



Implementasi Metode Bermain Peran Dengan Model Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama

¹Septiyani Zahrotun Nihmah, ²Septian Zuhri Kuncoro, ³Diana Ermawati
¹⁻³ Universitas Muria Kudus

Alamat: Godangmanis, kota Kudus provinsi Jawa Tengah

Korespondensi penulis: 202133249@umk.ac.id

Abstract. *This research aims to improve polite language skills in Javanese language learning through the role playing method with the STAD type cooperative model for class II students at SD Negeri 04 Karangbener, even semester of the 2024/2025 academic year in learning local Javanese content with Javanese krama language material. Researchers used classroom action research with two cycles. The cycle stages are the planning, implementation, observation and reflection stages. The target was carried out on 18 class II students at SDN 04 Karangbener for the 2024/2025 academic year. Obtaining data in the form of observation sheets of learning activities and formative tests. In obtaining the results of the analysis, there was an increase in student learning outcomes in cycle I to cycle II, namely cycle I 83.33% and cycle II 100%. It was concluded in the classroom action research that had been carried out that the implementation of the role playing method with the STAD type cooperative learning model was able to improve students' ability to use Javanese language skills in class II of SD Negeri 04 Karangbener for the 2024/2025 academic year with the STAD type cooperative learning model and the role playing method. can be used in classroom learning to improve student learning outcomes.*

Keywords: *Javanese manners, STAD type cooperative, role playing.*

Abstrak. Penelitian ini mempunyai tujuan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa krama pada pembelajaran bahasa Jawa melalui metode bermain peran dengan model *kooperatif* tipe *STAD* terhadap siswa kelas II SD Negeri 04 Karangbener semester genap tahun ajar 2024/2025 dalam pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa dengan materi bahasa krama Jawa. Peneliti memakai penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Tahap siklus yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Sasaran dilakukan pada 18 siswa kelas II SDN 04 Karangbener tahun ajar 2024/2025. Perolehan data dalam bentuk lembar observasi kegiatan pembelajaran serta tes formatif. Pada perolehan hasil analisis terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam siklus I sampai siklus II yaitu siklus I 83.33% serta siklus II 100%. Disimpulkan dalam penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan jika implementasi metode bermain peran dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Jawa krama pada kelas II SD Negeri 04 Karangbener tahun ajar 2024/2025 dengan adanya model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* dan metode bermain peran dapat dipakai dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

Kata kunci: bahasa krama Jawa, *kooperatif* tipe *STAD*, Bermain peran.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Jawa adalah bahasa masyarakat bersuku Jawa. Bahasa Jawa ialah suatu bahasa terbentuk oleh warisan kebudayaan bangsa Indonesia yang dipakai oleh masyarakat asli pulau Jawa. Menurut Masithoh, Jawa merupakan suatu wujud peninggalan kebudayaan nenek moyang bangsa sebagai bahasa oleh masyarakat Jawa. Bahasa Jawa saat ini terus berkembang, masyarakat dengan suku lain banyak juga yang memakai bahasa Jawa.

Masyarakat Jawa sendiri kurang peduli pada warisan kebudayaan nenek moyang. Anak suku Jawa banyak tidak mengetahui kebudayaan lokal salah satunya bahasa Jawa krama. Memperkenalkan bahasa krama pada anak-anak penting dilakukan untuk melestarikan kebudayaan Jawa. Ketidak mampuan anak dalam menggunakan bahasa krama salah satunya yaitu faktor lingkungan. Menurut Menurut Maesyaroh, W., & Isnani, mengatakan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa Jawa adalah membentuk perilaku serta karakter siswa. Padahal penggunaan bahasa Jawa penting sebagai unggah-ungguh kesopanan suku jawa dan menumbuhkan karakter.

Banyaknya orang tua yang tidak membiasakan anak dalam menggunakan bahasa krama, anak menjadi asing terhadap bahasa tersebut serta lingkungan sekitar yang jarang menggunakan bahasa krama anak menjadi kurang bisa berkomunikasi menggunakan bahasa krama. Menurut pembiasaan penggunaan bahasa jawa perlu dilakukan. Pemerintah provinsi Jawa tengah sadar jika bahasa daerah perlu dibudayakan , untuk itu dibentuk undang-undang mengenai sastra, aksara Jawa serta bahasa. Peraturan dibentuk dalam wujud mengekspresikan kebudayaan yang mempunyai makna keagamaan, sopan santun serta kemanusiaan agar terbentuk masyarakat yang mempunyai kesopanan serta budaya.

Sifat lemah lembut pada seseorang serta dalam ucapan di dalam kehidupannya merupakan ciri perilaku sopan santun. Penggunaan bahasa krama jawa merupakan bahasa yang bersifat lembut dan harus dilestarikan sebagai wujud kesopanan masyarakat Jawa. Menurut Maghfirotn, K., & Robik, (2021) guru mempunyai peran penting pada upaya membumikan bahasa krama alus di kalangan siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut perlu diajarkan bahasa krama yang tepat di sekolah.

Pada kegiatan pra siklus dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2024 yang dilaksanakan secara observasi terhadap siswa kelas II SD Negeri 04 Karangbener dengan menemukan permasalahan bahwa siswa kelas II jarang menggunakan bahasa krama Jawa pada kehidupannya, sehingga siswa terbatas pemahaman dalam arti kata bahasa krama, seperti tingkat penguasaan kosakata, tata kebahasaan, ketrampilan menulis serta pada bahasa Jawa krama.

Pembelajaran bahasa krama perlu dibudayakan untuk melestarikan kebudayaan jawa agar tidak tergerus oleh zaman. Penggunaan bahasa krama juga dapat memberikan rasa unggah-ungguh pada anak. Kemampuan penggunaan bahasa krama yang baik pada anak akan berdampak baik dalam tutur kata serta kesopanan anak. Menurut Natanti, et al., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa krama untuk anak mempunyai tiga fungsi yakni melestarikan nilai serta kearifan lokal, membentuk karakter dan menanamkan nilai agama

dalam hidup anak dalam kehidupannya. Pada pernyataan tersebut, dilihat bahwa penggunaan bahasa krama dapat membentuk karakter siswa, penanaman nilai agama serta dapat melestarikan kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan yang didapat pada pra siklus, maka perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model belajar yang mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi bahasa krama agar pembelajaran dapat menunjang keberhasilan siswa dalam kemampuan komunikasi menggunakan bahasa krama. Pembelajaran bahasa krama dapat kreatif serta efektif serta dapat menarik siswa dalam belajar bahasa krama, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Membangun pembelajaran yang tepat diperlukan peran guru. Penerapan model belajar inovatif yang dilakukan guru juga ditunjang pada metode yang tepat juga. Pembelajaran *kooperatif* yaitu model pembelajaran tepat sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa. Menurut Andriyani, et al., (2024) tujuan pokok *kooperatif* untuk meningkatkan capaian siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman serta prestasi akademik dengan baik pada kelompok atau individu. Pada pernyataan tersebut, kegiatan belajar dapat dilakukan dengan berkelompok dalam meningkatkan capaian belajar pada siswa.

Model *STAD (Student Teams Achievement)* termasuk model *kooperatif*. Model pembelajaran *STAD* dilaksanakan dengan membentuk kelompok secara kecil berjumlah 4 atau 5 siswa secara heterogen. Menurut Ulfa, et al., (2020) mengatakan bahwa implementasi model *STAD* sebagai cara meningkatkan mutu kegiatan belajar. Sejalan pernyataan Andriyati, R., & Noviani, (2023) mengatakan jika model *kooperatif STAD* dapat menstimulus siswa agar mengerti dan memahami mengenai pokok pembahasan materi. Kualitas dan pemahaman pembelajaran pada perihal ini yaitu siswa dapat paham pada kosakata bahasa krama dan mampu mengucapkan dengan benar.

Selain memakai model belajar tepat, juga diperlukan metode pembelajaran tepat untuk menunjang keberhasilan capaian pembelajaran bahasa krama. Metode belajar yang menarik digunakan salah satunya yaitu bermain peran. Menurut Febrianti, et al., (2023) menyatakan jika pembelajaran melalui metode bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Menurut Ramadhan, et al., (2022) bermain peran akan membuat anak lebih tertarik dengan pelajaran. Pada pernyataan tersebut maka pembelajaran dengan aktivitas bermain peran juga cocok di implementasikan pada mata pelajaran bahasa Jawa pokok bahasan bahasa krama karena melatih rasa percaya diri dan tertarik pada pembelajaran bahasa krama.

Metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti model *kooperatif STAD (Student Teams-Achievement Divisions)*, diperlukan dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Model *STAD* mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman materi. Menurut Rando, A. R., & Pali, (2021) Model *STAD* memberikan pengaruh positif pada pembentukan sosial emosional, kerja sama serta meningkatkan pemahaman materi.

Integrasi metode bermain peran dengan model *STAD* dapat lebih efektif dalam pembelajaran bahasa Krama Jawa, karena memungkinkan siswa untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi nyata dan relevan, meningkatkan minat dan motivasi mereka. Meningkatkan hasil pembelajaran dengan metode bermain peran secara zoom mampu meningkatkan capaian belajar siswa Sunaryo, et al., (2023) . Kelebihan metode ini meliputi peningkatan interaksi, kolaborasi, dan capaian pembelajaran siswa yang lebih baik.

Penelitian diharapkan untuk dapat menarik minat siswa, serta guru untuk upaya meningkatkan pembelajaran bahasa Krama Jawa. Sejalan dengan penelitian oleh Ningrum, (2021) dengan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran dengan model belajar *cooperative learning* untuk meningkatkan bahasa krama inggil dengan hasil penelitian jika implementasi metode bermain peran melalui pendekatan pembelajaran kooperatif mampu menghasilkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa saat belajar materi berbahasa Krama Inggil dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Sejalan penelitian Maani, (2022) dalam penelitian dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif* model *role play* untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar PPKN yang memperlihatkan jika aktivitas bermain peran mampu meningkatkan ketrampilan berbahasa Jawa. Hal ini diperlihatkan hasil dalam penelitian memperlihatkan dalam siklus I bahwa kegiatan belajar siswa 70,33% sehingga ketuntasan sampai 74,82% serta 16,52% belum tuntas. Siklus II kegiatan pembelajaran siswa mengalami peningkatan 85,55%, mengalami ketuntasan hingga 89,96% serta penurunan 7,88% yang tidak tuntas. Pada hasil penelitian tersebut disimpulkan jika penggunaan metode pembelajaran *kooperatif* melalui model *role play* mampu menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran PPKN di SMPN 1 Pemenan.

Bedasarkan pernyataan diatas peneliti menerapkan pendekatan dengan metode bermain peran serta model *kooperatif* tipe *STAD*, selain itu peneliti juga ingin melaksanakan penelitian pada siswa dengan belajar melalui permainan. Sesuai karakter siswa sekolah dasar yaitu senang belajar sambil bermain Ermawati, et al., (2022). Diharapkan penelitian dengan tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan dalam kemampuan berbahasa krama Jawa kelas 2 SD Negeri 04 Karangbener. Selain itu, penelitian tindakan kelas ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi melalui pembelajaran tersebut dalam meningkatkan

kemampuan bahasa daerah di sekolah dasar. Pada pernyataan tersebut peneliti mengambil penelitian dengan judul implementasi metode bermain peran dengan model *kooperatif* tipe *STAD* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa krama.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Relevan

Peneliti melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* karena disesuaikan pada kebutuhan siswa. Menurut Slavin (2005: 105) dalam Astuti, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* mampu meningkatkan ikatan persahabatan serta menumbuhkan pencapaian belajar. Sejalan dengan pernyataan menurut Komang (2020:8) dalam Dewayana, et al., (2021) mengungkapkan jika sistem pembelajaran berkelompok *STAD* adalah tahapan kegiatan belajar berkelompok untuk menyokong dan mendukung siswa untuk menguasai materi yang diberikan guru. Teori ini relevan digunakan pada penelitian ini karena penelitian ini menggunakan topik penelitian *kooperatif* tipe *STAD* dengan tujuan penelitian dalam meningkatkan kemampuan siswa pada lingkup materi bahasa krama.

Peneliti memakai metode bermain peran guna memberikan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga anak mempunyai keinginan untuk belajar. Menurut Santrock (1995: 272) dalam (Noviyanti, R. F., & Millah, (2019) menyatakan *role play* (bermain peran) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan pernyataan Mulyasa (2004, p. 141) dalam Sunardi, (2023) bermain peran mendorong untuk membantu seseorang dalam memahami perannya serta peran orang lain yang dimainkannya dengan mengerti, sikap, perasaan dan nilai yang mendasarinya. Teori tersebut digunakan karena mendasari topik bermain peran yang diimplementasikan pada tindakan kelas yang dimana dengan memainkan peran dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, membentuk karakter siswa, serta sikap bekerja sama.

Penelitian Relevan

Penelitian dilakukan dengan mengacu penelitian relevan sebagai referensi dalam penelitian mengenai judul penelitian yang digunakan. Pada penelitian terdahulu yang pertama yaitu penelitian oleh Munirah, (2021) dengan judul ” Upaya meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam melalui model *kooperatif* tipe *STAD* untuk siswa SMP Negeri 1 Nunukan Selatan” dengan menggunakan metode bermain peran dan pembelajaran sistem berkelompok *STAD* dengan hasil penelitian tindakan kelas tersebut mampu meningkatkan capaian belajar siswa di kelas VIII.

Penelitian selanjutnya oleh Bahari, (2023) dengan judul penelitian "Upaya meningkatkan prestasi dan kualitas belajar pelajaran bahasa Indonesia pada materi berbicara dan membaca dengan menerapkan metode *STAD* dan metode *role playing* pada siswa kelas VI SDN 12 Pelerang" dengan hasil penelitian jika model *STAD* serta metode *role play* berpengaruh secara positif pada motivasi siswa kelas VI SDN 12 Pelerang tahun ajar 2021/2022 dalam belajar dan penggunaan metode pembelajaran ini sebagai alternatif pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hipotesis

Berdasarkan teori serta penelitian relevan yang sudah dijelaskan. Penelitian ini berupaya untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa krama serta meningkatkan komunikasi siswa dengan bahasa krama. Harapan pada penelitian ini adalah untuk menemukan bahwa pembelajaran dan pemahaman bahasa Jawa mampu ditingkatkan dengan model *kooperatif* tipe *STAD* dan kegiatan belajar dengan memainkan peran.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilaksanakan dengan PTK (penelitian tindakan kelas). Penelitian dilaksanakan dengan tahap pertama dengan kajian awal pada problematik tertentu dengan sistematis, kemudian hasilnya digunakan sebagai dasar dalam mengatasi masalah tersebut. Beberapa tahap penting pada PTK (penelitian tindakan kelas) adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, melakukan refleksi serta evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Karangbener 4 kota Kudus yang dilaksanakan di semester II. Subyek penelitian yaitu kelas II SDN Karangbener 4 dengan 18 siswa yaitu 11 perempuan serta 7 laki-laki. Metode observasi serta dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Data penelitian kemudian dianalisa pada pembelajaran pembelajaran yang dilaksanakan serta dikembangkan pada tahap refleksi hingga penyusunan laporan. Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, pertama diadakan kegiatan pra siklus terlebih dulu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian memperoleh hasil yaitu meningkatnya pada capaian kegiatan belajar siswa pada pelajaran bahasa Jawa materi bahasa krama dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* dengan metode bermain peran. Berikut dijelaskan pembahasan secara rinci :

Pra siklus

Pra siklus kegiatan belajar bahasa krama Jawa di kelas II SDN Karangbener 4 kota Kudus tahun pelajaran 2023/2024 hasil belajar, siswa sulit dalam materi bahasa Krama. Hasil pembelajaran pra siklus diperlihatkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil pra siklus

Nilai	Jumlah Siswa
31-40	0
41-50	0
51-60	0
61-70	5
71-80	10
81-90	3
91-100	0

Berdasarkan tabel 1. Dilihat bahwa penguasaan pemahaman pembelajaran siswa pra siklus pada materi bahasa Jawa dari 18 sebanyak 15 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 5 siswa belum tuntas, perolehan nilai 30 sampai 40 dengan 0 siswa, nilai 41 sampai 50 dengan jumlah 0 siswa, nilai 51 sampai 60 dengan jumlah 0, 5 siswa mendapat nilai 61 sampai 70, 10 siswa mendapat nilai 71 sampai 80, dan sebanyak 3 siswa mendapat nilai 81 sampai 90 serta 91-100 dengan jumlah 0 siswa.

Siklus 1

Setelah dilakukan penelitian awal didapatkan hasil pada kegiatan pra siklus, kemudian dilaksanakan kegiatan siklus I. Kegiatan siklus I dilaksanakan dengan merencanakan memakai model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* dengan metode bermain peran. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran serta model pembelajaran *cooperativ learning* tipe *STAD*, observasi dalam tahap kegiatan pembelajaran dengan melakukan evaluasi serta refleksi yang dijelaskan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil siklus I

Nilai	Jumlah Siswa
31-40	0
41-50	0
51-60	0
61-70	3
71-80	5
81-90	10
91-100	0

Pada tabel 2. Diketahui jika terdapat peningkatan pada pemahaman materi dibanding dengan sebelum dilaksanakan perbaikan pada pembelajaran. Diketahui secara lebih detail dalam kegiatan belajar dalam siklus I bahwa dari 18 siswa, 15 siswa tuntas dan 3 siswa belum

tuntas . Tidak ada siswa mendapat nilai dibawah 60, terdapat 3 siswa mendapat nilai 61 sampai 70, 5 siswa mendapat nilai 71 sampai 80, 10 siswa mendapat nilai 81 sampai 90, dan tidak ada yang memperoleh nilai 91 sampai 100.

Siklus II

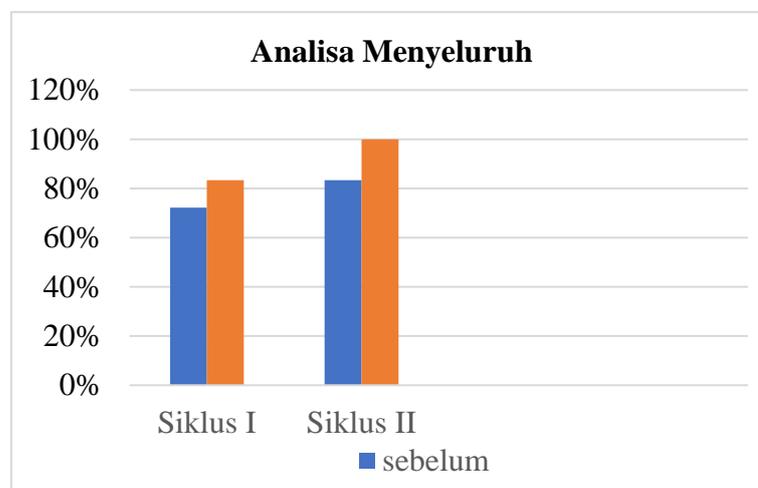
Hasil siklus I memperlihatkan terdapat peningkatan hasil pembelajaran sebelumnya. Namun peneliti ingin melihat apakah perbelanjaran menggunakan model belajar *kooperatif* tipe *STAD* melalui metode bermain peran memang benar-benar efektif dalam pembelajaran pada materi bahasa Jawa. Maka dilakukan penelitian pada siklus II dengan memberikan alur kegiatan belajar lebih jelas untuk mempermudah pemahaman siswa serta mendorong siswa untuk aktif bertanya memakai model pembelajaran sesuai. Hasilnya diterangkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil siklus II

Nilai	Jumlah Siswa
31-40	0
41-50	0
51-60	0
61-70	0
71-80	8
81-90	7
91-100	3

Pada tabel 3. Diketahui jika terdapat peningkatan pada pemahaman materi dibanding dengan sebelum dilaksanakan perbaikan pada pembelajaran. Diketahui secara lebih detail bahwa seluruh siswa mengalami ketuntasan belajar. Hasil belajar dari 18 siswa, nilai 31 sampai 70 sejumlah 0 siswa, nilai 71 sampai 80 sejumlah 8 siswa, terdapat nilai 81 sampai 90 sejumlah 7 siswa , dan nilai 91 sampai 100 sejumlah 3 siswa.

Hasil analisa menyeluruh dalam proses belajar melalui metode bermain peran dengan model *kooperatif* tipe *STAD* dalam siklus I serta II diperlihatkan dalam grafik gambar 1 .



Gambar 1. Hasil analisa menyeluruh

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran, ketuntasan perolehan belajar siswa dalam bahasa Jawa krama hanya mencapai 72.22%, kemudian pada tindakan siklus I, ketuntasan capaian pembelajaran siswa sebanyak 83.33%, dalam hasil siklus I siswa sebagian besar mengalami peningkatan kemampuan belajar bahasa Jawa krama, hanya saja sebagian kecil siswa masih beradaptasi dengan model dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti kemudian melaksanakan penelitian siklus II dengan hasil ketuntasan 100%.

Siswa memperoleh nilai rata-rata signifikan meningkat, tahap pra siklus keseluruhan nilai siswa yaitu 74,3. Tahap kegiatan siklus I terdapat peningkatan pada nilai rata-rata yaitu 79,3. Tahap siklus II dengan hasil signifikan peningkatan dengan nilai rata-rata 82,7. Perbaikan siklus II pada kegiatan pembelajaran cukup baik sehingga tidak dilakukan kegiatan siklus selanjutnya, karena pada jumlah 18 siswa mengalami ketuntasan 100 %. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam berbahasa Jawa krama pada implementasi metode bermain peran menggunakan model *kooperatif* tipe *STAD* yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa krama siswa. Sesuai dengan pernyataan Masithah et al., (2023) jika penggunaan model *STAD* dengan kegiatan permainan peran dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk belajar. Sependapat dengan pernyataan tersebut jika pembelajaran *STAD* dan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan pembelajaran siswa secara signifikan.

Pembahasan

Penelitian ini memperoleh hasil jika pembelajaran menggunakan model *STAD* dan metode belajar bermain peran mempunyai dampak secara positif dalam meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Ditinjau dalam meningkatnya pemahaman siswa dalam materi bahasa krama yang telah disampaikan mengalami peningkatan ketuntasan hasil tindakan kelas pada setiap siklus yaitu siklus I 83.33% serta pada siklus II 100%. Tahap siklus II terdapat peningkatan signifikan secara menyeluruh. Berdasarkan perolehan analisis data, jika aktivitas pembelajaran siswa menggunakan model *STAD* serta metode bermain peran pada setiap siklus terdapat peningkatan.

Siklus I sebagian besar siswa sudah tuntas KKM, nilai rata-rata 79,3 dengan presentase 83.33% . Sebanyak 15 siswa dan terdapat 3 siswa belum tuntas KKM yang mendapat nilai dibawah 71, berdasarkan kegiatan observasi siswa kurang memahami bagaimana alur pembelajaran dengan kegiatan bermain peran dengan sistem pembelajaran berkelompok tipe *STAD*, ketidak tuntas tersebut dikarenakan siswa sedikit bingung dengan alur pembelajaran tersebut, sehingga peneliti melakukan tindakan kelas kembali sebagai upaya peningkatan

capaian belajar pada siswa. Sejalan pernyataan Muna, et al., (2023) jika PTK (penelitian tindakan kelas) dilakukan oleh guru kelas dengan refleksi yang bertujuan memperbaiki cara kerja guru, agar kegiatan belajar dapat berjalan optimal serta capaian belajar meningkat.

Kemampuan siswa pada Siklus II dalam materi bahasa krama terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai rata-rata 82,7 dengan presentase 100% siswa memiliki nilai diatas KKM dengan perolehan nilai diatas 71 dan nilai tertinggi 100 serta terendah 74. Peningkatan capaian pembelajaran siswa dalam siklus II dikarenakan pada kemampuan siswa dalam belajar menggunakan metode bermain peran dengan model belajar *kooperatif* tipe *STAD*. Penggunaan metode serta model belajar dengan tepat dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa. Sependapat dengan pernyataan Annisa, et al., (2023) bahwa Kemampuan guru memadukan bermacam metode pembelajaran serta memaksimalkan penggunaan media yang ada dapat menjadikan pembelajaran bermakna serta menarik untuk siswa.

Kegiatan tindakan penelitian siklus I sampai ke siklus II meningkat sebanyak 16,67%, dimana peningkatan tersebut disebabkan karena implementasi metode bermain peran dengan model *kooperatif STAD*. Pada kegiatan pembelajaran siswa dalam materi bahasa jawa, siswa melakukan bermain peran guna melatih pemahaman siswa dalam penggunaan bahasa krama serta melatih siswa untuk paham arti dari bahasa krama tersebut. Pada kegiatan pembelajaran di kelas, hasil belajar pada siswa meningkat pada model dan metode yang digunakan karena siswa merasa tertarik dan termotivasi. Sejalan dengan pernyataan Cahyani, et al., (2023) pemanfaatan media serta pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran bisa menyebabkan capaian belajar yang rendah pada siswa.

Terdapat dampak positif pada prestasi anak dalam belajar yaitu mengalami peningkatan hasil belajar setiap siklus. Pada analisis data, ditinjau jika kegiatan siswa dalam mata pelajaran bahasa jawa materi bahasa jawa yang dominan adalah mengartikan kosakata bahasa krama dalam kehidupan sehari-hari, serta mempraktekan percakapan menggunakan bahasa krama.

Kegiatan siswa dalam belajar terlibat aktif dalam menggunakan media, memperhatikan serta mendengarkan guru dan melakukan diskusi dengan teman dan guru. Dikatakan jika kegiatan belajar siswa dilaksanakan dengan aktif, sedangkan guru melaksanakan langkah-langkah pada kegiatan pembelajaran dengan model *STAD* dan metode bermain peran secara baik. Guru menjalankan pembelajaran dengan baik dilihat ketika guru mengamati serta membimbing siswa saat mengerjakan LKS (menemukan konsep), melatih atau menjelaskan dan memberikan evaluasi/ umpan balik, tanya jawab yang dimana presentase kegiatan cukup besar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, analisis dan pembahasan yang sudah dilaksanakan, disimpulkan pembelajaran dengan model *STAD* dan metode bermain peran mempunyai dampak positif pada meningkatnya capaian pembelajaran siswa. Ditunjukkan pada meningkatnya ketutasan ketrampilan dan pemahaman dalam hasil belajar bahasa Jawa krama setiap siklus pada siklus I 83.33% dan siklus II 100%.

Implementasi kegiatan belajar *kooperatif* tipe *STAD* dan metode bermain peran meningkatkan kemampuan berbahasa krama. Wawancara menunjukkan siswa senang dan tertarik dengan kedua metode ini, siswa semangat belajar mereka. Penggunaan metode ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa krama dalam mata pelajaran bahasa Jawa

6. UCAP TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 04 Karangbener atas kesediaanya sebagai tempat penelitian, kepada Universitas Muria Kudus atas dukungan dalam penelitian dan kepada pengelola jurnal yang menerima penerbitan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, D. D., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2024). Penggunaan Model *STAD* Berbantuan Media Bianglala terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 18(1), 69–84.
- Andriyati, R., & Noviani, L. (2023). Kolaborasi Model *PBL* Dan Model *STAD* Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) Vol.*, 11(2).
- Annisa, S. A., Ainy, F. N., Adelia, V. A., Istiqomah I. A., & Ermawati, D. (2023). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 4(2), 227–232.
- Astuti, D. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stad* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(03), 213. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6688>
- Bahari, S. (2023). Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara Dan Membaca Dengan Menerapkan Metode *Stad* Dan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas *Vi Sdn Sintung Timur*. *Paedagoria / FKIP UMMat*, 9(1), 56. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v9i1.277>
- Cahyani, A. N., Kironaratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas *V SD*. *Didaktik : Jurnal*

Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(September), 915–925.

- Dewayana, A. R. M., Kusstianti, N., Dwiyanti, S., & Puspitorini, A. (2021). Kajian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Kompetensi Dasar SPA Aromatherapy. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*, 10, 21–32. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-riias/article/view/40515>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi MAT JOYO (*Mathematics Joyful Education*) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. 11(3), 510–514.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 1370–1380.
- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 266–270.
- Maesyaroh, W., & Isnani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa Wulan. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Maghfirotun, K., & Robik, M. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V Melalui Pembiasaan Berbahasa. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 02, No. 01, April 2021, Hal. 61-68*, 02(01), 61–68.
- Masithah, S. A., Muchtar, F. H., & Nuraeni. (2023). View of Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Kegiatan Bermain Peran Jual Beli di Kantin Pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1373. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/683/558>
- Masithoh, D. (2021). Penerapan Bahasa Jawa Krama Dalam Membentuk Sikap Sopan Santun Santri Di Pondok Pesanten Al-Hidayah Kroya Cilacap. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Muna, N., Ermawati, D. & Kironoratri, L. (2023). Penggunaan Model Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas V SD Pegunungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata ISSN*, 4(3).
- Munirah. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Kooperatif Tipe Stad Untuk Siswa Smp Negeri 1 Nunukan Selatan. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(2), 50–57. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i2.179>
- Natanti, S. E., Pratiwi I. A., & F. M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>

- Ningrum, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Berbahasa Krama Inggil Menggunakan Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 132–139. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.3042>
- Noviyanti, R. F., & Millah, S. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa. *Tarbiyah Al-Aulad* /, 4(1), 87–96.
- Ramadhan, R. A., Mulia, D., & U. Y. T. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Agresif Anak Dengan Hambatan Pendengaran. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 7(1), 7–11.
- Rando, A. R., & Pali, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 295–300.
- Safitri, N. A. T. D., Sumaji & Ermawati, D. (2022). Karakteristik Anak Dari Keluarga Perantauan Dalam Berperilaku Sopan Santun. *Jurnal Education*, 8(4), 1326–1334. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3520>
- Sunardi. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Sunaryo, E., Kardoyo, K., Santoso, J. T. B., & Anita, H. T. (2023). Kolaborasi Role Playing Berbantu Media Zoom Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *PTK DAN PENDIDIKAN*, 9(1), 17–26. <https://doi.org/10.18592/ptk.v>
- Ulfa, Z. I., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menerapkan Model STAD berbantuan Media UTAKU. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03 (2), (2020) 118-123 Submitted:, 03(2), 118–123.