



EFEKTIVITAS MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA TOPENG KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA KRAMA ALUS PADA SISWA KELAS IV SDN 03 MENGANTI

Muhammad Rizqi Fitriyanto^a, Dwiana Asih Wiranti^b

^{a,b}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

Abstrak

Mengukur keefektifan model *role playing* berbantuan media topeng karakter dalam meningkatkan keterampilan berbicara Krama Alus pada siswa kelas IV SDN 03 Menganti merupakan tujuan pada penelitian ini. Jenis penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif Pre-Eksperimental dengan menggunakan model One Group Pretest-Posttest. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 03 Menganti tahun ajaran 2023/2024. Model *role playing* yaitu suatu model pada pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau karakter tertentu dalam suatu situasi atau permasalahan yang diberikan oleh guru. Populasi dan sampel penelitian yaitu diseluruh siswa kelas IV SDN 03 Menganti yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Data yang diperoleh diolah menggunakan uji-t dan menunjukkan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,004 yang berarti lebih kecil dari (0,05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Keywords : *role playing*; keterampilan berbicara; eksperimen.

Abstract

The effectiveness of the role playing model assisted by mask media in improving Krama Alus speaking skills in grade IV students of SDN 03 Menganti. This study uses a Pre-Experimental quantitative approach using the One Group Pretest-Posttest model. Research was conducted grade IV students at SDN 03 Menganti for the 2023/2024 school year. The role playing model is on learning with model that involves students to play certain characters or characters in a situation or problem given by the teacher. The population and sample in this study are all students in grade IV of SDN 03 Menganti with a total of 20 students consisting of 7 male students and 13 female students. The data obtained in processed using a t-test and showed a significance value (Sig) of 0.004 which means less than (0.05) indicating that there was a significant difference in learning outcomes between the two groups.

Keywords: *role playing*; speaking skills; experiment.

INTRODUCTION

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan tingkatan bahasa yang berbeda-beda tergantung situasi, kondisi, dan hubungan antara penutur dan penuturnya (Rohmah & Murti, 2019). Perbedaan tingkatan bahasa tersebut mencerminkan nilai-nilai budaya, sosial, dan etika yang khas pada masyarakat Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang

Submitted: 23-10-2024 Approved: 15-11-2024. Published: 17-01-2025

Corresponding author's e-mail: wiranti@unisnu.ac.id

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

unik karena tidak hanya beragam, tetapi juga memiliki tingkatan bahasa yang disesuaikan dengan penutur dan lawan bicaranya. Keberagaman tersebut terlihat dari perbedaan kata dari masing-masing daerah, meskipun mempunyai arti yang sama dan masih menjadi bagian dari bahasa Jawa (Wiranti et al., 2019). Tingkatan bahasa yang berbeda ini juga menunjukkan tingkat kesantunan, kecanggihan, dan kealamian bahasa Jawa. Oleh karena itu, sangat penting bagi penutur bahasa Jawa untuk memilih tingkat bahasa yang sesuai agar dapat berkomunikasi secara efektif dan harmonis dengan mitra bahasanya.

Salah satu tingkatan kebahasaan yang umum digunakan dalam bahasa Jawa adalah ragam krama alus (Pratiwi, 2023). Ragam dari sopan santun krama alus adalah bahasa yang digunakan untuk berbicara sopan dan hormat kepada seseorang yang lebih tua, lebih berpangkat statusnya, atau lebih dihormati. Kosakata, tata bahasa, dan ekspresi ragam krama alus unik dan berbeda dengan ragam tingkat bahasa lainnya. Di antara berbagai tata krama alus, terdapat pula aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh pembicara agar tidak terjadi kesalahpahaman dan ketidaknyamanan dalam berkomunikasi. Adab tata krama merupakan bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap orang lain dalam masyarakat Jawa. Berbagai jenis keterampilan berbicara ragam krama alus sangat membantu siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan menunjukkan perilaku hormat dalam masyarakat Jawa (Muhtarom & Sulistyawan, 2023).

Namun pada kenyataannya kemampuan berbicara ragam krama alus pada siswa Kelas IV mengenai berbagai tata krama masih begitu rendah. Hal ini adanya sebab beberapa faktor antara lain kurangnya pada minat siswa terhadap bahasa Jawa, kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara ragam krama alus, dan kurangnya keragaman metode pembelajaran dan media yang digunakan guru (Marfungah & Muslim, 2019). Akibatnya, siswa kesulitan memperoleh kosa kata, tata bahasa, dan ekspresi yang sesuai dengan berbagai krama alus. Selain perihal itu, siswa bisa juga masih kurang dalam kepercayaan personal dan kurang keberanian menampilkan berbicara krama alus di depan kelas dan di luar sekolah.

Salah satu alasan pemilihan judul penelitian ini didasarkan pada observasi yang dilakukan di SD N 03 Menganti. Peneliti menemukan bahwa siswa kelas empat mengalami kesulitan berbicara dengan baik dan benar baik dalam konteks formal maupun informal. Selain dari hasil observasi, alasan lain pemilihan judul penelitian ini adalah berdasarkan data statistik bahwa kemampuan berbicara siswa kelas IV di Indonesia masih rendah. Badan Pusat Statistik (BPS) dijelaskan pada tahun 2022, hanya 32,5% siswa Kelas IV yang mampu berbicara dengan lancar dan benar. Data tersebut menunjukkan masih banyak siswa yang belum menguasai bahasa Jawa krama alus, padahal itu penting untuk menjaga sopan santun dan hormat dalam berkomunikasi.

Mengingat masalah ini, peneliti ingin menyelidiki efektivitas model *role-playing* menggunakan platform video tatap muka untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas empat. Model bermain peran (*role-playing*) adalah suatu model prpses belajar siswa bisa memerankan tokoh atau karakter tertentu dalam suatu situasi atau

permasalahan yang diberikan oleh guru. Media topeng adalah media yang dirancang untuk menyembunyikan wajah siswa agar tidak merasa malu dan lebih nyaman ketika memerankan karakter tertentu. Studi ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi cakupannya efektivitas model *role-playing* yang menggunakan bantuan media topeng terhadap keahlian dalam berbicara ragam krama alus pada siswa kelas IV.

Kajian ini terkait dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1, Pasal 1 (1), yang pendidikan dicirikan sebagai proses yang disengaja dan metodis dalam menghasilkan materi kurikulum yang mendorong pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan pengetahuan yang diperlukan untuk pertumbuhan pribadi dan kesuksesan dalam masyarakat dan sekitarnya (Maria, 2022). Penelitian ini juga sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Sekolah yang mengatur adanya pendidikan karakter dilaksanakan melalui keselarasan pikiran, emosi, berpikir dan olahraga. Hal ini harus dilakukan bersamaan dengan masukan dan kemitraan dari lembaga akademis, keluarga serta beberapa orang bagian terhadap Gerakan Nasional Revolusi Rohani (GNRM). Siswa harus diajarkan pentingnya nilai-nilai agama, kejujuran dan ketertiban; kesabaran; kerja keras; kreativitas; dan tanggung jawab. Oleh karena itu, harapan dalam penelitian ini bisa membantu dalam peningkatan pengajaran bahasa jawa, khususnya untuk meningkatkan perilaku baik dan keterampilan berbicara berbagai siswa.

METHOD

Pendekatan kuantitatif dan eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini ber tipe Pre-Eksperimental *Desain Model One Group Pre-test Post-test* yang terdiri dari tiga langkah: a) Pengukuran *pre-test* awal, b) *Treatment*, dan c) Pengukuran *post-test* akhir. Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Menganti. Menurut Sugiyono (2018), populasi merupakan suatu wilayah umum dalam mencakup objek dalam mempunyai sifat dan sifat tertentu yang dianggap perlu dipelajari dan dipetakan oleh peneliti.

Populasi sasaran penelitian ini hanya terdiri dari siswa kelas IV SDN 03 Menganti di tahun 2023/2024 yang memiliki jumlah 20 siswa diantaranya adalah 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristiknya. Pada penelitian menggunakan sebuah metode desain *pre-eksperimental* atau eksperimen *semu one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini Kelas pembandingan tidak digunakan, namun uji pendahuluan digunakan untuk mengetahui dampak atau ruang lingkup penggunaan model komunikasi. Rancangan penelitian ini yaitu *desain pre-eksperimental* yang terdiri dari soal *pre-test dan post-test*.

Penelitian ini mempergunakan teknik pengambilan sampel jenuh, yang dikenal sebagai non-probability sampling, yang memiliki arti bahwa setiap anggota populasi disurvei. Pengumpulan pada data di penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner

sebagai metode pengumpulan data non-tes untuk sebuah mengukur aktivitas belajar siswa saat mereka terlibat dalam pembelajaran. Sebelum kuesioner diberikan, setiap pernyataan diuji keakuratannya menggunakan uji validitas. Uji reliabilitas kemudian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang telah divalidasi. Peneliti menerapkan uji nonparametrik dengan rumus Wilcoxon untuk menguji hipotesisnya selama fase pengujian.

Terdapat dua variabel independen dan dependen pada penelitian merupakan variabel independen (yaitu Dua variabel independen hadir dalam penelitian ini: dependen dan independen. Pada penelitian ini, variabel bebasnya yaitu model pembelajaran bermain peran yang didukung oleh media topeng karakter. Variabel terikat penelitian ini yaitu kemampuan berbahasa Jawa. Penelitian ini dirancang untuk menilai dan mengukur keterampilan pada berbicara terhadap siswa dalam menggunakan lembar observasi, metode pengumpulan data merupakan pendekatan non-tes. Penelitian ini mempergunakan metode observasi sistematis pada pengumpulan suatu data tentang keahlian berbicara siswa sesuai dengan indikator evaluasi yang ditentukan.

Sebelum dilakukan pengujian instrumen dilakukan tes terlebih dahulu dengan menggunakan checklist Keterampilan Komunikasi Bahasa Jawa. Perangkat telah diuji. Uji validitas digunakan dalam Microsoft Office Excel 2013 untuk mengevaluasi data yang diperoleh dari pengujian instrumen. Analisis hipotesis meliputi pengujian hipotesis dan pengujian hipotesis. Uji hipotesis yang dipergunakan merupakan uji-t. Analisis uji hipotesis untuk bisa uji normalitas dan homogenitas sebelum di ukur dengan uji-t. Analisis data hipotesis penelitian bisa di ukur menggunakan uji-t sampel IBM SPSS. Hasil uji analisis pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kontrol (O1 dan O2) menggunakan uji t independen.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini memiliki tujuan bisa menganalisis suatu efektivitas untuk sebuah model drama mempergunakan sebuah media visual dalam peningkatan keahlian atau keterampilan dalam komunikasi siswa kelas IV SDN 03 Menganti. Pengujian validitas instrumen dilakukan terhadap data yang diperoleh melalui penggunaan Microsoft Office Excel 2013 dalam penelitian ini.

Analisis proposisi meliputi pengujian hipotesis dan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan pada uji-t. Sebelum kegiatan uji-t, pengukuran terhadap uji hipotesis yang meliputi uji normal dan uji setara. Penelitian ini pada hipotesis diuji dengan menggunakan uji t berpasangan dan IBM SPSS dengan penggunaan uji t independen yang tujuannya diuji hasil post-test atau pasca-test pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol (O1 dan O2).

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Kelas	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Berbantuan	Pre Test Eksperimen	,157	20	,200 [*]	
	Post Test Eksperimen	,165	20	,154	
Media Topeng Karakter	Pre Test Kontrol	,103	20	,200 [*]	
	Post Test Kontrol	,170	20	,131	

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 1 hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di atas, disimpulkan adanya data kelas eksperimen dan kelas kontrol di soal *pretest* dan *posttest* dengan pemenuhan asumsi pada uji normalitas. Hal ini dinyatakan dengan nilai dengan signifikansi (Sig.) bisa dinyatakan lebih dari besar dari 0,05 pada seluruh kelompok data. Secara spesifik nilai signifikansinya adalah 0,200 untuk *pre-test* eksperimental, 0,154 untuk *post-test* eksperimental, 0,200 untuk *pre-test* kontrol, dan 0,131 untuk *post-test* eksperimen. Karena semua nilai Sig. Jika lebih besar dari 0,05 dan data dianggap adanya berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji statistik parametrik seperti uji-t dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3,380	1	38	,075
	Based on Median	2,681	1	38	,111
	Based on Median and with adjusted df	2,681	1	38,422	,111
	Based on trimmed mean	3,502	1	38	,070

Pada hasil tabel 2 uji homogenitas varians (Levene test), dapat dinyatakan adanya varians antar kelompok data hasil belajar yaitu homogen. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh metode perhitungan (mean, median, median dengan df yang disesuaikan dan Trimmed mean) yang semuanya lebih besar dari 0,05. Secara spesifik, nilai (Sig.) 0,075 berdasarkan mean, 0,111 berdasarkan median, dan 0,070 berdasarkan trimmed mean. Karena semua nilai (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka bisa dibuktikan tidak adanya suatu perbedaan varians yang signifikan antar kelompok, sehingga memenuhi asumsi bahwa varians tersebut homogen. Dengan demikian, asumsi untuk melanjutkan analisis statistik lebih lanjut, seperti uji-t, telah terpenuhi.

Tabel 3. Hasil uji paired sample t-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,380	,075	3,068	39	,004	4,163	1,361	6,929	1,396
	Equal variances not assumed			2,977	28,126	,006	4,163	1,388	7,026	1,299

Dasar pengambilan pada keputusan Uji *Paired Sample T-Test*, yaitu:

1. Jikalau nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jikalau nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari data hasil uji independen *samples t-test* pada tabel 3 di atas, dilakukan analisis untuk memahami perbedaan “hasil belajar” antara kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

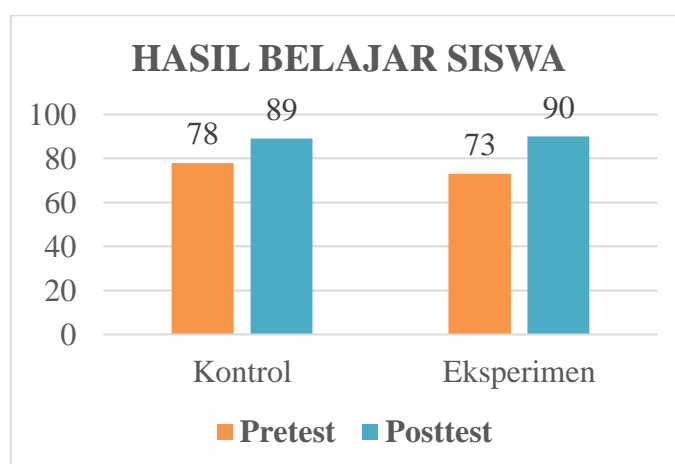
Pada Uji *t-test* dengan asumsi variansi yang sama menghasilkan 3,058 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39. Uji *paired sample t-test* nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 atau 0,004 < 0,05. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Adanya suatu beda terhadap rata-rata (mean Difference) sebesar 4,163, dengan interval kepercayaan 95% sebesar 1,396 hingga 6,929.

Keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi bisa dinyatakan terhadap penggunaan dalam metode *role playing* dengan bantu media topeng karakter lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar dan keahlian atau keterampilan pada berbicara di krama alus pada siswa kelas IV SDN 3 Menganti.

Tabel 4. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Ket.	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	25	70	30	75
Nilai Tertinggi	100	100	100	100
Rerata	78,3	89,7	73,5	90,2

Berdasarkan tabel di atas dari data-data yang diperoleh kemudian dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Dari tabel 4 di atas, hasil belajar *pre-test* kelompok kontrol diperoleh skor minimal 25, skor maksimal 100, dan skor rata-rata 78,3. Sedangkan hasil belajar *posttest* adalah sebagai berikut: nilai terendah 70 poin, nilai tertinggi 100 poin, dan nilai rata-rata 89,7 poin. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran tanpa penggunaan metode *role playing* berbantuan media topeng karakter tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok kontrol.

Sedangkan kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar *pretest* dengan skor minimal 30 poin, skor maksimal 100 poin, dan skor rata-rata 73,5 poin. Hasil belajar *post-test* mempunyai skor minimal 75, skor maksimal 100, dan skor rata-rata 90,2. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan penggunaan metode *role-playing* penggunaan media topeng karakter lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen.

Hasil pembelajaran sangat berbeda pada kelompok kontrol dibandingkan pada subjek eksperimen dan nonkontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Adanya perbandingan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen untu bisa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara mereka.

Discussion

SDN 03 Menganti merupakan lokasi penelitian. Penggunaan teknik drama dengan materi topeng manusia efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi Krama Alous. Hal ini terlihat dari adanya sebuah perbedaan pada hasil belajar terhadap siswa antara kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen. Metode bermain peran ditemukan lebih efektif dalam mempelajari bahasa Jawa ketika dikombinasikan dengan platform animasi karakter, yang juga berfungsi dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk sebuah peningkatan terhadap keterampilan berbicara Krama Alus.

Peneliti mengimplementasikan sebuah metode *role-playing* mampu meningkatkan keahlian pada berbicara terhadap siswa berdasarkan aspek kriteria dalam kesuksesam yang telah adanya penetapan, dimana menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, sehingga mendorong mereka untuk lebih mengembangkan keterampilannya secara tuntas. *Role-playing* merupakan cara yang efektif bagi siswa untuk menggunakan kreativitas, penghayatan, dan keahliannya untuk memainkan peran tokoh lain berdasarkan peristiwa tertentu dalam materi yang diajarkan. Metode ini dikembangkan guru untuk meningkatkan suasana serta adanya semangat belajar siswa selama proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan belajar siswa (Lestari, 2019).

Saat menggunakan metode *role-playing*, peneliti juga mencatat keuntungan dan kelemahan dalam metode ini. Keuntungan metode *role-playing* antara lain memungkinkan siswa meningkatkan komunikasinya dengan orang lain dan menggali kreativitas keterampilan berbicara siswa. Kekurangan dari metode *role-playing* adalah menimbulkan suasana kelas yang ramai pada saat pembelajaran, sehingga waktu pembelajaran menjadi sangat lama dan tidak efisien. (Ramadhani, 2024)

Penelitian ini didukung dengan Media Topeng Karakter dalam perihal meningkatkan keterampilan pada berbicara Krama Alus siswa. Penggunaan media topeng ini menarik fokus perhatian pada siswa dan mudah bisa untuk proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi secara aktif dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, proyek masker wajah ini merangsang suatu kreativitas dan imajinasi terhadap siswa serta mengajarkan mereka untuk menggunakan sebuah kata-kata yang telah mereka ciptakan dalam pikiran mereka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Indarwati (2019) bahwa pada metode role-playing dengan penggunaan berbantuan media topeng berkarakter untuk bisa memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara terhadap siswa. Selain itu, penelitian yang dinyatakan oleh Ameilia (2021) menunjukkan bahwa media topeng karakter dapat berhasil dimanfaatkan oleh siswa dan meningkatkan keterampilan bercerita mereka. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah & Febriyanti (2020) bahwa penggunaan model *Role Playing* penggunaan berbantuan media topeng karakter memberikan suatu pengaruh yang sangat signifikan terhadap sebuah peningkatan keterampilan berbicara pada siswa.

Deskripsi data menunjukkan bahwa penggunaan metode *role-playing* berbantuan media topeng karakter sangat efektif untuk bisa adanya peningkatan terhadap keahlian pada berbicara Krama Alus pada siswa kelas IV SDN 3 Menganti. Hal ini dinyatakan dengan hasil belajar kelompok eksperimen *pretest* dengan rata-rata skor 73,5. Rerata skor hasil belajar *posttest* sebesar 90,2. Oleh karena itu, jelas bahwa efektivitas topeng karakter digunakan sebagai sarana untuk mendramatisasi bagaimana hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dalam kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar dari *pre-test ke post-test* diperkuat dengan uji-t (*paired sample T-test*) yang dibuktikan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,005$ atau $0,004 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti dapat disimpulkan bahwa dalam mempergunakan metode *role-playing* bantuan media topeng karakter efektif untuk peningkatan keterampilan pada hal berbicara Krama Alus pada siswa kelas IV SDN 3 Menganti.

CONCLUSION

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dengan menggunakan media topeng karakter sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa seperti keterampilan berbicara krama alus, dan sopan santun dalam berbicara dengan orang yang lebih tua. Membandingkan hasil pasca-tes kelompok eksperimen yang dengan penggunaan model peran dengan kelompok kontrol tanpa model peran merupakan indikasi yang jelas.

Pada Uji *Paired Sample T-Test*, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ atau $0,004 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terbukti dengan perbedaan yang signifikan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Pengambilan suatu keputusan adalah yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan berdasar data dinyatakan bahwa metode drama dengan

menggunakan media topeng karakter mungkin lebih efektif untuk bisa peningkatan pada hasil belajar siswa dan memperbaiki keterampilan komunikasi Krama Alus siswa kelas IV SDN 3 Menganti. Hasil penelitian kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis dengan variable dan metode penelitian yang berbeda, serta dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan media agar lebih bervariasi dan menarik sehingga siswa termotivasi dan mempunyai rasa ingin mengetahui dengan jelas.

REFERENCES

- Ameilia, D. R. (2021). Pengembangan Media Topeng Karakter Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09(06), 2710–2719.
- Indarwati, R. (2019). Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan. 1–135.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 98.
- Marfungah, A., Wijayanti, O., & Muslim, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ngoko Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Bercerita Berpasangan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kedungbanteng. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 13(1), 49-55.
- Marlia, M. (2022). Peta Jalan Merdeka Belajar: Korelasi Kebijakan dengan Linguistik dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 71-81.
- Muhtarom, T., & Sulistyawan, A. H. (2023). Pengaruh kebiasaan berbahasa Jawa terhadap pemahaman konsep unggah-ungguh kelas V di gugus 02 kecamatan Bantul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2), 98-108.
- Pratiwi, H. (2023). Keterampilan Berbicara Ragam Bahasa Jawa Krama Alus Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. In *Interdisciplinary and Multidisciplinary Studies: Conference Series* (Vol. 1, No. 1, pp. 62-69).
- Ramadhani, F.B., Fauzatul, M.R., & Candra, D. (2024). Keefektifan Metode Role Playing Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal SENASSDRA* (Vol. 3, No. 2, 405).
- Rohmah, A. M., Untari, E., & Murti, T. (2019). Pengembangan cerita wayang (riyang) bergambar berbasis karakter gemar membaca bahasa Jawa untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(2), 38-46.
- Sa'diyah, Z., & Febriyanti, S. N. L. (2020). Pengaruh Program Sehari Berbahasa Jawa Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa Mi Al Jabbar

- Sumberagung Dander Bojonegoro. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.30736/atl.v3i1.201>.
- Sisdiknas, U. U. (2003). UU RI No. 20 Tahun 2003. *Jakarta: Sinar Grafika*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiranti, D. A., Afrianingsih, A., & Mawarti, D. A. (2019). Bahasa Jawa Krama Sebagai Fondasi Utama Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(1),1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v6i1.4040>.