

Gilang Achmad Marzuki.2025. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Inggil Siswa Kelas IV SDN Sendangrejo I Lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Conny Dian Sumadi.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jawa *Krama Inggil* siswa kelas IV SDN Sendangrejo I Lamongan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, keterlaksanaan pembelajaran (unjuk kerja), dan tes hasil belajar (*pretest & posttest*). Aspek keterampilan berbicara yang dinilai meliputi bahasa, pelafalan, intonasi, dan pemilihan kata (diksi). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari pretest sebesar 57,5 menjadi 92,5 pada posttest. Uji statistik dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, model ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jawa *Krama Inggil* di tingkat sekolah dasar.

Kata-kata kunci: bermain peran, keterampilan berbicara, Bahasa Jawa *Krama Inggil*

Gilang Achmad Marzuki. 2025. *The Effect of Implementing the Role-Playing Learning Model on the Javanese Krama Inggil Speaking Skills of Fourth Grade Students at SDN Sendangrejo I Lamongan*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University Madura. Advisor: Conny Dian Sumadi.

ABSTRACT

Abstract: This study aims to determine the effect of role-playing learning models on the Javanese Krama Inggil speaking skills of fourth-grade students at SDN Sendangrejo I Lamongan. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. There were 10 students in the study. Data collection techniques included observation, learning implementation (performance), and learning outcome tests (pretest & posttest). The aspects of speaking skills assessed included language, pronunciation, intonation, and word choice (diction). The results showed an increase in the average score from 57.5 on the pretest to 92.5 on the posttest. A statistical test using a paired sample t-test showed that the role-playing learning model had a significant effect on improving students' speaking skills. Thus, this model is effective for improving Javanese Krama Inggil speaking skills at the elementary school level.

Keywords: role-playing, speaking skills, Javanese Krama Inggil