# Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Krama Kelas III MI Melalui Pembiasaan Metode *Daily Conversation* (Metode Sapaan Pagi) Berbasis Budaya Jawa

Mohamad Agus Suhari[1] , M. Sofyan Alnashr[2]
Institut Pesantren Mathali'ul Falah ([1]PGMI Fakultas Tarbiyah )
Institut Pesantren Mathali'ul Falah ([2]PGMI Fakultas Tarbiyah)
Alamat e-mail : ([1]mohamadsuhari987@gmail.com), Alamat e-mail : [2]sofyan@ipmafa.ac.id,

## *ABSTRACT*

*This study aims to improve the *Krama* (polite Javanese) language proficiency of third-grade students at MI Roudlotusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati, through a "Daily Conversation" practice (a morning greeting routine) rooted in Javanese culture. Conducted as Classroom Action Research (CAR), the study spanned two cycles and involved 18 third-grade students during the 2026/2027 academic year. Each cycle consisted of planning, action, observation, evaluation, and reflection. The first cycle utilized picture cards, while the second cycle incorporated stick puppets (*wayang stik*) and role-playing. Data were collected through observation, oral practical tests, and documentation. The success criterion was set at a minimum of 80% of students achieving a score of ≥75. The results indicate that the mastery rate increased from 28% in the pre-cycle phase to 55% in the first cycle, and further rose to 90% in the second cycle. Consequently, there was a 56% between the first and second cycles. Beyond academic gains, the students became more active, courageous, and confident, while also demonstrating a better grasp of *Krama* vocabulary and the appropriate etiquette (*unggah-ungguh*) associated with the language. Thus, the implementation of a Javanese-culture-based "Daily Conversation" routine—facilitated by stick puppets and role-playing—effectively enhances the *Krama* language proficiency of third-grade students at MI Roudlotusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati*

*Keywords: Daily Conversation, Morning Greeting, Stick Puppets, Krama Language, Language Skills.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa Krama siswa kelas III MI Roudlotusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati melalui pembiasaan *Daily Conversation* (Metode Sapaan Pagi) berbasis budaya Jawa. Penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 18 siswa kelas III Tahun Ajaran 2026/2027. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, serta refleksi. Siklus I menggunakan media kartu bergambar, Siklus II dikembangkan melalui Boneka Wayang Stik dan *Role Playing*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes praktik lisan, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan ditetapkan minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥75. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar meningkat dari 28% pada pra siklus menjadi 55% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 90% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 56% dari Siklus I ke Siklus II. Selain peningkatan hasil belajar, siswa menjadi lebih aktif, berani, percaya diri, serta lebih

mampu menggunakan kosakata dan*unggah-ungguh* Bahasa Krama. Dengan demikian, pembiasaan *Daily Conversation* berbasis budaya Jawa melalui Boneka Wayang Stik dan *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Krama siswa kelas III MI Roudlotusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati.

**Kata Kunci:** *Daily Conversation*, Sapaan Pagi, Boneka Wayang Stik, Bahasa Krama, Kemampuan Berbahasa

## A. Pendahuluan

Kemampuan menggunakan bahasa Jawa Krama sehari-hari masih menjadi kendala bagi siswa sekolah dasar, padahal bahasa berperan penting dalam perkembangan akademik dan kepribadian mereka. (Umi Nadhiroh 2021). Penggunaan bahasa Jawa Krama dipengaruhi oleh praktik dan model pendidikan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Ada banyak Orang tua kerap membiasakan anak-anaknya menggunakan bahasa Ngoko, bahasa Indonesia, bahkan bahasa inggris daripada menggunakan bahasa Jawa krama (H.Rahma,D. Wiranti 2024). Sebagian siswa telah mengenal ungkapan sederhana, tetapi belum terbiasa menggunakannya ketika berkomunikasi dengan guru maupun teman. Padahal, Bahasa Jawa krama dinilai sebagai penguat kelestarian budaya Jawa yang harus dijaga (Putri hapsari, R. & Dimyati, 2021). Dalam budaya Jawa penggunaan bahasa daerah di kalangan generasi muda saat ini menjadi ancaman serius bagi kelestarian nilai-nilai budaya luhur (Kairun Nisa, Rina Yuliana dan Patra Agtiyar Rahman 2026). Pembelajaran bahasa Jawa adalah mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang mempelajari tentang bahasa, sastra serta nilai-nilai budaya jawa (Sufyan As-tsaur 2021). Penggunaan bahasa krama berkaitan erat dengan unggah-ungguh dan cara seseorang menunjukkan rasa hormat kepada lawan bicara. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jawa tidak cukup hanya mengenalkan kosakata dan aturan penggunaan bahasa, tetapi juga perlu membiasakan siswa mempraktekkan nya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil pada siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala (Azizah dan Subrata 2022). Siswa masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata Krama dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan siswa dalam

menggunakan bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh juga ditemukan dalam penelitian Fatmawati dan Wiranti (2023). Kendala siswa terletak pada penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat. Oleh karena itu, siswa perlu lebih banyak berlatih agar mampu menggunakan bahasa Jawa Krama dalam percakapan sehari-hari, bukan sekadar memahaminya secara teori.

Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama telah dilakukan melalui berbagai cara. Seperti penggunaan media *Fun Learning Mat* dalam pembelajaran bahasa Jawa ragam karma (Atin et al. 2021). Sementara itu, kajian penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa karma (Handayani dan Mulyana 2024). Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa latihan berbicara yang melibatkan siswa secara langsung dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Meskipun demikian, siswa juga memerlukan pembiasaan yang dilakukan secara rutin agar keterampilan yang dipelajari tidak berhenti pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembiasaan harian dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan pengalaman belajar secara berulang. Penanaman karakter siswa sekolah dasar melalui pembiasaan harian (Gantini dan Fauziati 2021). Pembiasaan dapat dilakukan melalui percakapan singkat sebelum belajar, seperti memberi salam, menyapa guru, dan berbicara dengan teman menggunakan bahasa Jawa Krama secara rutin. Kegiatan sederhana yang dilakukan secara konsisten ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan bahasa krama dalam situasi yang sesuai.

Hasil pengamatan di kelas III MI Raudhatusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 5 siswa (28%) yang mampu menggunakan bahasa Jawa Krama dengan tepat, sedangkan 13 siswa (72%) masih perlu bimbingan. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang memberi siswa lebih banyak kesempatan berlatih melalui percakapan sehari-hari.

Penerapan pembiasaan *Daily Conversation* melalui kegiatan sapaan pagi berbasis budaya Jawa akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini. Kegiatan dilakukan

sebelum pembelajaran dimulai dengan melibatkan siswa dalam percakapan sederhana menggunakan bahasa Jawa krama. Melalui kegiatan ini, siswa berlatih menyapa, menjawab sapaan, dan melakukan percakapan singkat dengan guru maupun teman. Pemilihan sapaan pagi didasarkan pada pertimbangan bahwa kegiatan tersebut mudah diterapkan dalam rutinitas sekolah dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara berulang. Pembiasaan ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang mengkaji penggunaan media pembelajaran atau model bermain peran, penelitian ini menempatkan pembiasaan percakapan pagi sebagai kegiatan utama, sedangkan media dan bermain peran digunakan untuk mendukung pelaksanaannya. Tindakan diperbaiki berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan mencapai indikator keberhasilan apabila sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai minimal 75 dan mampu menggunakan bahasa Jawa krama dalam percakapan sederhana sesuai indikator penilaian.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, siswa berlatih menggunakan bahasa Jawa krama dengan bantuan kartu gambar. Setelah pelaksanaan tindakan dievaluasi, hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II. Pada tahap ini, pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan boneka wayang stik, bermain peran (*Role Playing*), latihan percakapan berulang, dan pemberian poin sebagai bentuk apresiasi kepada siswa. Perbaikan tersebut dilakukan agar kegiatan sapaan pagi lebih menarik dan siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk mencoba berbicara menggunakan bahasa Jawa krama.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di MI Roudlotusysyubban Tawangrejo, Winong, Pati, pada tahun ajaran 2026/2027.

Penelitian melibatkan 18 siswa kelas III dan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Tindakan yang diterapkan berupa pembiasaan *Daily Conversation* atau Sapaan Pagi dengan mengangkat

budaya Jawa. Pada siklus pertama, siswa menggunakan kartu bergambar sebagai media untuk memahami berbagai situasi percakapan. Hasil refleksi siklus pertama kemudian digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus kedua melalui penggunaan boneka wayang stik, role playing, dan pemberian reward. Percakapan yang dilatih mencakup salam, sapaan, menanyakan kabar, meminta izin, mengucapkan terima kasih, dan berpamitan.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes lisan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan, keberanian, keterlibatan, penggunaan kosakata Bahasa Jawa Krama, serta penerapan unggah-ungguh siswa. Sementara itu, tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan percakapan Bahasa Krama berdasarkan aspek kefasihan, kosakata, pelafalan, dan sikap unggah-ungguh.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. KKM yang digunakan adalah 75. Penelitian dinyatakan mencapai keberhasilan apabila sekurang-kurangnya 90% siswa memperoleh nilai minimal 75.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kegiatan ini dilakukan dua siklus dengan perbaikan pada setiap tahap berdasarkan hasil refleksi. Pra-siklus dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam berbahasa Jawa Krama. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 5 dari 18 siswa (28%) mencapai KKM ≥75. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh kebiasaan menggunakan Bahasa Ngoko, kurangnya rasa percaya diri, serta keterbatasan kosakata Krama Inggil dalam percakapan sehari - hari. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran melalui pembiasaan *Daily Conversation* (Sapaan Pagi). Siswa kurang berani berbicara dan belum terbiasa menerapkan unggah-ungguh ketika berkomunikasi dengan guru maupun orang yang lebih tua.

Pada Siklus I, penulis menerapkan metode *Daily Conversation* melalui pembiasaan Sapaan Pagi menggunakan Bahasa Krama. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan kartu bergambar, lembar observasi, dan instrumen tes lisan.

Pelaksanaan pembelajaran meliputi pemberian contoh sapaan, pengenalan kosakata Krama, serta latihan percakapan berpasangan berdasarkan kartu gambar situasi sehari-hari. Penggunaan media kartu gambar situasi ini bertujuan untuk membantu siswa dalam melatih bercakap-cakap (sopo aruh). Siswa mulai menunjukkan perubahan setelah menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan berbagai alat, materi, atau teknologi untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (N Sholikha, H. Subrata 2023). Media tersebut membantu siswa memahami situasi percakapan dan memilih ungkapan yang sesuai. Namun, masih terdapat siswa yang kurang percaya diri, minimnya kosakata, belum lancar berbicara, dan masih membutuhkan bantuan guru. (D. Putri, D Wiranti 2026) berkata dalam temuan yang dipaparkan (Armelia et al dan Rizkia et al 2024) turut memperkuat bukti bahwa pemanfaatan kartu mampu memperkaya penguasaan kosakata. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan keberanian siswa, meskipun sebagian masih malu, kurang percaya diri, dan kesulitan membedakan kosakata Ngoko dan Krama. Hasil tes lisan mencapai 55%. Hasil tersebut meningkat dibandingkan pra-siklus sebesar 28%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 90% siswa mencapai KKM 75.

Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Pada siklus ini peneliti menggunakan bantuan media boneka wayang stik dan kegiatan *role playing*. Pemberian penghargaan (reward), serta penguatan kosakata, pelafalan, dan unggah-ungguh Bahasa Krama. (A. Sabilillah, F Nugraha 2026) berkata dalam (Faizatul Ula, 2024) Wayang kertas termasuk dalam jenis media pembelajaran tradisional Media ini bersifat visual, kontekstual, dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Wayang kertas berfungsi sebagai media visual serta mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengurangi rasa malu atau kecemasan saat berbicara karena perhatian siswa tidak sepenuhnya tertuju pada dirinya (A. Silviani, R. Nurani 2026). Pemberian reward juga dilakukan sebagai bentuk

penghargaan terhadap keberanian dan usaha siswa.

Siklus II sebagai tindak lanjut refleksi Siklus I. Perbaikan pembelajaran dilakukan melalui penerapan metode *Role Playing* berbasis *Daily Conversation* (Sapaan Pagi) berbantuan media Boneka Wayang Stik dan pemberian reward. Pada tahap perencanaan, peneliti menyempurnakan modul ajar, menyiapkan media pembelajaran, lembar observasi, serta instrumen tes lisan Bahasa Jawa Krama. Pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada praktik percakapan sapaan dan pamitan menggunakan Bahasa Krama Alus. Siswa secara berpasangan memerankan dialog dengan Boneka Wayang Stik, sedangkan guru memberikan bimbingan kosakata, pelafalan, dan kesantunan (unggah-ungguh). Pemberian reward berupa bintang penghargaan turut meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam berkomunikasi. Siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Penggunaan Bahasa Krama dalam percakapan juga mengalami peningkatan. Siswa mulai mampu menggunakan ungkapan seperti salam, sapaan, meminta izin, mengucapkan terima kasih, dan berpamitan dengan lebih tepat. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, dan kemampuan siswa menggunakan Bahasa Jawa Krama secara tepat. Hasil tes lisan menunjukkan nilai rata-rata mencapai 87,15 dengan ketuntasan belajar 90% (16 dari 18 siswa). Hasil tersebut melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 90% siswa mencapai KKM 75.

Berdasarkan refleksi Siklus II, penerapan *Role Playing* berbantuan Boneka Wayang Stik dan reward mampu mengatasi kendala pada Siklus I. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan *Daily Conversation* melalui Sapaan Pagi sangat membantu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Krama siswa kelas III. Dengan demikian, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus II. Banyak siswa merasa kesulitan dalam praktek berbahasa, penggunaan bahasa krama dan krama inggil apabila pembelajaran hanya diberikan dalam bentuk teori dan hafalan. Berdasarkan teori Azizah dan Subrata (2022) kesulitan yang terjadi karena

keterbatasan dalam penguasaan kosakata Krama dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Fatmawati dan Wiranti (2023) berpendapat kendala utamanya yaitu dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat yang sesuai. Kemampuan berbahasa Jawa krama siswa kelas III MI Raudhatusysyubban Tawangrejo Winong mengalami peningkatan setelah diterapkan pembiasaan *Daily Conversation* melalui kegiatan sapaan pagi. Menurut Gantini dan Fauziati (2021) membahas penanaman karakter siswa sekolah dasar melalui pembiasaan harian.

Pada Siklus I, kegiatan sapaan pagi digunakan untuk saling sapa antar teman atau saat bertemu dengan guru atau orang yang lebih tua. Menurut ( H.Gantini, E. Fauziati 2021) pembiasaan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar dapat menjadi sebuah kebiasaan. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menyapa guru dan melakukan percakapan sederhana menggunakan bahasa krama. Pembiasaan berbahasa Jawa Krama Madya secara teratur dapat mendukung penguatan karakter peserta didik, termasuk keberanian, percaya diri, disiplin, tanggung jawab, dan inisiatif ( Noer haryanti, Putranto, dan Noviant 2025). Pembiasaan ini penting karena keterampilan berbahasa tidak cukup dikembangkan melalui pengenalan kosakata saja, tetapi juga membutuhkan kesempatan untuk mempraktekan nya dalam komunikasi sehari-hari.

Natanti, Pratiwi, dan Fardani (2023) menjelaskan pentingnya pembiasaan berbahasa Jawa dalam lingkungan keluarga sebagai bagian dari penanaman karakter sopan santun. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dari pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat istiadat, estetika (Istiqomah dkk, 2022 dalam kutipan Zamroni, 2011). Pembangunan karakter peserta didik diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang berkarakter dan berbudi pekerti luhur. Sebagai perwujudan dari komitmen dalam membangun karakter bangsa tersebut, di buat

undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan fungsi dan tujuan untuk membentuk watak atau karakter peserta didik. Peserta didik yang berkarakter dan berbudi pekerti luhur diharapkan mampu membangun peradaban bangsa yang bermartabat (Depdiknas, 2003). Pelaksanaan pembiasaan pagi menggunakan Bahasa Jawa Krama sebagai sarana penanaman karakter sopan santun (Rekina dkk 2025). Meskipun konteks penelitiannya berbeda, temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menempatkan kebiasaan berbahasa sebagai bagian dari pengalaman sehari-hari anak.

Safitri dan Wiranti (2025) melakukan penelitian berjudul **"**Analisis Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Alus untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Peserta Didik pada Fase B di SD**."** Penelitian tersebut membahas pembiasaan penggunaan Bahasa Jawa Krama Alus pada peserta didik fase B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan berbahasa Jawa Krama Alus dalam komunikasi sehari-hari dapat membantu peserta didik memahami tata krama dan membentuk perilaku sopan santun. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pembiasaan Bahasa Jawa Krama dan subjek yang berada pada fase B. Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan tindakan yang diberikan. Penelitian Safitri dan Wiranti berfokus pada analisis pembiasaan, sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tindakan berupa *daily conversation* melalui metode sapaan pagi.

Hasil Siklus I meningkat menjadi 55%, namun belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 90% siswa mencapai KKM. Oleh karena itu, tindakan diperbaiki pada Siklus II dengan menambahkan kegiatan *role play* menggunakan boneka wayang dan pemberian poin kepada siswa yang paling fasih. Perbaikan ini dilakukan agar siswa memperoleh pengalaman berlatih yang lebih bervariasi. Jika pada Siklus I siswa terutama berlatih melalui sapaan pagi, pada Siklus II mereka juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan percakapan melalui permainan peran.

Penggunaan *role play* dalam pembelajaran bahasa Jawa krama memiliki kesesuaian dengan penelitian Handayani, Suryandari, dan Rohmaniyah (2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama pada siswa kelas III melalui pelaksanaan tindakan dalam tiga siklus. Kesamaan ini terletak pada penggunaan kegiatan bermain peran untuk memberi siswa kesempatan mempraktikkan bahasa secara langsung. Dumaini & Ardhiani (2023) menjelaskan bahwa metode bermain peran (role playing) merupakan model pembelajaran bermain peran yang membantu siswa berlatih berbicara melalui simulasi situasi nyata, sehingga keterampilan komunikasi nya dapat berkembang. Role Playing juga sangat bermanfaat karena sangat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dan dapat lebih aktif dan berani untuk unjuk diri (A N Febrianti, N Fajrie, S. Masfuah 2023).

Kinasih, Mukhlis, dan Prabowo (2023) Melakukan penelitian berjudul "Efektivitas Media Jenga Balok terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus di Sekolah Dasar." Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pretest post-test yang melibatkan 24 siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus setelah penggunaan media Jenga Balok. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus terhadap kemampuan Bahasa Jawa ragam Krama pada siswa sekolah dasar serta penggunaan media atau aktivitas pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa menguasai Bahasa Jawa Krama. Adapun perbedaannya terletak pada metode dan tindakan penelitian. Penelitian Kinasih et al. menggunakan desain pre-experimental dan media Jenga Balok, sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pembiasaan *Daily Conversation* (Sapaan Pagi) berbasis budaya Jawa yang pada Siklus II dikembangkan dengan memadukan pembiasaan sapaan pagi dan penggunaan Boneka Wayang Stik dan Role Playing.

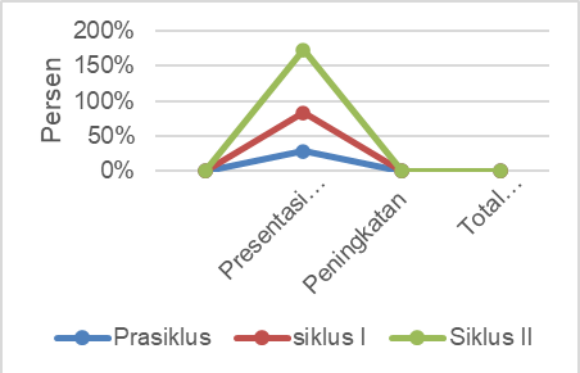
Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara konkret dan meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa Krama, boneka wayang stik digunakan untuk mengenalkan kosakata dan melatih percakapan melalui permainan peran. Tokoh Semar, Petruk, Gareng, dan Gatotkaca menjadi media dialog sederhana yang sekaligus mengenalkan budaya Jawa. Amien (2021) membahas pemanfaatan media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa Krama, sedangkan Atin, Ikhwan, dan Arif (2021) mengkaji penggunaan media Fun Learning Mat dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jawa Krama. Penelitian tersebut mendukung pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, boneka wayang stik digunakan untuk menciptakan percakapan menarik, meningkatkan keaktifan, dan melatih kemampuan berbicara siswa secara langsung.

Pada Siklus II, persentase keberhasilan meningkat dari 55% menjadi 90% atau naik 35 poin. Hasil ini telah melampaui target penelitian. Boneka wayang membantu siswa bermain peran, sedangkan pemberian poin membuat siswa lebih aktif berpartisipasi. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Marzuki dan Sumadi (2025), yang melaporkan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama inggil setelah penerapan model bermain peran pada siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut mendukung penggunaan bermain peran untuk melatih keterampilan berbicara. Namun, peningkatan dalam penelitian ini merupakan hasil dari penerapan seluruh bantuan secara bersamaan, bukan hanya boneka wayang atau pemberian poin. Kesulitan siswa dalam menggunakan ragam bahasa Jawa yang sesuai dengan unggah-ungguh juga menjadi perhatian dalam penelitian

Fatmawati dan Wiranti (2023). Kajian tersebut membahas kesulitan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar. Temuan tersebut relevan sebagai pengingat bahwa kemampuan berbahasa krama bukan hanya berkaitan dengan keberanian berbicara, tetapi juga dengan ketepatan pemilihan kata dan penggunaannya sesuai konteks. Oleh karena itu, pembiasaan sapaan pagi

perlu diarahkan agar siswa tidak hanya terbiasa berbicara, tetapi juga semakin tepat menggunakan bahasa krama dalam percakapan.

Peningkatan keberhasilan dari 28% pada prasiklus menjadi 90% pada Siklus II menunjukkan bahwa target penelitian telah tercapai. Pembiasaan *Daily Conversation* melalui sapaan pagi, bermain peran dengan boneka wayang, dan pemberian poin membantu siswa lebih banyak berlatih menggunakan Bahasa Jawa Krama. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa siswa dapat meningkat melalui latihan secara langsung dan berulang. Namun, peningkatan kesantunan secara khusus masih memerlukan data observasi sikap. Dengan demikian, hasil penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa Krama siswa. Perkembangan keberhasilan siswa pada setiap tahap penelitian disajikan dalam bentuk grafik agar peningkatannya lebih mudah dipahami.




Grafik 1 Grafik Keberhasilan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama

Grafik tersebut menunjukkan peningkatan ketuntasan siswa dari prasiklus hingga Siklus I dan Siklus II. Hasil ini digunakan untuk melihat keberhasilan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa Krama siswa kelas III. sebagaimana dalam tabel berikut:

| Tahap penelitian | Persentase keberhasilan | Peningkatan |
|---|---|---|
| Prasiklus | 28% | — |
| Siklus I | 55% | 27 poin persentase |
| Siklus II | 90% | 35 poin persentase |
| Total peningkatan | — | 62 poin persentase |

Tabel 1. Peningkatan Keberhasilan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembiasaan *Daily Conversation* melalui Sapaan Pagi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa Krama siswa kelas III

MI Raudhatusysyubban Tawangrejo, Winong. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan siswa, yaitu 28% pada prasiklus, 55% pada Siklus I, dan 90% pada Siklus II. Penggunaan media gambar pada Siklus I serta boneka wayang dan pemberian poin melalui *role play* pada Siklus II membantu siswa lebih aktif dan berani berlatih percakapan. Dengan demikian, metode ini dapat diterapkan secara rutin dengan media yang menarik agar siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa Krama dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media dan metode yang lebih beragam serta mengkaji pembiasaan kesantunan berbahasa siswa secara lebih mendalam..

## DAFTAR PUSTAKA

ATIN, SRI -, Afiful - Ikhwan, and Zainal Arif. "Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Menggunakan Media Fun Learning Mat." *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 2 (2021): 170–84. https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.50327.

Muhammad Sufyan Ats-Tsaur. "STRATEGI GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN Deby Astika" 3, no. 1 (2015): 71–78. https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.765.

Azizah, Dyah Dinu, and Heru Subrata. "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, no. 2 (2022): 161–66. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p161-166.

Dumaini, Ni Kadek Depi, and Gusti Ayu Nanik Ardhiani. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia." *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 160–76. https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356.

Fatmawati, Yuyun, and Dwiana Asih Wiranti. "Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 5 (2023): 2053–63. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634.

Febrianti, Azzahroh Norita, Nur Fajrie, and Siti Masfuah. "Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran ( Role Playing )."

*INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 1370–80. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3641.

Gantini, Herlina, and Endang Fauziati. "Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembiasaan Harian Dalam Perspektif Behaviorisme." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 145–52. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1195.

Handayani, Ratih Sekar, Kartika Shrysti Suryandari, and Rokhmaniyah. "Improving Javanese Krama Speaking Skills Through Role Playing Model." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 2 (2024): 588–94. https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/77386/45317.

Istiqomah, Istiqomah, Sri Enggar Kencana Dewi, and Nor Kholidin. "Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *FingeR: Journal of Elementary School* 1, no. 1 (2022): 11–19. https://doi.org/10.30599/finger.v1i1.94.

Muhammad Sufyan Ats-Tsaur. "STRATEGI GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN Deby Astika" 3, no. 1 (2015): 71–78. https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.765.

Nisa, Khairun, Rina Yuliana, and Patra Aghtiar Rakhman. "Profil Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Jawa Banten Pada Siswa Kelas V SDN Kota Bumi Cilegon." Jurnal Simki Pedagogia 9, no. 1 (2026): 37–49. https://doi.org/10.29407/jsp.v9i1.1412.

Noerharyanti, Dwiyono Putranto, and Novianti. "Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Madya." JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia 4, no. 4 (2025): 238–47. https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i4.3559.

Putri, Desryan Awalia, and Dwiana Asih Wiranti. "Pengaruh Media Kartu PAKOTA (Penguasaan Kosakata) Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran 6, no. 2 (2026): 792–99. https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5393.

Rahma, Hilmalia, and Dwiana Wiranti. "Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro." JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah) 6, no. 1 (2024): 17–24.

https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095.

Rekina, Ajeng Ana, Novi Nitya Santi, Abdul Aziz Hunaifi, Atria Yudi Eltanindya, Dewi Nur Wijayanti, Universitas Nusantara, Pgri Kediri, and Sdn Petungroto. "Penanaman Karakter Sopan Santun Melalui Pembiasaan Pagi Berbahasa Krama Siswa Kelas IV SDN Petungroto," no. 3 (2025): 1655–61. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/xg02nk12.

Sabilillah, Agni Febri, Fajar Nugraha, and Rudi Akmal. "EFEKTIVITAS MEDIA WAYANG KERTAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN." Cahaya Edukasi, no. 3 (2026): 43–49. https://doi.org/https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.413.

Safitri, Isnaini Noor, and Dwiana Asih Wiranti. "Analisis Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Alus Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Peserta Didik Pada Fase B Di SD." Jurnal Educatio FKIP UNMA 11, no. 2 (2025): 361–70. https://doi.org/10.31949/educatio.v11i2.12774.

Sholikha, Nurul Amilatus, and Heru Subrata. "PENGEMBANGAN MEDIA JAVANESE MONOPOLY ( JAVANOPOLY ) UNTUK PEMBELAJARAN UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA Nurul Amilatus Sholikha Heru Subrata." Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 12 (2023): 486–500. https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/18249.

Silviani, Ade Livi, Riga Zahara Nurani, Deni Chandra, and Universitas Perjuangan Tasikmalaya. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Media Wayang Kertas Berbasis Kearifan Lokal CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 06, no. 03 (2026): 1114–23. https://doi.org/https://doi.org/10.31980/caxra.v6i3.3837.

Marzuki, G. A., & Sumadi, C. D. (2025). The effect of role-playing learning models on the Javanese Krama Inggil speaking skills. Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 13(3).https://doi.org/10.21107/widyagogik.v13i3.32195

Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai karakter sopan santun dalam pembiasaan berbahasa Jawa anak usia sekolah dasar di lingkungan keluarga. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 554–559. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712 sama dengan safitri

Putrihapsari, R., & Dimyati. (2021). Penanaman sikap sopan santun dalam budaya Jawa pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2059–2070.

https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i
2.1022