Jawa krama secara umum dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru memberikan pertanyaan untuk menstimulasi ketertarikan siswa dalam materi yang disampaikan. Guru juga menjelaskan mengenai tata cara *role playing* dan cerita yang akan diperankan dalam *role playing* pada pertemuan tersebut. Namun, pada siklus I guru hanya menjelaskan mengenai *role playing* secara garis besar kepada siswa. Guru terlihat menjelaskan *role playing* secara rinci pada siklus II dan siklus III.

Langkah kedua yaitu seleksi partisipan, siswa menerima skenario yang dipersiapkan guru. Siklus I dengan tema lingkungan keluarga yang berjudul "Resik-Resik Omah" pada pertemuan 1 dan "Piknik" pada pertemuan 2. Siklus II dengan tema lingkungan sekolah yang berjudul "Remidi" pada pertemuan 1 dan "Jumat Bersih" pada pertemuan 2. Siklus III dengan tema lingkungan masyarakat dengan judul "Woro-Woro". Kemudian Siswa membentuk kelompok sesuai pembagian dari guru (3 kelompok), kelompok ini berlaku dari tindakan siklus I sampai siklus III. Siswa dibantu guru membagi peran sesuai skenario yang ada. Langkah ketiga, pengondisian siswa. Pada langkah ini siswa menerima nomor undian yang dibagikan guru. Namun, pada siklus I guru membuat dan membagikan nomor undian tanpa melibatkan siswa, sehingga hanya guru yang terlihat aktif pada kegiatan ini. Guru melibatkan siswa dalam pembagian nomor undian pada siklus II dan III. Kemudian setiap kelompok menerima lembar observasi *role playing* antarkelompok yang dibagikan guru.

Langkah keempat pemeranan, siswa diminta menampilkan *role playing* sesuai undian. Sementara itu, siswa yang lain menyimak dan mengisi lembar observasi yang telah dibagikan. Tetapi, saat kegiatan observasi antarkelompok banyak yang tidak fokus dalam kegiatan. Mereka sibuk bermain dan berbicara sendiri saat pembelajaran. Siswa mulai terkondisikan saat siklus II dan III. Langkah kelima yaitu diskusi dan evaluasi hasil *role playing*. Pada langkah ini, siswa bersama guru memberi apresiasi kepada semua kelompok yang sudah melakukan *role playing*. Siswa menyimak evaluasi guru terhadap hasil *role playing* dengan memberikan masukan. Selanjutnya siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai makna dari kegiatan *role playing*. Pada siklus I guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan menyimpulkan pembelajaran, siswa hanya mendengarkan kesimpulan yang diberikan oleh guru, saat kegiatan tanya jawab banyak siswa yang tidak berani untuk menyampaikan pendapatnya di hadapan teman-temannya. Pada siklus II guru mulai melibatkan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran, siswa juga mulai aktif dan berani dalam menyampaikan pendapatnya. Begitu juga pada siklus III, siswa dan guru sama-sama terlihat aktif pada kegiatan. Guru melibatkan siswa dengan mempersilahkan siswa untuk menyampaikan pendapat, dan siswa antusias dalam memberikan pendapat.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yousefzadeh dan Hoshmandi (2014) menemukan bahwa model *role playing* membantu siswa untuk menemukan jati diri dan meningkatkan *skill*, etika, praktik, emosi serta kemampuan sosialisasi melalui peragaan yang sesuai kehidupan sehari-hari.

2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama

Bahasa Jawa merupakan suatu bahasa daerah bagian dari kebudayaan nasional Indonesia. Menurut Puspitoningrum (2018) Fungsi bahasa Jawa adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi oleh anggota masyarakat yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam tataran pergaulan masyarakat peradaban Jawa. Menurut teori kognitif yang disampaikan oleh Piaget (Desmita, 2012) pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit. Yusuf (2012) juga berpendapat bahwa masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah.

Berdasarkan karakteristik siswa di atas, maka diperlukan suatu model dan media yang dapat menunjang pembelajaran, salah satunya dengan model *role playing*. Huda (2014) berpendapat bahwa model *role playing* adalah suatu cara yang berisi penguasaan bahan-bahan pelajaran yang mengajak siswa mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Perbandingan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama siswa yang diukur melalui observasi unjuk kerja tersaji dalam tabel 2.

Tabel 2.

Perbandingan Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa melalui Model Role Playing

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ketepatan Penggunaan Bahasa Jawa	Sebagian besar siswa kurang benar dalam pilihan kata, artikulasi dan intonasi juga masih kurang tepat	Sebagian besar siswa mulai benar dalam pilihan kata, namun artikulasi dan intonasi masih kurang tepat.	Siswa mulai benar dalam pemilihan kata, artikulasi dan intonasi juga sudah tepat.
Kejelasan	Banyak siswa yang sebagian besar dalam berbicara menggunakan lafal yang tidak jelas dan sulit dipahami pendengar	Sebagian siswa mulai berbicara menggunakan lafal yang jelas dan dipahami pendengar	Siswa sudah berbicara menggunakan lafal yang jelas dan dipahami pendengar
Kelancaran	Banyak siswa yang berbicara sering terputus-putus dan menyisipkan bunyi seperti 'e'.	Sebagian siswa mulai berbicara tanpa terputus-putus, namun masih menyisipkan bunyi 'e'.	Hampir keseluruhan siswa sudah tidak berbicara terputus-putus dan tidak menyisipkan bunyi 'e'.

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 penyebab permasalahan yang ada di kelas sehingga nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama* siswa cenderung rendah. Setelah itu pada tahap siklus I mulai diterapkan model pembelajaran inovatif yaitu *role playing*. Melalui penerapan model ini siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih berkesan dan tahan lama, sehingga pada siklus I nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama* siswa naik secara signifikan. Pada siklus II dilakukan upaya-upaya perbaikan hasil dari refleksi siklus I. Perbaikan tersebut berupa perbaikan proses pembelajaran, aktivitas siswa, kinerja guru dan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Dengan berbagai macam perbaikan yang dilakukan pada siklus II berdampak pada peningkatan nilai keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama* siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2014) bahwa keunggulan dari model pembelajaran *role playing* adalah terciptanya partisipasi aktif siswa untuk bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Hal tersebut menjadikan pengalaman belajar yang diterima lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan siswa. Melalui peningkatan partisipasi aktif siswa, maka berdampak pada peningkatan hasil belajar yang akan dicapai siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran *role playing* dapat mengoptimalkan keterampilan siswa melalui pemeranan suatu tokoh serta memberikan berbagai macam pengaruh positif lainnya. Hal ini dapat dikaitkan dengan simpulan Huda (2014) bahwa *role playing* diatur secara

husus untuk mendidik siswa dalam: menganalisis nilai dan perilaku masing-masing, mengembangkan strategi pemecahan masalah dan meningkatkan rasa empati.

3. Dampak pengiring Penerapan Model *Role Playing*

Dampak pengiring juga dapat dikatakan sebagai dampak pembelajaran yang tidak direncanakan (Indrawati & Sutarto, 2013). Sedangkan menurut pendapat Oktaviani, dkk (2018) menyatakan bahwa dampak pengiring adalah hasil yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu Perbandingan dampak pengiring terhadap penerapan model *role playing* pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3

Perbandingan Dampak Pengiring terhadap Penerapan Model Role Playing

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tanggung jawab	Sebagian besar siswa kurang bertanggung jawab dengan tugas individunya masing-masing seperti tidak mempelajari perannya masing-masing.	Sebagian besar siswa mulai bertanggung jawab dengan tugas seperti individunya banyak yang mempelajari perannya masing-masing.	Siswa mulai bertanggung jawab dengan tugas individunya dengan mempelajari naskah peran masing-masing dengan baik.
Kerjasama	Banyak siswa yang tidak aktif dalam kerja kelompok, masih kurang ketika berkomunikasi dalam kelompok sehingga kekompakan kelompok masih kurang.	Sebagian siswa mulai aktif dalam kerja kelompok namun masih ada yang bermain sendiri, mulai terlihat berkomunikasi baik dalam kelompok sehingga kekompakan kelompok mulai terlihat.	Siswa mulai aktif dalam kerja kelompok namun masih ada yang bermain sendiri, sudah berkomunikasi baik dalam kelompok sehingga kelompok terlihat kompak.
Percaya diri	Banyak siswa belum berani menyampaikan pendapat, terlihat canggung saat memainkan peran, masih terlihat malu-malu dalam menampilkan peran.	Sebagian siswa mulai berani menyampaikan pendapat, beberapa masih sedikit gugup saat memainkan peran, beberapa siswa masih belum berani dalam memerankan tokoh yang diperankan.	Sebagian besar siswa mulai berani menyampaikan pendapat, terlihat tenang saat memainkan peran, mulai terlihat berani dalam memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Dampak pengiring pada penelitian ini diukur melalui lembar observasi dengan indikator tanggung jawab, kerjasama, dan percaya diri. Pada siklus I persentase rata-rata sebesar 73,03%. Pada siklus II sebesar 83,10%, dan pada siklus III sebesar 90,04%. Terjadi peningkatan sebesar 10,07% dari siklus I ke siklus II, serta peningkatan sebesar 6,94% dari siklus II ke siklus III.

Peningkatan terjadi secara signifikan pada masing-masing indikator dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I diketahui siswa belum terlihat sikap tanggung jawab terhadap tugas individunya, belum kompak dalam bekerja sama, belum memiliki kepercayaan diri dalam memainkan peran dan mengungkapkan pendapat di hadapan teman yang lain. Permasalahan ini diatasi dengan cara guru memotivasi siswa dan memberikan apresiasi berupa poin bintang ketika siswa berani mengungkapkan pendapat di hadapan teman-teman yang lain. Pada siklus II siswa mulai bertanggung jawab dengan tugas individunya, mulai kompak dalam bekerjasama dalam kelompok namun masih malu-malu saat memainkan peran. Hal ini diatasi dengan cara

guru memberikan motivasi lebih agar siswa lebih berani saat tampil memainkan peran di depan teman-teman yang lain.

Berdasarkan data tersebut, maka model pembelajaran *role playing* mampu membuat siswa senang serta antusias dengan pembelajaran. Model pembelajaran ini juga dinilai efektif dalam meningkatkan rasa tanggung jawab, kerjasama siswa dalam berkelompok, dan percaya diri.

SIMPULAN

1. Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada siswa kelas III SD Negeri 1 Gintungan tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pemanasan suasana kelompok, (2) seleksi partisipan, (3) pengondisian siswa, (4) pemeranan, (5) diskusi dan evaluasi hasil *role playing*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru, pada siklus I = 73,19%, siklus II = 81,11%, dan siklus III = 89,72%. Penelitian ini sangat penting untuk direkomendasikan kepada guru kelas sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama. Peneliti lain dapat membuat penelitian yang lebih inovatif dan kreatif dengan menerapkan model *role playing* pada mata pelajaran yang lain.

2. Berdasarkan hasil penelitian tindakan, penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara yang dibuktikan dengan adanya peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa ketepatan siswa dalam penggunaan bahasa Jawa krama semakin baik, siswa mampu berbicara dengan jelas di depan banyak orang, hal itu juga dilihat dari kelancaran siswa saat berbicara di depan kelas.

3. Dampak pengiring penerapan model *role playing* mengalami peningkatan, pada siklus I siswa kurang bertanggung jawab dengan tugas individunya, siswa kurang aktif dalam kelompok, dan terlihat malu-malu dalam menampilkan peran, pada siklus II siswa mulai bertanggung jawab dengan tugas individunya seperti banyak yang mempelajari perannya masing-masing, mulai aktif dalam kerja kelompok, namun masih terlihat tidak tenang saat memainkan peran, siklus III siswa sudah terlibat aktif dalam kelompok dan sudah percaya diri saat memainkan peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf Zainal. (2013). *Pengantar Retorika*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Al Masjid, A., & Nugraheni, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Unggah-Ungguh Ragam Krama melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IV SD N Kleteran 3. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i1.8395>
- Arikunto, S. Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya Offset
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati, & Sutarto. (2013). *Strategi Belajar Mengajar Sains*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Kilgour, P. W., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Shields, M. (2015). Role-playing as a tool to facilitate learning, selfreflection and social awareness in teacher education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2 (4), 8-20. Retrieved from <http://www.auamii.com/jiir/Vol-02/issue-04/2Kilgour.pdf> ISSN: 1839-9053.
- Kurniawati, D., & Lies Lestari, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Alus. *Didaktika Dwija Indria*, 4(8).

- Masjid, A. A. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 2(2), 11. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v2i2.727>
- Oktaviani, B. A. Y., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). Perbedaan model Problem Based Learning dan Discovery Learning ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 133. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p132-141>
- Puspitoningrum, E., & Rahmayantis, M. D. (2018). Bahan Ajar Pacelathon Undha Usuk Basa Jawa Lokalitas Kediri sebagai Penguatan Karakter Tata Krama Berbicara Siswa dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1). <https://doi.org/10.22219/kembara.v4i1.5687>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yousefzadeh, M.R. & Hoshmandi, M. (2014). A Study of Educational Effect of Applying Role-Playing Teaching Method in History Classroom. *Internasional Research Journal of Applied and BASIC Science*.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Zaini, H., Munthe, B., Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 104.