

## Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Komik Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa pada Siswa Sekolah Dasar

\*Mareta Noor Ahadiya<sup>1</sup>, Much Arsyad Fardani<sup>2</sup>, Diana Ermawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail Penulis Korespondensi: [202133315@std.umk.ac.id](mailto:202133315@std.umk.ac.id)

**Article History:** Submission: 2025-08-27 || Accepted: 2025-12-05 || Published: 2025-12-29

**Sejarah Artikel:** Penyerahan: 2025-08-27 || Diterima: 2025-12-05 || Dipublikasi: 2025-12-29

### Abstract

This classroom action research investigated the effectiveness of a role-playing model supported by wayang comic media in improving fifth-grade students' Javanese polite-speech (*unggah-ungguh*) speaking skills. *Unggah-ungguh* was operationalized into five assessable indicators: (1) appropriateness of speech level to the interlocutor and situation, (2) diction and vocabulary accuracy, (3) grammatical structure, (4) fluency and pragmatic relevance of responses, and (5) pronunciation–intonation. The study involved 13 students of Grade V at SD 3 Margorejo and was conducted in two cycles following Kemmis & McTaggart (planning–action–observation–reflection). Speaking performance was evaluated using an analytic rubric by two independent raters and resolved through consensus when discrepancies occurred. Results showed substantial improvement in classical mastery: 0% in the pre-cycle, 53.85% in Cycle I, and 92% in Cycle II. The average speaking score increased from 58 (pre-cycle) to 70 (Cycle I) and 80 (Cycle II). These findings suggest that role playing with wayang comics provides contextual scaffolding for selecting appropriate speech levels and enhances students' confidence and speaking accuracy.

**Keywords:** *Role playing, wayang comic media, Javanese polite speech (unggah-ungguh), speaking skills, classroom action research.*

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini menguji efektivitas model *role playing* berbantu komik wayang untuk meningkatkan keterampilan berbicara *unggah-ungguh* bahasa Jawa siswa kelas V SD. *Unggah-ungguh* dioperasionalkan menjadi lima indikator terukur, yaitu: (1) ketepatan pemilihan tingkat tutur sesuai lawan bicara dan situasi, (2) ketepatan diksi/kosakata, (3) ketepatan struktur tata bahasa, (4) kefasihan dan relevansi pragmatik tuturan, serta (5) lafal–intonasi. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa kelas V SD 3 Margorejo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis & McTaggart (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi). Data keterampilan berbicara diperoleh melalui tes unjuk kerja dengan rubrik analitik yang dinilai oleh dua penilai independen. Hasil menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 0% pada pra-siklus menjadi 53,85% pada Siklus I dan 92% pada Siklus II. Rata-rata skor berbicara meningkat dari 58 (pra-siklus) menjadi 70 (Siklus I) dan 80 (Siklus II). Temuan ini menegaskan bahwa *role playing* berbantuan komik wayang efektif meningkatkan kemampuan berbicara *unggah-ungguh* sekaligus menanamkan nilai kesopanan dan tata krama dalam komunikasi siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Bermain peran, media komik wayang, unggah-ungguh bahasa Jawa, keterampilan berbicara, penelitian tindakan kelas.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang bermanfaat dalam mengembangkan potensi diri. Dalam konteks pelestarian budaya bangsa, upaya menjaga keberlangsungan bahasa, sastra, dan budaya

Jawa menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan, khususnya melalui jalur pendidikan formal di sekolah dasar maupun menengah. Salah satu bentuk implementasinya adalah melalui muatan lokal Bahasa Jawa yang tercantum dalam kurikulum sekolah dasar. Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah memiliki fungsi vital dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa, baik oleh orang tua, orang dewasa, maupun anak-anak. Bahasa ini dikenal memiliki tingkatan tutur yang khas, yaitu Ngoko, Madya, dan Krama. Tingkat tutur tersebut berfungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan tata krama dan nilai kesopanan dalam budaya Jawa. Menurut Safitri & Wiranti (2025), penggunaan tingkat tutur atau unggah-ungguh menjadi sarana untuk menunjukkan rasa hormat kepada lawan bicara, terutama ketika berbicara dengan orang yang lebih tua (Fardani & Wiranti, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga menanamkan nilai sopan santun, etika, dan karakter.

Namun, hasil observasi di sekolah dasar menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menerapkan unggah-ungguh berbahasa masih rendah. Banyak siswa yang kurang sopan dalam berkomunikasi dengan guru serta mengalami kesulitan dalam pengucapan dan penerapan bahasa krama. Nilai hasil belajar Bahasa Jawa, khususnya pada indikator keterampilan berbicara, juga menunjukkan capaian yang belum memuaskan. Hal ini dipengaruhi oleh anggapan siswa bahwa pelajaran Bahasa Jawa sulit dan membosankan, serta keterbatasan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif. Keterampilan berbicara sendiri merupakan kemampuan penting yang tidak hanya sekedar menyampaikan pesan, tetapi juga membangun interaksi yang bermakna (Putri et al., 2024). Untuk itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa agar aktif berbicara sekaligus menumbuhkan kreativitas. Salah satu alternatif yang relevan adalah model role playing, yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu dalam sebuah cerita atau peristiwa. Model ini terbukti mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berpartisipasi aktif dalam percakapan, dan meningkatkan motivasi belajar (Handayani, Ismaya, & Ermawati, 2023; Lubis & Nasution, 2024).

Agar lebih menarik dan kontekstual, role playing perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Komik wayang merupakan salah satu media visual yang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa karena memadukan unsur hiburan, nilai budaya, dan pendidikan karakter. Penggunaan komik wayang dalam pembelajaran unggah-ungguh dapat membantu siswa memahami tata krama berbahasa dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memudahkan guru dalam penyampaian materi (Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam penggunaan unggah-ungguh Bahasa Jawa dipengaruhi oleh penggunaan metode konvensional yang kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model role playing berbantuan media komik wayang sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus menanamkan nilai kesopanan dan tata krama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD 3 Margorejo pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa melalui penerapan model role playing berbantuan media komik wayang.

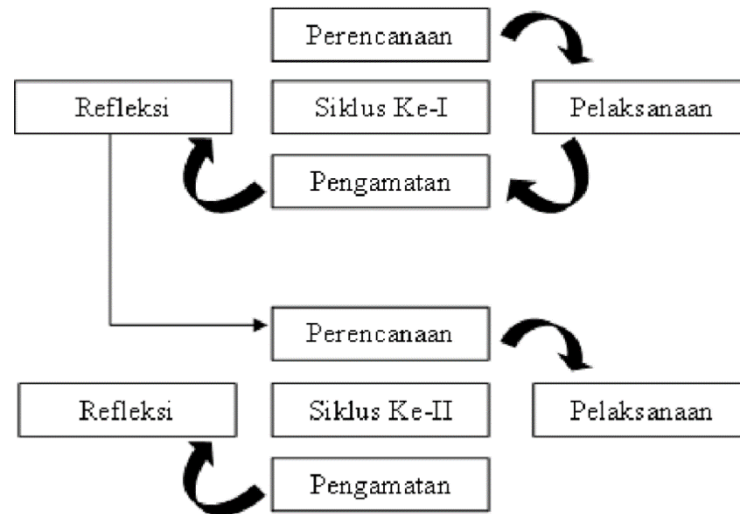
## **II. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau juga disebut "*Classroom Action Research*". Penelitian ini diterapkan oleh guru di ruang kelas untuk memperbaiki teknik dan metode pembelajaran serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa. Menurut Masliati & Mayasari, (2023) Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas yang dipimpinnya sendiri melalui proses refleksi diri, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengajarannya sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Model penelitian yang digunakan yakni model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Adapun tahapan-tahapan siklus meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi/Pengamatan, (4) Refleksi. Adapun penjelasan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan, merupakan kegiatan yang disusun sebelum melakukan Tindakan.
2. Pelaksanaan/Tindakan, merupakan proses yang dilakukan peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

3. Observasi/Pengamatan, merupakan kegiatan mengamati guna mengumpulkan informasi dari pelaksanaan Tindakan yang dilakukan oleh peneliti termasuk juga pengaruh yang ditimbulkan oleh perlakuan guru.
4. Refleksi, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis hasil dari pelaksanaan serta hasil observasi penelitian.

Dari uraian di atas, secara sistematis dapat dilihat bagan model penelitian oleh Kemmis & MC Taggart, sebagai berikut.



**Gambar 1.** Bagan Siklus Penelitian Kemmis & Mc Taggart  
(Arikunto, 2015)

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD 3 Margorejo dengan jumlah siswa 13 terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data ini digunakan untuk mengetahui keterampilan berbicara *unggah-ungguh* Bahasa Jawa siswa, teknik dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Nilai ketuntasan belajar siswa minimal 80%, jika indikator keberhasilan sudah mencapai 75 (skor individu) maka ketuntasan belajar sudah tercapai atau tuntas. Nilai keterampilan berbicara siswa dapat di hitung dengan menggunakan rumus.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dikategorikan ke dalam 5 yaitu (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang, dan (1) Sangat Kurang.

**Tabel 1.** Kategori Nilai Keterampilan Berbicara

Interval	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
20	Sangat Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Tahap Prasiklus

Data hasil pra siklus diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara siswa selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Sebagian besar siswa belum

menguasai keterampilan berbicara siswa yang bisa dilihat dari rendahnya hasil tes pra siklus. Berikut adalah hasil tes keterampilan berbicara pra siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Tes Keterampilan Berbicara Pra Siklus

Kategori	Frekuensi	Persentase
(Sangat Baik) 81-100	0	0%
(Baik) 61-80	3	23,07%
(Cukup) 41-60	9	69,2%
(Kurang) 21-40	0	0%
(Sangat Kurang) 20	1	7,69%

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada pada kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase 7,69%. Sedangkan siswa yang berada pada kategori cukup sebanyak 9 siswa dengan persentase sebesar 69,2% dan siswa yang berada pada kategori baik sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 23,07%. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang maupun kategori sangat baik. Berdasarkan hasil di atas, metode ceramah kurang cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas, karena guru hanya berperan aktif dalam menguasai kelas tetapi siswa yang cenderung pasif pada saat pembelajaran.

## 2. Tahap Siklus I

Data hasil siklus I diperoleh dari hasil tes tes berbicara siswa selama menggunakan model *role playing* berbantu media komik wayang pada materi *unggah-ungguh* Bahasa Jawa. Hasil tes dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah.

**Tabel 3.** Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

Kategori	Frekuensi	Persentase
(Sangat Baik) 81-100	2	15,38%
(Baik) 61-80	8	61,53%
(Cukup) 41-60	2	15,38%
(Kurang) 21-40	0	0%
(Sangat Kurang) 20	1	7,69%

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada di kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase sebesar 7,69%. Siswa yang berada pada kategori cukup sebanyak 2 siswa dengan persentase 15,38%. Pada kategori baik sebanyak 8 siswa dengan persentase 61,53%. Sedangkan siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 2 siswa dan persentase 15,38%. Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara siswa pada siklus I mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar klasikal yang dicapai pada siklus I yang tuntas yaitu 53,85% dengan kurang sebesar 46,15% siswa yang belum tuntas. Penggunaan model *role playing* berbantuan media komik wayang mampu meningkatkan ketuntasan belajar klasikal.

## 3. Tahap Siklus II

Data hasil pada siklus II diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara siswa menggunakan model *role playing* berbantu media komik wayang pada materi *unggah-ungguh* Bahasa Jawa. Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara pada siklus II dengan menerapkan model *role playing* berbantu media komik wayang, ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai 92%, masih ada 1 siswa pada kategori sangat kurang dan cukup.

**Tabel 4.** Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II

Kategori	Frekuensi	Persentase
(Sangat Baik) 81-100	8	61,53%
(Baik) 61-80	4	30,76%
(Cukup) 41-60	0	0%

(Kurang) 21-40	0	0%
(Sangat Kurang) 20	1	7,69%

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada di kateori sangat kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase sebesar 7,69%. Pada kategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase 30,76%. Sedangkan siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 8 siswa dan persentase 61,53%.

**Tabel 5.** Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	0 siswa	7 siswa	12 siswa
Persentase	0%	53,85%	92%
Tidak Tuntas	13 siswa	6 siswa	1 siswa
Persentase	100%	46,15%	8%

Berdasarkan table di atas, dapat diketahui bahwa hasil tes keterampilan berbicara siswa pada pra siklus untuk siswa yang tuntas sebanyak 0 siswa atau 0% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa atau 100%. Hasil tes siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa atau 53,85% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 46,15%. Dan hasil tes siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 92% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa atau 8%

## **B. Pembahasan**

Pada kondisi pra-siklus, proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD 3 Margorejo belum menerapkan model role playing berbantu media komik wayang. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbicara. Kegiatan belajar cenderung monoton karena guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang termotivasi untuk berlatih berbicara sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Utami et al. (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya keaktifan dan konsentrasi siswa berpengaruh pada rendahnya efektivitas pembelajaran. Sebagai upaya perbaikan, peneliti bersama guru menerapkan model role playing berbantu media komik wayang. Role playing menekankan pada aktivitas bermain peran yang mendorong siswa untuk berdialog, menyampaikan pendapat, serta menghayati karakter dalam sebuah cerita (Meishaparina et al., 2023). Pada penelitian ini, model role playing dilaksanakan dalam enam tahapan, yaitu: persiapan dan pemanasan, pemilihan peran, menghias panggung, penunjukan pengamat, pelaksanaan peran, serta diskusi dan evaluasi (Mottoh, 2023). Komik wayang dipilih sebagai media karena menyajikan alur cerita yang menarik dan visual yang konkret, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar serta membantu siswa memahami tata bahasa dan kosakata (Yulanda, 2024).

Berdasarkan hasil pembelajaran, keterampilan berbicara siswa dianalisis melalui lima indikator penilaian, yaitu tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, isi pembicaraan, serta lafal dan ucapan. Pada indikator tata bahasa, skor siswa pada siklus I masih rendah, namun meningkat pada siklus II setelah adanya latihan berbicara secara intensif. Media komik wayang terbukti memberikan daya tarik tersendiri dalam pembelajaran tata bahasa, sebagaimana dikemukakan (Ahmad, 2024) bahwa alur cerita dalam komik dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran bahasa daerah. Indikator kosakata juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siswa lebih mudah memperkaya kosakata melalui dialog dalam komik wayang yang terstruktur, mendukung temuan (Sari et al. 2024) bahwa media wayang dapat memperluas penguasaan kosakata dan struktur bahasa.

Pada indikator kefasihan dan kelancaran, skor siswa pada siklus I menunjukkan adanya hambatan berupa keraguan dan keterhentian saat berbicara. Namun, melalui latihan berulang, pada siklus II siswa lebih percaya diri dan berbicara dengan intonasi yang lebih baik. Temuan ini diperkuat oleh Syafii et al. (2022) yang menegaskan bahwa rasa percaya diri berperan penting dalam meningkatkan kelancaran berbicara. Selanjutnya, indikator isi pembicaraan juga mengalami perkembangan. Pada siklus I isi pembicaraan siswa cenderung tidak relevan dan

kurang terstruktur, sementara pada siklus II terlihat lebih logis, jelas, dan sesuai dengan tujuan komunikasi. Indikator lafal dan ucapan juga menunjukkan peningkatan, di mana siswa semakin terampil melafalkan kata dengan tepat serta menggunakan intonasi sesuai konteks unggah-ungguh bahasa Jawa.

Secara keseluruhan, hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I menunjukkan 53,85% siswa tuntas dan 46,15% belum tuntas. Pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat signifikan menjadi 92%, sementara hanya 8% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* berbantu komik wayang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Asviyati et al. (2024), kegiatan memainkan peran melalui media wayang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Jawa melalui model *role playing* berbantu media komik wayang terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam penerapan unggah-ungguh. Selain itu, model ini juga berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter yang menanamkan nilai kesopanan, tata krama, dan etika komunikasi sesuai budaya Jawa. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya (Rayhan et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara signifikan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: (1) jumlah subjek kecil ( $n=13$ ) dan hanya satu sekolah; (2) desain PTK tanpa kelompok pembandingan sehingga peningkatan tidak bisa dibandingkan dengan metode lain; (3) penilaian masih bergantung pada performa saat itu dan belum mengukur retensi 2–4 minggu; serta (4) reliabilitas antar-penilai perlu dilaporkan lebih rinci melalui ICC/kappa. Keterbatasan ini menjadi dasar rekomendasi penelitian lanjutan.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan komik wayang efektif meningkatkan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa siswa kelas V SD 3 Margorejo. Ketuntasan klasikal meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 53,85% pada Siklus I dan mencapai 92% pada Siklus II. Rata-rata skor total juga naik dari 58 menjadi 70 dan 80. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator unggah-ungguh, terutama ketepatan tingkat tutur, diksi sopan, serta lafal-intonasi, karena model ini menghadirkan konteks sosial budaya yang jelas dan latihan komunikasi autentik. Dengan demikian, *role playing* berbantu komik wayang layak dijadikan strategi kontekstual untuk pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar.

##### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, bagi guru, penerapan model *role playing* berbantu media komik wayang hendaknya direncanakan secara matang, khususnya dalam pembagian kelompok yang sebaiknya bersifat heterogen agar terjadi interaksi yang seimbang dan siswa dapat saling melengkapi. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan pengelolaan waktu serta memberikan bimbingan yang proporsional kepada setiap kelompok agar proses pembelajaran berjalan efektif. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek dan konteks penelitian, misalnya pada tingkat kelas yang berbeda atau sekolah dengan latar belakang yang bervariasi, serta melibatkan lebih dari satu observer untuk memperoleh data keterampilan berbicara yang lebih objektif dan komprehensif.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Z. (2024). Pembelajaran Bahasa Madura Melalui Media Komik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 7.
- Asviyati, L., Ngatman, & Suhartono. (2024). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Picture Mask untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang pada Siswa Kelas VA SD Negeri Jemur Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah*

*Kependidikan*, 2, 306–312.

- Azizah, D. D., & Subrata, H. (2022). Implementasi Bahasa Jawa Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar di Wilayah Trenggalek\_Dyah Dinu Azizah. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2), 161–166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p161-166>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia* (pp. 160–176).
- Fajaralvidens, A. Z., Nuraini, C., & Mujtaba, S. (2024). Efektivitas Media Wayang Kertas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Materi Cerita Fantasi di Kelas X MA Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 142–150.
- Fardani, M. A., & Wiranti, D. A. (2019). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa jawa krama anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial,"* 0291, 117–122.
- Fatmawati, L., Astriyani, G. A., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Kelas III Berbantuan Media Flashcard di Sekolah Dasar. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 2(2), 200–211. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i2.242>
- Handayani, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Mind Mapping. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(2), 50–57. <https://doi.org/10.57235/motekar.v1i2.1105>
- Kamal, M. S., Fardani, M. A., & Bakhrudin, A. (2023). Sikap Unggah-Ungguh dan Santun sebagai Cerminan Penggunaan Ragam Bahasa Jawa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2(6), 2817–2828.
- Khubni Maghfirotnun, & Muhammad Robik. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V melalui Pembiasaan Berbahasa. *Ibtida'*, 2(01), 59–66. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.172>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/756>
- Masliati, T., & Mayasari, E. (2023). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Usia 5-6 Tahun di RAA Insan Tamam Pamarayan Kabupaten Serang Provinsi Banten. *Jurnal Anak Bangsa*, 2, 173–320.
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas Ii Sdn 013 Pasir Kaliki. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1740–1748. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895>
- Mottoh, Y. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 950–958. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047864>



- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Putri, E. E., Purwandari, S., & Triana, P. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa melalui Permainan Dolanan Anak. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 110–118. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i1.1406>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Safitri, I. N., & Wiranti, D. A. (2025). Analisis Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Alus Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Peserta Didik Pada Fase B di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(2), 361–370. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i2.12774>
- Saputri, R. D. R., & Pratikno, A. S. (2024). Analisis Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 340–347. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.481>
- Salsabila, K. R., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 372–378. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4575>
- Sari, R., Widiastuti, S., & Rosyida, D. A. (2024). Pengembangan Media Wayang Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 4(1), 67–91. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2850>
- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.44954>
- Tussifa, N. A. B., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn 1 Grogolkabupaten Cirebon. *Jurna Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 152–158.
- Utami, P. R., Kironoratri, L., & Fardani, M. A. (2022). Penggunaan Modul “Aksi Sekolah” sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik SD. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 71–76. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v5i2.51693>
- Winarsih, A., & Raharja, S. L. (2025). Pemanfaatan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara, Keterampilan Sosial, dan Kemandirian Anak Usia 4 – 5 Tahun TK XYZ. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 14–18. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.633>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yulanda, N. I. P. (2024). Penerapan Media Wayang Nusantara Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 di SDI Surya Buana. *Jimad: Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(3).
- Yuniandari, L., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Media E-Komik terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 343–353. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.80281>