



## EFEKTIVITAS MEDIA KARTU PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA KELAS V SDN 1 LEBAK

Ismi Aprilia Zahro<sup>a</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>b</sup>

<sup>a,b</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

### Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik kelas V SDN 1 Lebak dalam menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa secara tepat. Tujuan dari kajian ini untuk mengetahui efektifitas media kartu peran dalam meningkatkan hasil belajar unggah-ungguh bahasa Jawa. Metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *nonequivalent control group design*. Sampelnya dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen serta kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil, serta analisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasilnya terdapat perbedaan diantara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen serta kontrol, dengan skor sig 0,002 ( $p < 0,05$ ). Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara dan penggunaan unggah-ungguh basa Jawa yang lebih tepat dan sopan. Kesimpulannya, media kartu peran efektif digunakan dalam belajar mengajar bahasa Jawa, karena dapat menunjang pemahaman dan ketrampilan siswa dalam berbahasa secara santun dan kontekstual.

**Kata kunci:** media kartu peran, unggah-ungguh, bahasa Jawa,

### Abstract

*This study was motivated by the low ability of fifth-grade students at SDN 1 Lebak to appropriately use unggah-ungguh (levels of politeness) in Javanese language. The purpose of this research was to determine the effectiveness of role card media in improving learning outcomes in unggah-ungguh Javanese.. Data were collected through learning achievement tests and analyzed using normality, homogeneity, and independent t-tests. The results showed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, with a significance value of 0.002 ( $p < 0.05$ ). Students in the experimental group demonstrated improved speaking skills and more accurate use of Javanese politeness levels. In conclusion, role card media proved effective in Javanese language instruction, as it enhanced students' understanding and skills in polite and contextual communication.*

**Keywords:** role card media, unggah-ungguh, Javanese language

## INTRODUCTION

Bahasa menurut (N. A. Putri et al., 2022) adalah faktor utama dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Bahasa digunakan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikiran. Seiring kamuan zaman, Bahasa jawa terjadi ketertinggalan. Demikian dengan pemerintah berupaya dalam melestarikan Bahasa jawa dengan memasukan Bahasa jawa dalam Pelajaran di Sekolah. Suatu penghormatan Bahasa jawa dapat diterapkan kedalam mapel disekolah diwilayah penutur Bahasa jawa, semacam JATENG, JATIM, serta DIY, bahsa jawa merupakan merupakan muatan lokal provinsi Jawa Tengah (Suryani & Irasari Kusuma, 2022).

Mata pelajaran yang menjadi salah satu pendukung terwujudnya tujuan penyelenggaraan kurikulum 2013 dalam Pendidikan SD yakni muatan lokal. (Wardhanika et al., 2022). Muatan lokal dilaksanakan sebagai usaha pengembangan beberapa jenis kemampuan lewat kondisi budaya semacam Bahasa bahkan budaya. Pembelajaran menurut (Kharissatun & Widiyono, 2022) adalah proses membantu siswa belajar untuk meraih tujuan secara optimal. Pembelajaran yang efektif mampu mendorong kemajuan siswa sesuai kemampuannya, yang dapat diukur melalui hasil belajarnya. Pembelajaran Bahasa Jawa K2013 di SD terbagi atas seluruh bahan penelitian semacam pembelajaran unggah-ungguh, pidato, prosa jawa, bahkan kajian kesenian, contohnya dolanan, cerita wayang, geguritan. (Rika Widianita, 2023). Pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda terhadap penggunaan bahasa dan budaya mereka sendiri.

Bahasa daerah menurut (Subrata et al., 2022) merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. bahasa daerah penting dipelajari untuk mendukung kehidupan social dan menjadi pelengkap bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan. Saat ini, bahasa daerah bersaing dengan bahasa Indonesia di Indonesia (Linggar Yuli Mayangtias, Sri Buyartati, 2020). Bahasa mencerminkan identitas bangsa dan digunakan dalam berinteraksi dengan santun agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara. Bahasa mencerminkan kepribadian individu dan bangsa (Handayani, 2023). Bahasa Jawa adalah Bahasa daerah Indonesia yang pembeajarannya mencangkup empat ketrampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat saling berhubungan dan penting untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

Pemakaian bahasa Jawa di kalangan masyarakat Jawa semakin berkurang, terutama di daerah perkotaan, di mana Bahasa Indonesia lebih dominan dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Banyak orang tua tidak lagi mengajarkannya kepada anak-anak (Rinaldi, 2020). Bahasa Jawa, yang kompleks dalam tata bahasa dan penulisannya, dianggap sulit bagi generasi muda saat ini (Nimah et al., 2023). Pembelajaran bahasa Jawa, khususnya unggah-ungguh, perlu dioptimalkan di sekolah untuk mempertahankan kekayaan budaya dan mengajarkan komunikasi yang sopan dan santun kepada siswa. Peserta wajib diajarkan pentingnya nilai agama, bahkan ketertiban; kesabaran. Maka, diharapkan pada kajian ini dapat membantu dalam meningkatkan pengajaran Bahasa, terutamanya untuk menunjang tingkah laku baik bahkan kemampuan berbicara peserta didik. (Fitriyanto & Wiranti, 2025)

Bahasa Jawa diakui sulit sebab penggunaannya mengharuskan penutur mempertimbangkan unggah-ungguh yang memiliki berbagai tingkatan (Ambarwati, 2022). Pembelajaran unggah-ungguh penting untuk mengembangkan karakter dan pemahaman budaya lokal siswa. Namun, observasi di SDN 1 Lebak menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ini, dengan hanya 40% dari 42 siswa kelas V yang mampu menggunakan unggah-ungguh dengan baik. Penggunaan bahasa Jawa mengalami penurunan di kalangan siswa kelas V SDN 1 Lebak. Menurut wawancara dengan Bu Dewi, wali kelas V sekaligus guru bahasa Jawa, rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara krama disebabkan oleh kurangnya penanaman tata krama dalam keluarga. Para siswa memerlukan penerapan bahasa unggah-ungguh agar bisa menggunakannya dengan baik.

Observasi awal pada upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman unggah-ungguh belum efektif. menunjukkan rendahnya pengaplikasian unggah-ungguh Bahasa jawa terhadap peserta didik. Misalnya, siswa sering menunjukkan kurangnya tata krama dengan berbicara pada guru seperti teman sebaya, bahkan menerapkan bahasa Jawa ngoko ketika berkomunikasi dengan yang lebih tua, termasuk guru dan orang tua (Muhtarom & Sulistyawan, 2023). Kata-kata bahasa Jawa yang digunakan pun terbatas, seperti 'nggih,' 'mboten,' 'dereng,' dan 'sampun.' Banyak siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia mendominasi di sekolah dan rumah (Chotimah et al., 2019).

Rendahnya pemahaman siswa terhadap penggunaan tingkatan unggah – unguh bahasa Jawa, seperti ngoko lugu, ngoko alus, dan krama lugu, krama alus menjadi tantangan dalam pembelajaran di kelas V SDN 1 Lebak. Media pembelajaran konvensional yang kurang interaksi sering kali membuat siswa pasif dan sulit memahami konteks penggunaan bahasa Jawa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran seperti media kartu peran yang mampu melibatkan siswa secara aktif melalui simulasi situasi nyata. Menggunakan basa ngoko dan krama dalam percakapan. Diharapkan dari media ini bisa menunjang hasil belajar peserta didik, terutama dalam menguasai materi unggah-ungguh bahasa Jawa, sebagaimana terlihat peningakatan dari hasil skor pretest dan posttest serta keterampilan peserta didik dalam dialog sehari-hari. sehingga penelitian ini berfokus pada penggunaan media sebagai treatment untuk meningkatkan hasil belajar dan tata krama bahasa Jawa siswa.

Masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa, seperti rasa malu, ragu, dan kesulitan menyampaikan gagasan, sejalan dengan temuan penelitian oleh (Pandu Tri Pangestu et al., 2021). Pendekatan konvensional kurang mampu meningkatkan keaktifan siswa pengaruh terhadap rendahnya hasil belajar, di mana ini ditunjukan dengan skor STS (sumatif tengah semester) tahun ajaran 2022/2023 kelas V yang di bawah (KKTP). Dari 11 siswa kelas V yang mencapai (KKTP) ada 16 siswa (40%) dan yang tidak mencapai (KKTP) sebanyak 15 siswa (60%), untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mampu menarik partisipasi aktif siswa tanpa menambah beban waktu maupun materi. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, ruang lingkup, dan teknik penggunaannya (Saleh & Syahruddin, 2023).

Berdasarkan jenisnya, media dapat dibagi menjadi auditif, visual, dan audiovisual. Penelitian ini menggunakan media visual berupa kartu peran.

Inovasi media pembelajaran menurut (Linayanti, 2022) dalam muatan lokal Bahasa Jawa kali ini, yakni memanfaatkan media berupa “kartu Peran”, yaitu kartu peran yang berisi karakter yang berhubungan dengan unggah-ungguh, seperti dialog antara guru dan murid, percakapan di pasar, atau interaksi keluarga. Setiap siswa mendapatkan skenario sesuai situasi yang diberikan. Adapun keunggulan dari media kartu peran ini adalah untuk memudahkan siswa memahami situasi yang tepat untuk menerapkan berbagai jenis unggah-ungguh secara praktis. Media ini tergolong media yang hemat (Puspita, 2023). Diharapkan media ini bisa berpengaruh apabila diajarkan pada peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, media berperan penting untuk menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Nazhirah et al., 2024). Salah satu media pembelajaran menurut (Meriana et al., 2022) yang bisa dimanfaatkan pendidik sebagai solusi ialah media kartu peran bergambar sebab gambar membantu siswa mengingat konsep-konsep secara lebih baik dan mendorong keterlibatan emosional dalam pembelajaran. Menurut (Linayanti, 2022). Dalam pembelajaran, media adalah alat yang mendukung pendidik menjelaskan pesan kepada siswa. Media pembelajaran bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami (Tobing et al., 2023). Dengan media kartu peran, siswa diajak untuk memahami unggah-ungguh secara menyenangkan dan kontekstual.

Dalam persoalan di atas, kesimpulanya butuh suatu media pembelajaran yang variatif guna mendukung peserta didik dalam menunjang keterampilan unggah-ungguh bahasa Jawa. Salah satu media yang efektif yakni kartu peran, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam penggunaan krama inggil. Penelitian sebelumnya (Rahmadhani et al., 2024) menunjukkan bahwa kartu peran mendorong pemahaman materi, bahkan ekspresi siswa dalam memainkan peran sesuai materi. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih menghayati pelajaran melalui imajinasi tanpa dibatasi oleh kata-kata dan gerakan. media pembelajaran yakni alat dengan kegunaan sebagai perantara pendidik serta siswa ketika aktivitas pembelajaran untuk membantu siswa mendapatkan pemahaman yang baik. (H. S. Putri & Wiranti, n.d.).

Kesimpulannya, diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran untuk mengatasi rendahnya ketrampilan siswa dalam menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa. Kartu peran sebagai media visual dinilai efektif karena mampu memberikan pengalaman belajar langsung dan meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Dalam latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengkaji “Efektivitas Media Kartu Peran Terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Kelas V SDN 1 Lebak”. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menarik dan bermakna.

## METHOD

Penelitian yang dilakukan ini memanfaatkan pendekatan kauntitatif dengan desain eksperimen semu, dengan desain *nonequivalent control group design* (Rahmadhani et al., 2024). Disain ini membandingkan hasil belajar siswa diantara tim eksperimen yang memanfaatkan media kartu peran bahkan tim kontrol. Populasi yang dipilih yakni semua siswa kelas V SDN 1 Lebak sebanyak 42 siswa. Teknik pengambilan sample menggunakan dua kelas secara purposif, yakni satu kelas kedalam tim eksperimen memanfaatkan media kartu peran bahkan satu kelas sebagai tim kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengukur hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa siswa adalah dengan tes hasil belajar. Penelitian dilakukan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu peran dan untuk mencermati aktivitas peserta didik saat pembelajaran yakni dengan skala Guttman (Linayanti, 2022). Tes dilakukan dengan soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman peserta didik pada pelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dengan disertai dokumentasi. *Instrument* pengumpulan data dilaksanakan dengan uji validitas bahkan reliabilitas. Teknik analisis data secara uji normalitas, uji homogenitas, bahkan uji hipotesis.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Research findings

Pada penyajian ini menyajikan temuan analisis yang dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan media kartu peran terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa Jawa kelas V. Pada analisis hasil normalitas dan homogenitas diperoleh data yang memenuhi asumsi dasar penelitian parametrik. Selain itu, skor rata-rata terhadap ketrampilan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah intervensi dilakukan dengan analisis deskriptif yang berguna untuk memastikan apakah kedua kelompok berbeda secara signifikan satu sama lain. Untuk menentukan apakah adanya perbedaan diantara kedua kelompok, dilaksanakan uji-t sampel independen.

Pengujian validitas *instrument* dilaksanakan pada data yang diperoleh dengan perangkat lunak IBM SPSS statistik versi 27 pada kajian ini. Analisis proposisi mencangkup uji hipotesis bahkan homogenitas. Uji hipotesis dilaksanakan dalam uji-t, sebelum uji-t pengukuran pada uji hipotesis yang mencangkup uji normalitas dan uji reliabilitas. Hipotesis ini melalui uji-t berpasanga bahkan IBM SPSS dengan pemanfaatan uji-t sampel *independent* yang tujuannya diuji hasil *posttest* atau pasca-test terhadap tim eksperimen bahkan kontrol (kelas A dan Kelas B).

#### 1. Analisis Butir Soal Valisitas – Reliabilitas

##### a) Uji Validitas dan Reliabilitas

Setelah penyebaran soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid digunakan sebagai materi pembelajaran, kemudian soal tes tersebut diberikan kepada siswa kelas enam di SDN 1 Lebak untuk menilai hasil belajar mereka untuk memastikan apakah soal-soal tersebut valid atau tidak, maka dapat dilakukan diuji validitas

dan reliabilitasnya. Hasil validitas menggunakan perangkat lunak IBM SPSS statistik versi 27 berikut ini adalah temuan dari uji validitas soal yang dilakukan:

Tabel 1. Hasil Validitas Soal

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	17.8627	28.281	.582	.780
P02	17.9020	28.690	.483	.784
P03	18.2745	29.003	.476	.785
P04	18.0980	28.770	.454	.785
P05	17.7059	29.212	.503	.785
P06	18.0980	28.690	.469	.784
P07	18.1961	28.761	.483	.784
P08	17.8431	28.495	.548	.781
P09	17.8235	28.428	.573	.781
P10	18.0196	31.060	.025	.803
P11	18.0000	28.680	.467	.784
P12	17.9804	32.660	-.254	.814
P13	18.3725	31.398	-.019	.802
P14	18.0196	30.260	.169	.797
P15	18.2157	30.973	.050	.801
P16	18.1765	31.588	-.068	.806
P17	18.3137	30.580	.153	.797
P18	17.9216	28.354	.544	.781
P19	18.1569	30.495	.134	.798
P20	17.6078	30.843	.178	.796
P21	18.0196	28.420	.516	.782
P22	17.6275	31.198	.049	.799
P23	18.0392	31.038	.029	.803
P24	17.8039	29.001	.464	.785
P25	18.4314	32.130	-.225	.805
P26	17.9020	31.410	-.036	.805
P27	17.8039	28.801	.506	.784
P28	18.3333	32.227	-.205	.808
P29	17.9216	28.634	.488	.784
P30	18.2157	28.613	.523	.783
P31	17.7255	29.083	.511	.784
P32	17.7451	29.114	.484	.785
P33	17.8039	28.961	.472	.785
P34	18.3333	32.107	-.179	.808
P35	17.7059	29.132	.523	.784

Awal penelitian yang digunakan 35 soal untuk diuji cobakan dan setelah dilakukan uji validitas hanya 20 soal yang dinyatakan valid. Akan tetapi dari 20 soal itu sudah bisa digunakan untuk mewakili atau mengukur pemahaman peserta didik. Jadi dari 20 soal yang valid tersebut bisa dipakai untuk pretest dan posttest. Selanjutnya adalah hasil analisis reliabilitas seluruh soal uji coba dilakukan IBM SPSS Statistik versi 27 yang memperoleh hasil berikut.

Table 2. Hasil Reliabilitas Soal

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.797	35

Terbukti dari hasil uji di atas bahwa N items yang di analisis adalah 35 soal. Item disini merupakan soal yang dibagikan kepada peserta didik. Kemudian diperoleh *alphacronbach* sebesar 0,797 sedangkan nilai R table adalah 0,05 yang artinya  $R_{hitung} > R_{table}$  maka, kesimpulanya butir soal yang disajikan bersifat reliabel dan memenuhi syarat.

## 2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas serta homogenitas digunakan sebagai prasyarat. Tabel ini menampilkan hasil uji normalitas nilai *pretest* serta *posttest* kelas 5 sdn 1 lebak.

### a) Uji Normalitas

Normalitas data *pretest* dan *posttest* ditentukan pada kajian ini memanfaatkan uji ini untuk memastikan apakah data hasil pemahaman konsep siswa berdistribusi normal atau tidak tujuannya dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data hasil pemahaman konseptual siswa distribusi normal maupun tidak. Uji ini melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan IBM SPSS statistik versi 27 dengan kriteria  $H_0$ : data terdistribusi normal dan  $H_1$ : data tidak distribusi normal yang berarti  $H_0$  diterima dan sebaliknya.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	<b>Tests of Normality</b>			<b>Shapiro-Wilk</b>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
New_Pretest_Kontrol	.131	21	.200*	.979	21	.916
New_Posttest_Kontrol	.144	21	.200*	.912	21	.061
New_Posttest_Eksperimen	.129	21	.200*	.969	21	.709
New_Pretest_Eksperimen	.160	21	.168	.948	21	.315

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan kriteria  $\text{sig} > 0,05$  adalah nilai yang distribusi normal. Menurut temuan uji normalitas kolom *Kolmogorov-Smirnov*, setiap skor  $\text{sig} > 0,05$ . Nilai pretest kelas eksperimen sebesar  $0,168 > 0,05$ , nilai posttest kelas kontrol  $0,2 > 0,05$ , dan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar  $0,2 > 0,05$ , selain itu  $0,2 > 0,05$  adalah nilai *posttest* kelas eksperimen, maka, kesimpulanya semua data, termasuk nilai *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen bahkan kontrol distribusi normal.

### b) Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah data *pretest* dan *posttest* pada kajian ini menunjukkan variasi yang (sama) atau tidak, maka digunakan uji homogenitas. Perangkat lunak statistik IBM SPSS versi 27 digunakan untuk membantu pengujian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Unggah Ungguh B.Jawa	Based on Mean	1.149	1	40	.290
	Based on Median	1.268	1	40	.267
	Based on Median and with adjusted df	1.268	1	37.194	.267
	Based on trimmed mean	1.001	1	40	.323

Dalam hasil uji homogenitas *BOM* menghasilkan skor  $\text{sig}$  0,290, menunjukkan bahwa nilai tersebut  $> 0,05$  dan memenuhi syarat untuk pengambilan keputusan yang mendasar dengan demikian, dapat dikatakan bahwa signifikansi dari temuan *pretest* dan *posttest* dikatakan "homogen" dan dapat dilanjutkan dengan uji parametrik lainnya.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian parametrik melalui Uji – T Sampel Independen dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan mean hasil belajar A (tim eksperimen) serta kelas B (kelompok kontrol), dijalankan uji *t-Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Independent Samples Test*

<b>Independent Samples Test</b>							
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
							Lower Upper

Nilai	Equal variances assumed	3.318	.076	-3.375	40	.002	-5.238	1.552	-8.375	-2.101
	Equal variances not assumed			-3.375	35.726	.002	-5.238	1.552	-8.387	-2.089

Berdasarkan hasil uji *Levene's Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai  $F = 3.318$  dengan sig 0.076. karena skor sig > 0.05, maka kesimpulanya varians kedua tim yakni homogen, sehingga analisis dilanjutkan dengan menggunakan asumsi varians kedua kelompok sama. Hasil uji t adanya perbedaan yang sig diantara kedua kelompok, dengan nilai  $t = -3.375$ , df- 40, dan signifikansi (*2-tailed*) = 0.002. nilai signifikansi ini < 0.05, artinya ada perbedaan secara statistik antara hasil belajar kelas A (kelompok eksperimen) serta B (kelompok kontrol).

Perbedaan rata-rata (*mean difference*) diantara keduanya yakni -5.238, dengan kelas A (kelompok eksperimen) menunjukkan nilai yang relatef tiinggi dibanding kelas B (kelompok kontrol). Hal ini diperkuat dengan nilai interval kepercayaan 95% yaitu antara -8.375 hingga -2.101, yang tidak mencakup angka nol, sehingga memperkuat adanya perbedaan secara statistik. Maka, kesimpulanya adanya perbedaan dalam hasil belajar antara kelas A (kelompok eksperimen) bahkan B (kelompok kontrol).

Hasil temuan yang telah dipaparkan, bahwa penggunaan media kartu peran terbukti efektif menaikan hasil belajar kelas V SDN 1 Lebak. Hal ini dibuktikan melalui uji-t independent yang menunjukkan nilai sig 0,002 ( $p < 0,05$ ), artinya terdapat perbedaan diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen serta kontrol memperlihatkan media kartu peran efektif dalam menunjang hasil belajar siswa, terkhusus dalam hal ketampilan berbicara dan pemakaian bahasa Jawa yang sesuai dengan unggah-ungguh. Media kartu peran memungkinkan siswa untuk berlatih secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, seperti berbicara dengan guru, orang tua, atau teman sebaya, sehingga materi unggah-ungguh dapat dipahami dan diterapkan secara kontekstual.

Temuan ini selaras dengan penelitian (Linayanti, 2022) dan (Puspita, 2023) yang menyatakan bahwa media kartu peran merupakan media visual yang efektif untuk memudahkan siswa memahami konteks penggunaan bahasa secara praktis. Media ini juga memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini penting, terutama dalam pembelajaran bahasa daerah seperti bahasa jawa yang membutuhkan penguasaan struktur sosial bahasa dan kesantunan dalam komunikasi.

Pembelajaran unggah-ungguh yang menggunakan metode konvensional selama ini terbukti belum cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Observasi awal

memperlihatkan Sebagian besar siswa masih kesulitan menggunakan bahasa Jawa krama dan ngoko secara tepat, bahkan dalam situasi formal. Hal ini diperkuat oleh data awal yang menunjukkan hanya 40% siswa yang mencapai nilai sesuai KKTP. Media kartu bergambar atau media kartu peran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setiawati et al., 2024).

Penerapan kartu peran dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi aktif siswa. Mereka lebih antusias, tidak takut salah, dan lebih memahami perbedaan penggunaan ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, serta alus. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivistik yang berfokus kepada keterlibatan aktif peserta didik dalam membentuk pemahaman dengan pengalaman langsung. Dengan kata lain, kartu peran tidak sekadar menunjang hasil belajar secara kognitif, namun sikap sopan santun siswa dalam berbahasa.

Penerapan media kartu peran dengan demikian terbukti dapat mengatasi permasalahan tersebut. Siswa menjadi aktif, percaya diri, dan mampu memahami perbedaan penggunaan bahasa ngoko dan krama sesuai dengan lawan bicara dan situasi. Dalam data yang diperoleh bisa ditarik kesimpulan dalam bentuk mempergunakan media kartu peran terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa Jawa efektif untuk meningkatkan ketrampilan berbicara krama dan ngoko pada kelas V SDN 1 Lebak.

## **CONCLUSION**

Hasilnya media kartu peran efektif dalam menunjang hasil belajar unggah-ungguh bahasa Jawa peserta didik V SDN 1 Lebak. Peserta didik yang belajar dengan media ini terjadi kenaikan, terutamanya pada kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jawa yang sopan dan sesuai tingkatan. Di mana ini ditunjukan dengan uji-t independent dengan skor sig 0,002 ( $p < 0,05$ ), artinya adanya perbedaan yang nyata diantara tim eksperimen serta kontrol. Melalui kartu peran, peserta didik bisa belajar melalui metode yang kontekstual, karena mereka terlibat langsung dalam simulasi percakapan sehari-hari.

Selain meningkatkan hasil belajar, media kartu peran juga membentuk karakter siswa agar lebih percaya diri dan santun dalam berbahasa. Penggunaan media ini membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami perbedaan penggunaan ngoko dan krama sesuai situasi dan lawan bicara. Media ini juga sederhana, mudah diterapkan, dan hemat biaya. Maka, media kartu peran sangat disarankan sebagai solusi pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di SD, karena mampu meningkatkan ketrampilan berbahasa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa.

## **BIBLIOGRAPHY**

- Ambarwati. (2022). *Upaya Guru Bahasa Jawa Dalam Menerapkan Uggah-Ungguh Basa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas X Semester Gasal Di Sma Negeri 3 Brebes*.
- Fitriyanto, M. R., & Wiranti, D. Asih. (2025). *Efektivitas Model Role Playing Berbantuan Media Topeng Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Krama Alus*

- Pada Siswa Kelas Iv Sdn 03 Menganti. 6(1), 27–36.
- Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Dan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Uggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 41–51.
- Kharissatun, F., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Camtasia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sdn 2 Troso Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 181–191.
- Linayanti, H. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 356.
- Linggar Yuli Mayangtias, Sri Buyartati, A. K. H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Ketidaksantunan Berbahasa Jawa Siswa Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sdn 02 Pangongangan). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 2, 32–43.
- Meriana, M., Pangestu, W. T., & Khusniyah, T. W. (2022). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Kartu Baca Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 195–209.
- Muhtarom, T., & Sulistyawan, A. H. (2023). Pengaruh Kebiasaan Berbahasa Jawa Terhadap Pemahaman Konsep Uggah-Ungguh Kelas V Di Gugus 02 Kecamatan Bantul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(2), 98–108.
- Nazhirah, Israwati, & Tursinawati. (2024). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V Sd Negeri 1 Beureunuen V Sd Negeri Beureunuen . Pendekatan Pada Penelitian Ini Adalah Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 44–56.
- Nimah, R. A., Agustin, R., Saifulloh, F., & Nasir, M. F. A. (2023). Penggunaan Metode Itik Dalam Menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas Iv Mi/Sd. *Jipmi*, 2(1), 13–21.
- Pandu Tri Pangestu, Amalia Nurul Azizah, & Fitrian Prila Wardani. (2021). Penggunaan Media Kartu Pintar Dalam Pembelajaran Uggah-Ungguh Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Sindangbarang 05. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 1(3), 100–109.
- Puspita, T. W. (2023). No Titlepenerapan Media Kartu Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 20 Medan T.A 2022/2023. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Putri, H. S., & Wiranti, D. A. (N.D.). Efektivitas Penggunaan Media Flipbook Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di Sd Bopkri 3 Bondo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri, Volume 09*(Issn Cetak : 2477-5673 Issn Online : 2614-722x).
- Putri, N. A., Pradana, L. N., & Chasanatun, F. (2022). Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya Dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 154–160.
- Rahmadhani, F. B., Rohmanurmeta, F. M., & Candra Dewi, U. (2024). *Keefektifan Metode Role Playing Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah*

- Negeri, 3(2), 401–407.
- Rika Widianita, D. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Olah (Uthak-Athik) Melalui Media Tua (Kartu Aksara) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas Iv A Di Mi Muhammadiyah Waru Tahun 2022/2023 Skripsi. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, Viii(I), 1–19.
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Ifan Mustika Rinaldi Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2).
- Saleh & Syahruddin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Setiawati, G. A. K. Y., Suranata, K., & Yudiana, K. (2024). The Impact Of Picture Card Media Oriented To Strengthening Character Education On Balinese Language Learning Outcomes In Elementary Schools. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 198–207.
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (2022). Implementation Of The “Tandur” Model With Script Card Media In Learning Local Content In Regional Languages (Javanese) In Elementary Schools. *International Journal Of Social Science And Education Research Studies*, 02(12).
- Suryani, & Irasari Kusuma, Y. (2022). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Dialog Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas Viii. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 214–224.
- Tobing, M. T., Pasaribu, E., & Purba, N. (2023). The Effect Of Letter Card Media On Learning Outcomes In Elementary Learning. *Sensei International Journal Of Education And Linguistic*, 3(1), 29–44.
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & Hs, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1), 481–485.