

Analisis Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan

Author:

Vadia Rahmi Inaya¹
Mufid²

Affiliation:

Universitas Islam Nahdlatul
Ulama Jepara^{1,2}

Corresponding email

201330000616@unisnu.ac.id¹
mufid@unisnu.ac.id²

Histori Naskah:

Submit: 2024-09-09
Accepted: 2024-09-15
Published: 2024-09-18



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License

Abstrak:

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar memainkan peran penting dalam melestarikan budaya dan bahasa daerah. Namun, tantangan dalam pengajaran kosakata bahasa Jawa sering kali muncul, terutama karena dominasi bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa, khususnya kosakata, menurun. Di SD Negeri 02 Tahunan, pembelajaran kosakata bahasa Jawa perlu mendapatkan perhatian lebih mengingat bahasa Jawa merupakan bagian dari identitas budaya yang harus dipertahankan. Metode pembelajaran yang interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jawa. Salah satu metode yang bisa meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jawa adalah metode *Role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *Role playing* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan. Tujuan utama adalah untuk mengidentifikasi hambatan serta menemukan solusi guna meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa untuk siswa kelas 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner dari 25 siswa kelas 2. Proses implementasi metode *Role playing* meliputi persiapan skenario, pelaksanaan drama, dan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap metode *Role playing*. Data kuesioner menunjukkan rata-rata skor sebesar 948 dari total 1.250, dengan skor tertinggi mencapai 120. Siswa merasa lebih mudah memahami kosakata dan lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Jawa setelah mengikuti kegiatan *Role playing*. Metode *Role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa dan partisipasi aktif siswa.

Kata kunci: Bahasa Jawa, Interaktif, Kosakata, Partisipatif, *Role Playing*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam melestarikan budaya dan bahasa daerah (Rizki Fatimah, Rinawati, & Maryanto, 2022). Namun, proses pembelajaran kosakata bahasa Jawa sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama di era globalisasi di mana bahasa Indonesia dan bahasa asing lebih dominan dalam kehidupan sehari-hari (Yulianto et al., 2023). Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa, khususnya kosakata, menurun. Di SD Negeri 02 Tahunan,

pembelajaran kosakata bahasa Jawa perlu mendapatkan perhatian lebih mengingat bahasa Jawa merupakan bagian dari identitas budaya yang harus dipertahankan.

Salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jawa adalah metode *Role playing* (Zuharo, Fitri, & Azzahra, 2022). Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui peran yang dimainkan, sehingga lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Hidayati, Syafitri, Nindya, & Izzah, 2017). Dengan metode ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata secara pasif, tetapi juga menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang lebih bermakna. Selain itu, *Role playing* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan memahami penggunaan bahasa dalam situasi yang berbeda (Latifah & Priantari, 2024).

Namun, dalam penerapannya, metode *Role playing* tidak selalu berjalan mulus. Di SD Negeri 02 Tahunan, berbagai masalah muncul, seperti keterbatasan waktu, kurangnya dukungan sumber daya, serta rendahnya keterampilan guru dalam menerapkan metode ini (Caniago & Nesa, 2024). Selain itu, keberagaman latar belakang siswa juga menjadi tantangan dalam menyusun skenario yang relevan dan menarik bagi seluruh siswa (Ermawati, Darni, Surana, Murdiyanto, & Adipitoyo, 2020). Hal ini menimbulkan pertanyaan, sejauh mana implementasi metode *Role playing* pada pembelajaran kosakata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan?

Dari hasil observasi secara studi kasus, siswa-siswi kelas 2 di SD Negeri Tahunan ini adalah siswa-siswi yang hiperaktif dan mereka hanya ingin bermain tidak mau belajar serta cara berkomunikasi mereka menggunakan kalimat bahasa Jawa sangatlah perlu bimbingan. Peserta didik antusias belajar, jika pembelajarannya ada sesi bermainnya. Maka dari itu, dari permasalahan yang ada penelitian ini menggunakan metode *Role playing sebagai* pendekatan pembelajaran. Di lihat dari pengertian *Role playing* adalah bermain peran (Nurhasanah, Atep, & Ali, 2016). Jadi, digunakanlah metode *Role playing* untuk implementasi cara pengajaran kosakata bahasa Jawa yang benar kepada peserta didik kelas 2. Alasan pemilihan metode *Role playing* ini dipilih karena metode ini bisa menghadirkan situasi yang realistis di mana siswa dapat menerapkan kosakata yang mereka pelajari dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dengan cara bermain peran atau drama. Pemilihan metode *Role playing* didasarkan pada keinginan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi kehidupan siswa, khususnya cara berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa.

Menurut penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Rizki Fatimah et al., 2022), data yang dikumpulkan untuk melakukan analisis kualitatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode drama untuk mempelajari keterampilan melibatkan identifikasi topik, pemberian tugas, berkomunikasi dengan guru, membuat rencana dan meninjaunya selama pelajaran, serta mempraktikkan dan merevisi rencana tersebut. keterampilan komunikasi. Agar efektif yaitu menyelesaikan hasil belajar siswa maka siswa dapat terus belajar, jawabannya baik, kemampuan guru dalam mengelola kelas dipilih baik. Berbeda dengan penelitian ini, peneliti ingin memahami cara yang baik dalam komunikasi menggunakan kosakata bahasa Jawa.

Implementasi metode *Role playing* ini dalam konteks pembelajaran kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan melibatkan beberapa tahapan yang penting secara tahapan yang sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Pertama, pengaturan ruang kelas menjadi faktor kunci untuk memfasilitasi proses *Role playing* dengan baik. Ruang kelas perlu disesuaikan agar memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam situasi yang direplikasi, dengan cukup ruang untuk pergerakan dan interaksi antar siswa. Selain itu, penyediaan properti atau bahan tambahan yang sesuai dengan skenario *Role playing* juga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.

Peran guru dalam implementasi metode *Role playing* sangatlah penting (Lestari, 2019). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses *Role playing*, memberikan petunjuk dan umpan balik yang diperlukan untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa (Haliza & Nugrahani, 2021). Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam menyusun skenario atau situasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa, sehingga memastikan bahwa pengalaman *Role playing* menjadi relevan dan bermakna bagi mereka (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Peran siswa juga menjadi aspek kunci dalam implementasi metode *Role playing*. Mereka perlu terlibat secara aktif dalam mengambil peran yang ditugaskan, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok (Maulidiyah, Mubarak, & Rahmawati, 2022). Melalui partisipasi aktif ini, siswa dapat merasakan pengalaman langsung dalam menggunakan kosa kata bahasa Jawa dalam konteks yang relevan dan realistis (Wulandari, Nuryadi, & Wargana, 2023). Demikian, implementasi metode *Role playing memerlukan* kolaborasi antara guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Tantangan dalam mengimplementasikan metode *Role playing* dapat meliputi beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dengan cermat (Aura, Järvelä, Hassan, & Hamari, 2023). Kesiapan siswa dalam mengambil peran dapat menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode ini (Rofiq & Mashuri, 2021). Beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman atau kurang percaya diri dalam mengambil peran tertentu, sehingga memerlukan dukungan tambahan dari guru dalam membangun kepercayaan diri mereka dan memotivasi partisipasi aktif.

Untuk mengatasi tantangan dalam implementasi metode *Role playing*, berbagai strategi dapat diterapkan (Sofyan, Buaja, & Rahman, 2018). Pertama, pelatihan bagi guru merupakan langkah kunci untuk mempersiapkan mereka dalam mengelola metode *Role playing secara* efektif. Pelatihan ini dapat mencakup pemahaman tentang konsep dan teknik *Role playing*, strategi untuk memfasilitasi interaksi siswa, serta cara memberikan umpan balik yang konstruktif (Haliza & Nugrahani, 2021). Dengan pelatihan yang memadai, guru akan lebih siap dan percaya diri dalam mengimplementasikan metode *Role playing dalam* pembelajaran kosa kata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *Role playing dalam* pembelajaran kosa kata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan. Penelitian ini penting untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan metode tersebut dan mengusulkan solusi yang dapat meningkatkan cara berkomunikasi peserta didik menggunakan bahasa Jawa di lingkungan tempat tinggal maupun di luar lingkungan tempat tinggal mereka. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian bahasa Jawa melalui pendidikan di tingkat dasar.

Studi Literatur

Studi penelitian lain juga yang telah dilakukan oleh (Fitrianingsih, Sutoyo, & Handini, 2023) yang menyatakan bahwa : 1) Kelebihan menggunakan model role play adalah siswa dapat langsung menjadi peserta aktif dalam permainan, namun kekurangan dari model role play adalah siswa belum percaya diri. 2) Peran sulit diterapkan. -Model permainannya sangat bagus. 3) Adanya hambatan dan hambatan. Apapun yang terjadi dapat ditangani oleh masing-masing guru. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Karomah, Munawaroh, & Haerani, 2023).

Menurut analisis pustaka, siswa dapat menemukan bukti bahwa metode drama dapat digunakan di lingkungan kelas sebagai sarana mempelajari sejarah budaya. Itu diberikan kepada siswa. Ini mengacu pada penelitian serupa yang dilakukan oleh (Rizki Fatimah et al., 2022), menyatakan penggunaan metode *Role*

playing dalam pembelajaran keterampilan meliputi penentuan materi, penentuan peran, pengamat, kemudian menyusun perencanaan dilanjutkan dengan praktek dan evaluasi (2) metode *Role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa dikatakan efektif yaitu tuntasnya hasil belajar siswa, siswa aktif dalam pembelajaran berlangsung, respon yang baik dan positif, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas dikategorikan baik. Penelitian yang sama menggunakan metode *Role playing* telah dilakukan oleh (Lestari, 2019), dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa 1) proses pembelajaran dapat ditingkatkan hingga mencapai nilai rata-rata yang relatif tinggi setelah pelaksanaan siklus II, 2) persentase proses pembelajaran dapat dikatakan baik siswa, dan setelah pelaksanaan siklus kedua mengalami peningkatan. sangat penting. Dengan mengamati hasil penelitian ini, penulis menyarankan agar guru bahasa Inggris sebaiknya memanfaatkan metode drama ini untuk meningkatkan keterampilan komunikasi di kelas. Maka dari itu, pada pembahasan-pembahasan penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini, akan menganalisis penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran bahasa Jawa pada kelas 2 di SD Negeri 2 Tahunan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk menggambarkan implementasi metode *Role playing* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan (Nurfita & Sukoyo, 2024). Dengan populasi seluruh siswa kelas 2 dan sampel purposive sebanyak 25 siswa yang aktif berpartisipasi, teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi, serta angket untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode (Johnson & Christensen, 2017). Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dari data yang dikumpulkan (Mezmir, 2020). Implementasi metode *Role playing* dilakukan melalui persiapan skenario, pengaturan ruang kelas, dan penyediaan properti; pelaksanaan dengan siswa memainkan peran sesuai skenario di bawah bimbingan guru; serta evaluasi melalui refleksi dan penggunaan kuesioner. Tantangan yang dihadapi termasuk kesiapan siswa, dukungan sekolah, dan keterbatasan sumber daya, yang diatasi melalui motivasi, pelatihan, dan optimalisasi sumber daya (Polat, 2024). Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran jelas mengenai efektivitas metode *Role playing* dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Jawa dan motivasi belajar siswa.

Hasil

Kegiatan awal penelitian ini adalah perencanaan penerapan metode *Role playing*, kegiatan awala melakukan penelitian ini adalah melakukan validitas intrumen penelitian kuesioner kepada dosen. Validitas kuesioner melalui tahapan revisi yang di mana revisi di nomor 3,5,8 dan 10 untuk difokuskan ke tahap pembelajaran yang sesuai di kelas 2 dengan menerapkan konsep metode *Role playing*. Setelah revisi, kuesioner sudah dinyatakan bisa untuk penelitian. Lalu, menyusun bahan ajar, materi *Role playing* dan drama *Role playing* dengan mengaitkan kosa kata bahasa Jawa. Setelah pembelajaran implementasi selesai siswa bersama peneliti dengan di bimbing, melakukan pengisian kuesioner yang telah divaliditas oleh dosen.

Penelitian ini dimulai dengan observasi dan identifikasi masalah pada siswa kelas 2, yang dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024. Langkah awal ini sangat penting untuk memahami kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mengenal kosa kata bahasa Jawa. Peneliti berusaha untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setelah masalah teridentifikasi, peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan teknologi, khususnya YouTube, sebagai sarana pengenalan kosa kata bahasa Jawa kepada siswa. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan mempermudah proses pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran, peneliti menyelipkan kegiatan ice breaking dengan lagu “Aram Sam-Sam” untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan. Ice breaking ini bertujuan untuk membuat siswa lebih rileks dan siap menerima materi yang akan diajarkan. Setelah suasana menjadi lebih kondusif, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan memperkenalkan kosa kata bahasa Jawa melalui video YouTube dan lembaran kosa kata yang dibagikan kepada siswa. Kombinasi media ini memungkinkan siswa untuk mendengar dan melihat pengucapan kosa kata secara langsung, yang sangat berguna dalam membantu mereka mengingat dan memahami kata-kata baru.

Implementasi metode *Role playing* dalam drama lingkungan sekolah menjadi salah satu inti dari kegiatan pembelajaran ini. Kegiatan ini melibatkan 25 siswa secara bergantian untuk berperan dalam drama yang dirancang untuk mempraktikkan kosa kata bahasa Jawa yang baru saja mereka pelajari. Meskipun demikian, peneliti menghadapi tantangan dalam menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif, terutama karena siswa kelas 2 masih belum lancar dalam pengucapan kosa kata bahasa Jawa. Tantangan ini menunjukkan perlunya strategi tambahan untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara efektif dan mendapatkan manfaat dari kegiatan drama ini.

Sebagai solusi, peneliti menerapkan trik dengan membagi siswa ke dalam tiga kelompok dan menjalankan drama yang berjudul “Di Sekolah dan Di Rumah” secara bergantian. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga agar suasana kelas tetap tertib dan memudahkan pengawasan selama kegiatan berlangsung. Setelah drama selesai, peneliti mengadakan sesi pembacaan dan pengulangan kosa kata secara berulang-ulang. Metode ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lancar dalam pengucapan kosa kata bahasa Jawa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Tahap akhir dari kegiatan penelitian ini adalah evaluasi, di mana peneliti bersama siswa melakukan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini penting untuk mengukur sejauh mana siswa memahami dan mampu mengaplikasikan kosa kata bahasa Jawa yang telah dipelajari (Aizawa, 2024). Hasil dari evaluasi ini juga akan menjadi dasar bagi peneliti untuk menilai efektivitas metode yang digunakan dan merancang strategi pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

Selanjutnya, melakukan tahapan survei. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap metode pembelajaran role play terhadap pemahaman kosakata bahasa Jawa. Dari 25 pernyataan dengan lima skala penilaian, mayoritas siswa memilih kolom “Setuju” (S) dan “Sangat Setuju” (SS). Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dinilai bisa memahami kosakata bahasa Jawa. Respon positif ini merupakan indikator pertama bahwa metode ini cukup memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu aspek penting yang diukur dalam angket adalah pemahaman kosakata bahasa Jawa.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih mudah memahami kosakata menggunakan metode bermain peran. Mengenai No. 2, 5, dan 15, mayoritas siswa menjawab “Setuju” atau “Sangat Setuju,” yang menunjukkan bahwa hal tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam skenario bermain peran, siswa belajar menggunakan kosakata dalam konteks dunia nyata, sehingga lebih mudah untuk dihafal dan dipahami. Selain meningkatkan pemahaman kosakata, metode *Role playing* juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Jawa (Ahmada & Munawaroh, 2022). Pernyataan no 3 dan 9 menunjukkan bahwa setelah menggunakan metode ini siswa merasa lebih percaya diri dan berani saat tampil di depan kelas. Berikut bukti kuesioner yang telah siswa kerjakan :

Tabel 1. Data Kuesioner 25 Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan

No	Nama Siswa	Skor Total
1	Siswa 1	95
2	Siswa 2	88
3	Siswa 3	102
4	Siswa 4	110
5	Siswa 5	76
6	Siswa 6	85
7	Siswa 7	90
8	Siswa 8	99
9	Siswa 9	107
10	Siswa 10	93
11	Siswa 11	120
12	Siswa 12	82
13	Siswa 13	104
14	Siswa 14	98
15	Siswa 15	89
16	Siswa 16	91
17	Siswa 17	86
18	Siswa 18	100
19	Siswa 19	109
20	Siswa 20	77
21	Siswa 21	103
22	Siswa 22	94
23	Siswa 23	85
24	Siswa 24	96
25	Siswa 25	112

Dari data kuesioner di atas dibuktikan dengan diagram pernyataan seberapa banyak anak yg setuju penerapana metode *Role playing* ini bisa berdampak positif, sebagai berikut :

Gambar 1. Diagram Skor Kuesioner



Penerapan model pembelajaran *Role playing* dalam pengajaran kosa kata bahasa Jawa terbukti berdampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan data diagram skor kuesioner yang

diperoleh dari 25 siswa, mayoritas siswa menunjukkan skor yang tinggi, dengan skor rata-rata mencapai 94,8 dari total 125. Skor tertinggi yang dicapai adalah 120, menunjukkan bahwa siswa merasa sangat setuju bahwa metode ini mempermudah mereka dalam menguasai kosa kata bahasa Jawa. Sebagian besar siswa juga merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mereka lebih termotivasi untuk belajar, terlihat dari skor yang berada di atas 90 pada sebagian besar responden. Demikian, bahwa model *Role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Jawa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa tersebut di dalam kelas.

Pembahasan

Implementasi metode *Role playing* dimulai dengan perencanaan yang matang, termasuk validasi instrumen kuesioner oleh dosen untuk memastikan instrumen tersebut sesuai dengan tujuan penelitian (Hamed Taherdoost, 2021). Setelah validasi, peneliti menyusun bahan ajar dan materi yang relevan dengan kosa kata bahasa Jawa, termasuk skenario drama yang akan digunakan dalam kegiatan *Role playing*. Pada tahap pelaksanaan, siswa diajak untuk mempraktikkan kosa kata melalui peran yang mereka mainkan dalam drama. Kegiatan ini tidak hanya dirancang untuk menghafal kosa kata tetapi juga untuk mengaplikasikannya dalam situasi yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Selama pelaksanaan metode *Role playing*, beberapa tantangan muncul, seperti kesulitan siswa dalam mengucapkan kosa kata bahasa Jawa dengan benar serta menjaga suasana kelas agar tetap kondusif. Tantangan ini diatasi dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan menjalankan drama secara bergantian, sehingga setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Peneliti juga menggunakan media audiovisual, seperti video YouTube, untuk memperkenalkan kosa kata dengan cara yang menarik. Strategi ini membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran kosa kata bahasa Jawa.

Hasil dari penerapan metode *Role playing* menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif terhadap metode ini. Data kuesioner yang diperoleh dari 25 siswa menunjukkan bahwa metode ini berdampak positif untuk pemahaman kosa kata bahasa Jawa, dengan skor rata-rata kuesioner mencapai 94,8. Selain itu, metode ini juga bisa menunjukkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Jawa. Siswa merasa lebih mudah mengingat kosa kata dan lebih termotivasi untuk belajar, yang menunjukkan bahwa metode *Role playing* tidak hanya berdampak positif untuk keterampilan berbahasa Jawa tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nasution, Munip, Rohmi, & Rizky, 2023), penerapan metode *Role playing* sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara mahasiswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa metode *Role playing* tidak hanya mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, tetapi juga memperbaiki kemampuan berbicara mereka dalam situasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal yang serupa juga dilakukan oleh (Wahyuni, 2023), bahwa penggunaan model *Role playing* memudahkan siswa yang awalnya tidak menyukai pelajaran untuk lebih memahami konsep yang diajarkan. Metode ini berhasil membuat pembelajaran saai itu lebih interaktif dan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Maka dari itu, dari hasil temuan penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role playing* bisa meningkatkan cara komunikasi dan pemahaman menggunakan kosa kata bahasa Jawa di kelas 2.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *Role playing* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jawa di kelas 2 SD Negeri 02 Tahunan berdampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan kosa kata bahasa Jawa siswa. Data kuesioner yang diisi oleh 25 siswa menunjukkan respon positif, dengan rata-rata skor mencapai 948 dari total skor maksimal 1.250. Skor tertinggi yang dicapai adalah 120, yang menunjukkan bahwa siswa merasa metode ini sangat membantu dalam menguasai kosa kata bahasa Jawa. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan partisipasi aktif dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Jawa, yang terlihat dari tingginya skor pada aspek keterlibatan dan motivasi siswa selama kegiatan *Role playing*. Demikian, metode *Role playing* dapat diandalkan sebagai pendekatan pembelajaran yang berdampak positif untuk memperkuat kemampuan berbahasa Jawa siswa di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti berterima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Tahunan yang telah memberikan izin penelitian.

Referensi

- Ahmada, Adib, & Munawaroh, Lailatul. (2022). Use of Role Play Method to Improve Speaking Skills. *Darussalam English Journal (DEJ)*, 2(1), 55–82. <https://doi.org/10.30739/dej.v2i1.1506>
- Aizawa, Ikuya. (2024). The role of language on assessment outcomes: an analysis of calculation and explanation questions in science classrooms. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 0(0), 1–16. <https://doi.org/10.1080/02602938.2024.2353865>
- Aura, Isabella, Järvelä, Simo, Hassan, Lobna, & Hamari, Juho. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *Journal of Educational Research*, 116(3), 159–170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Caniago, Fadhil Tohir, & Nesa, Deswita. (2024). Exploring the Efficacy of the Role-Play Method in Enhancing Indonesian Speaking Skills: A Comprehensive Study in Language Education. *Online) L'Geneus: The Journal Language Generations of Intellectual Society Journal Homepage*, 13(1), 2746–4024. Retrieved from www.iocscience.org/ejournal/index.php/geneus
- Ermawati, Yunita, Darni, Surana, Murdiyanto, & Adipitoyo, Sugeng. (2020). *Building the Character of Elementary School Students through Javanese Language Learning*. 390(Icracos 2019), 157–161. <https://doi.org/10.2991/icracos-19.2020.33>
- Fitrianingsih, Dewi, Sutoyo, Sutoyo, & Handini, Oktiana. (2023). Analisis Penggunaan Model *Role playing* Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iiia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Haliza, Ria Nur, & Nugrahani, Rizka Fibria. (2021). Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Hamed Taherdoost. (2021). Data Collection Methods and Tools for Research; A Step-by-Step Guide to Choose Data Collection Technique for Academic and Business Research Projects. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 2021(1), 10–38. Retrieved from <https://hal.science/hal-03741847>

-
- Hidayati, Richma, Syafitri, Dewi, Nindya, Nazulla Niftira, & Izzah, Nailatul. (2017). Child Counseling With Javanese Language Role Play Method To Build Early Children Characters. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 72–76. Retrieved from [http://files/7246/Hidayati et al. - 2017 - CHILD COUNSELING WITH JAVANESE LANGUAGE ROLE PLAY .pdf](http://files/7246/Hidayati%20et%20al.%20-%202017%20-%20CHILD%20COUNSELING%20WITH%20JAVANESE%20LANGUAGE%20ROLE%20PLAY.pdf)<http://files/7251/1111.html>
- Johnson, R. Burke, & Christensen, Larry. (2017). Methods of data collection in quantitative, qualitative and mixed reserach. *Educational Research: Quantitative, Qualitative and Mixed Approaches*, 179–206. Retrieved from <https://edge.sagepub.com/rbjohnson7e>
- Karomah, Salma, Munawaroh, Nenden, & Haerani, Ane. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role playing* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Latifah, Nahdliatul, & Priantari, Ika. (2024). Implementasi Metode *Role playing* untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Lestari, Puji. (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. Retrieved from <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>
- Maulidiyah, Yuli, Mubarak, Khusni, & Rahmawati, Ery. (2022). Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Mezmir, Esubalew Aman. (2020). Qualitative Data Analysis: An Overview of Data Reduction, Data Display and Interpretation. *Research on Humanities and Social Sciences*, 10(21), 15–27. <https://doi.org/10.7176/rhss/10-21-02>
- Nasution, Ammi Thoibah, Munip, Abdul, Rohmi, Puspo, & Rizky, Vega Bintang. (2023). Analisis Penerapan Metode *Role playing* Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2732–2744.
- Nurfita, Dwi, & Sukoyo, Joko. (2024). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kabupaten Pemalang. *PAKAR Pendidikan*, 22(1), 192–202. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i1.537>
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep, Sujana, & Ali, Sudin. (2016). Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Polat, Mustafa. (2024). Readiness, resilience, and engagement: Analyzing the core building blocks of online education. *Education and Information Technologies*, (0123456789). <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12534-0>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, Rizky. (2020). Penerapan Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rizki Fatimah, Ana, Rinawati, Atim, & Maryanto, Maryanto. (2022). Analisis Metode *Role playing* dalam

- Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan Magelang. *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 43–53. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i2.771>
- Rofiq, Ainur, & Mashuri, Imam. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Sofyan, Nurlaily, Buaja, Taslim, & Rahman, Ona Raiyani. (2018). The implementation of role play method in improving students' speaking skill: A classroom action research at grade ix students of smp muhammadiyah 1 ternate. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 7(12), 267–269.
- Wahyuni, Tamara Putri. (2023). Analisis Penggunaan Model *Role playing* dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3482–3488. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1756>
- Wulandari, Sepya Indah, Nuryadi, Nuryadi, & Wargana, M. Bayu. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- Yulianto, Bambang, Maruti, Endang Sri, Suhartono, Yohanes, Budinuryanta, Shodiq, Syamsul, & Parji. (2023). Stimulating critical awareness of Javanese language in elementary schools: Exploring mother language teaching practices in Indonesia. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2202782>
- Zuharo, Rosya Arumi, Fitri, Nuriyah Arina, & Azzahra, Azizah. (2022). *Remen Sinaw Jawa : Improving The Manner of Javanese Language of Elementary School Students*. 33(2), 69–73.