

**Peningkatan Kemampuan Berbahasa Krama Inggil Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Metode Bermain Peran di TK Pertiwi Parakan**

Fatatun Malihah¹, Risdianto Hermawan²

Info Artikel

Abstract

Keywords:
Javanese Krama Inggil;
Role-Playing Method;
Early Childhood;
Polite Character
Development;
Regional Language
Learning;

The ability to use Javanese krama inggil in early childhood plays an important role in developing polite character and preserving local culture. However, research findings at Pertiwi Parakan Kindergarten indicate that most children aged five to six years are not yet able to use krama inggil appropriately in daily communication. This study aims to improve children's ability to use Javanese krama through the role-playing method. The research employed a Classroom Action Research approach conducted in three cycles. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative methods based on the percentage of learning mastery. The results show a gradual improvement in language ability, with learning mastery reaching 85 percent in the third cycle. These findings indicate that the role-playing method is effective in improving children's ability to use Javanese krama and supports the development of polite character in early childhood. The implication of this study suggests that role-playing is a vital pedagogical tool for internalizing cultural values and polite character in early childhood. It is recommended that teachers integrate traditional language learning through interactive play-based methods and that further research explore its long-term impact on children's social interaction.

Kata Kunci:
Bahasa Krama Inggil;
Metode Bermain
Peran;
Anak Usia Dini;
Pembentukan Karakter
Santun;
Pembelajaran Bahasa
Daerah;

Abstrak

Kemampuan berbahasa krama inggil pada anak usia dini berperan penting dalam pembentukan karakter sopan santun dan pelestarian budaya lokal. Namun, hasil penelitian di TK Pertiwi Parakan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun belum mampu menggunakan bahasa krama inggil secara tepat dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa krama melalui metode bermain peran. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa secara bertahap, dengan ketuntasan mencapai 85% pada siklus III. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa krama inggil serta mendukung pembentukan karakter santun pada anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan sarana penting untuk menanamkan nilai budaya dan karakter

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia
Email: fatatunmalihah2@gmail.com

² Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia
Email: ianhermawanr@gmail.com

sopan santun pada anak usia dini. Rekomendasi bagi pendidik adalah mengintegrasikan pembelajaran bahasa daerah melalui metode bermain yang interaktif, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji dampak jangka panjangnya terhadap interaksi sosial anak.

Artikel Histori:

Disubmit:
17 Maret 2025

Direvisi:
14 April 2026

Diterima:
14 April 2026

Dipublish:
15 April 2026

Cara Mensitasi Artikel: Malihah, F., & Hermawan, R. (2026). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Krama Inggil Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di TK Pertiwi Parakan, *Jurnal Ar-Raihanah*, 6 (1), 97-107, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1056>

Korepondensi Penulis: Fatatun Malihah, fatatunmalihah2@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1056>

PENDAHULUAN

Bahasa krama inggil adalah cara berbicara yang menunjukkan sikap sopan, menghormati, dan menjaga tata krama terhadap orang yang berbicara. Mengenalkan dan membiasakan anak menggunakan bahasa krama inggil sejak usia dini sangat penting, karena hal ini merupakan bagian dari upaya melestarikan budaya lokal serta membentuk karakter anak. Anak-anak berusia 5-6 tahun sedang dalam masa perkembangan bahasa yang cepat, sehingga membutuhkan pemberian rangsangan yang tepat melalui kegiatan belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Penelitian oleh Musyarofah (Musyarofah & others, 2025) menunjukkan bahwa penerapan bahasa Krama Inggil di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kesopanan dan sikap hormat siswa terhadap guru serta orang yang lebih tua, karena bahasa tersebut menjadi bagian dari pembiasaan nilai budaya dalam konteks formal pendidikan.

Sejalan dengan itu, studi Azizah dan Subrata (Azizah & Subrata, 2022) menemukan bahwa penggunaan bahasa Krama Inggil di sekolah dasar semakin menurun akibat faktor keluarga dan lingkungan, sehingga banyak siswa yang kurang familiar dengan kosakata ataupun penggunaan ragam bahasa yang santun. Akibatnya, upaya pelestarian bahasa ini melalui pembiasaan dan koreksi dalam pembelajaran menjadi penting untuk memperkuat komunikasi sopan santun di lingkungan sekolah.

Selain itu, Nisa, Suyadi, dan Mardiani (Nisa dkk., 2023) dalam penelitian mereka tentang pembiasaan bahasa Krama Inggil di lingkungan keluarga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam menggunakan ragam bahasa ini sejak dini dapat membentuk karakter sopan santun dan moral anak, karena anak yang mendapatkan paparan reguler terhadap bahasa Krama Inggil cenderung menunjukkan perilaku berbahasa yang lebih santun.

Urgensi pembiasaan bahasa Jawa krama sejak dini tidak hanya terbatas pada kemampuan linguistik, tetapi juga berperan sentral dalam pembentukan moral dan identitas diri anak. Putri dan Khotimah (S. Putri & Khotimah, 2024) menegaskan bahwa bahasa daerah merupakan fondasi utama dalam menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman perilaku anak di masa depan. Dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran ini secara terukur, penggunaan Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi relevan sebagai kerangka kerja sistematis untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pedagogis dalam konteks bahasa daerah (Aisy & others, 2024).

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa bahasa Krama Inggil berperan tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam pembentukan karakter dan pelestarian budaya lokal. Dukungan terhadap pengenalan dan pembiasaan bahasa daerah sejak usia dini terbukti dapat memperkuat nilai kesantunan, penghormatan, dan identitas budaya generasi muda, sehingga perlu diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang sistematis dan kontekstual sejak tingkat pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Pertiwi Parakan, kemampuan penggunaan bahasa Jawa krama inggil pada anak usia 5-6 tahun masih tergolong rendah. Dari 20 anak kelompok B, sebanyak 12 anak belum terbiasa menggunakan bahasa krama sehingga belum mampu menggunakannya dalam komunikasi sederhana. Sebanyak 5 anak telah memahami kosakata krama inggil, namun belum mampu merespons menggunakan ragam tersebut secara tepat, sedangkan hanya 3 anak yang telah mampu memahami sekaligus menjawab menggunakan bahasa krama inggil secara lisan. Dalam keseharian, sebagian besar anak lebih sering menggunakan bahasa Jawa ngoko.

Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh minimnya pembiasaan penggunaan bahasa krama inggil di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Mayoritas orang tua cenderung menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Jawa ngoko dalam komunikasi sehari-hari, sehingga anak kurang mendapatkan paparan ragam krama sebagai bentuk bahasa santun. Fenomena ini sejalan dengan temuan Setyawan (Setyawan, 2020) yang menyatakan bahwa terjadi pergeseran penggunaan bahasa Jawa krama dalam keluarga akibat dominasi bahasa Indonesia dalam berbagai ranah komunikasi. Selain itu, Saddhono dan Rohmadi (Saddhono & Rohmadi, 2021) menegaskan bahwa lemahnya transmisi bahasa daerah di lingkungan keluarga berkontribusi pada menurunnya kompetensi generasi muda dalam menggunakan bahasa Jawa krama secara tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan tindakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi sosial dan aktivitas bermain yang bermakna, termasuk interaksi simbolik dalam permainan (Torres & others, 2021). Prinsip ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menempatkan anak usia 5-6 tahun pada tahap praoperasional dengan kemampuan simbolik yang berkembang pesat. Selain itu, Lev Vygotsky (dalam (Nurmawati & others, 2024) Rahmawati 2024) menekankan bahwa perkembangan bahasa terjadi melalui interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana anak belajar melalui dukungan orang dewasa atau teman sebaya.

Penelitian ini memperkuat teori interaksi sosial Vygotsky (dalam Nurmawati & others, 2024) bahwa perkembangan bahasa anak berlangsung optimal melalui praktik komunikasi yang kontekstual dan dukungan lingkungan sosial. Hasil penelitian juga mendukung pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran bahasa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, pendekatan komunikatif menekankan pentingnya penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Huda (Huda, 2020) menyatakan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena anak berlatih menggunakan bahasa dalam konteks sosial yang bermakna. Sejalan dengan itu, Mulyasa (Mulyasa, 2021) menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran pada anak usia dini dapat meningkatkan keberanian berbicara, kemampuan berkomunikasi, serta pemahaman norma sosial melalui simulasi interaksi sehari-hari.

Metode bermain peran (*role playing*) dipandang sesuai karena memberikan kesempatan kepada anak untuk meniru peran tertentu, mengembangkan imajinasi, serta berkomunikasi secara aktif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian Khairani (Khairani, 2023) menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan komunikasi dan partisipasi aktif anak usia dini. Selain itu, aktivitas bermain berbasis narasi dan interaksi peran juga terbukti mendukung perkembangan literasi awal serta representasi simbolik anak (Huynh & others, 2021).

Metode bermain peran terbukti memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, di mana mereka didorong untuk mengutarakan pikiran dan perasaan secara lebih terstruktur dalam ragam krama (Yuniati & Rohmadheny, 2024). Proses ini mengikuti alur perencanaan tindakan kritis yang menekankan pada partisipasi aktif anak dalam setiap tahapan kegiatan (Kemmis & McTaggart, 2025). Dengan didukung oleh landasan psikologi topologis yang memandang ruang belajar sebagai medan interaksi yang memengaruhi perilaku anak, metode ini

menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk bereksperimen dengan kosakata baru (Lewin, 2022).

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak membahas efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif secara umum, masih terdapat keterbatasan literatur yang secara spesifik mengkaji penerapannya dalam konteks pelestarian bahasa Jawa krama inggil pada anak usia dini di lingkungan sekolah formal. Sebagian besar studi lebih berfokus pada penggunaan bahasa ibu di lingkungan keluarga, sementara pergeseran bahasa yang terjadi di masyarakat menuntut adanya strategi sekolah yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan metode bermain peran sebagai solusi praktis pembelajaran bahasa krama di tingkat Taman Kanak-kanak.

Secara praktis, metode bermain peran dapat dijadikan strategi pembelajaran rutin dalam pengembangan bahasa daerah di PAUD. Guru dapat merancang skenario komunikasi sederhana berbasis situasi sehari-hari untuk membiasakan penggunaan bahasa santun secara alami dan menyenangkan. Dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini serta dukungan teori dan hasil penelitian tersebut, metode bermain peran dipilih sebagai solusi dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jawa krama inggil pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Parakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Konsep penelitian tindakan pertama kali diperkenalkan oleh *Kurt Lewin* melalui model spiral yang meliputi tahap perencanaan, tindakan & observasi, dan refleksi. Model ini kemudian dikembangkan oleh *Kemmis dan McTaggart* yang menekankan pentingnya refleksi kritis dalam setiap siklus untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Dalam konteks pendidikan kontemporer, PTK dipandang sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalitas guru melalui evaluasi praktik pembelajaran secara langsung (A. Putri & Nusantara, 2025). Dalam konteks pengembangan profesionalisme, PTK dipandang sebagai strategi transformatif yang memungkinkan guru mengevaluasi praktik instruksionalnya secara kritis guna menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Nurmawati & others, 2024). Selain itu, PTK juga berperan penting sebagai strategi pemecahan masalah pembelajaran yang dihadapi guru di kelas dan sebagai sarana peningkatan kualitas proses pendidikan (Aisy & others, 2024).

Subjek penelitian ini adalah sejumlah 20 anak yang tergolong dalam kelompok B di TK Pertiwi Parakan, dengan komposisi 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilakukan di TK Pertiwi Parakan pada semester pertama tahun ajaran 2025/2026. Jadwal penelitian berlangsung selama satu bulan, mencakup tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III.

Pelaksanaan PTK dilakukan dalam tiga tahapan, yakni pertama perencanaan, kedua pelaksanaan tindakan serta observasi, dan ketiga refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan skenario bermain peran, alat media pembelajaran, serta instrumen untuk mengevaluasi kemampuan berbahasa krama inggil. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode permainan peran dalam kegiatan pembelajaran, di mana anak diberi kesempatan untuk memerankan situasi tertentu yang membutuhkan penggunaan bahasa krama inggil sederhana.

Tahap observasi dilaksanakan dengan tujuan mengamati perilaku anak serta perkembangan kemampuan berbahasa dalam bahasa krama inggil selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian yang sudah disediakan. Tahap refleksi dilakukan sebagai cara

untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah diambil dan menentukan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada pembelajaran berikutnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini mencakup lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan berbahasa Jawa krama serta dokumen yang digunakan untuk mencatat kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan tujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan berbahasa Jawa krama pada anak setelah metode bermain peran diterapkan.

Secara keseluruhan, diagram tersebut memperlihatkan keberhasilan tindakan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jawa krama anak, karena mayoritas peserta didik telah mencapai indikator perkembangan yang diharapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil observasi kemampuan bahasa krama inggil anak dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase ketuntasan dan rata-rata skor kelas pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan kemampuan bahasa Jawa krama anak menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

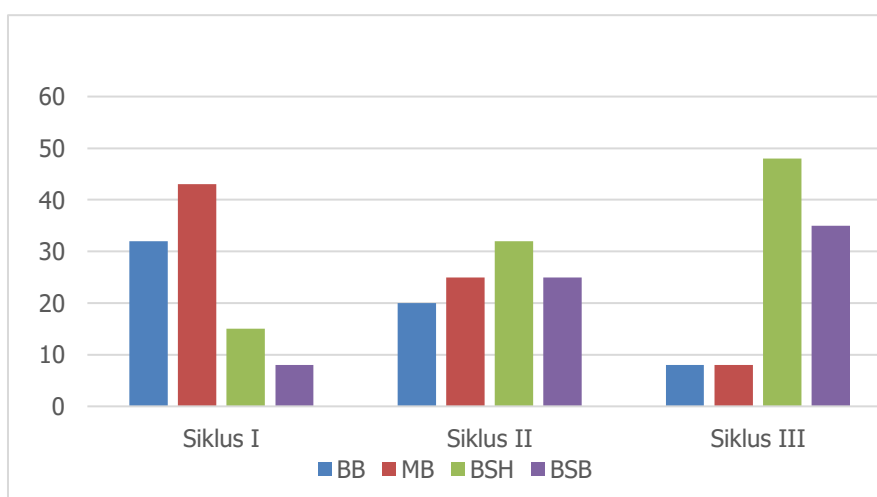
Keterangan:

- P : Presentase ketuntasan
- f : Jumlah anak kategori BSB + BSH
- N : Jumlah seluruh anak

Tabel 2. Presentase kemampuan anak pada setiap tahap

Kategori	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
BB	20	8	5
MB	24	8	10
BSH	32	48	40
BSB	24	36	45

Dari siklus I, II dan III terlihat adanya peningkatan bertahap pada setiap siklus. Pada siklus III persentase ketuntasan mencapai 85%, melampaui kriteria keberhasilan penelitian ($\geq 75\%$). Untuk memperjelas peningkatan hasil pada setiap siklus, data persentase ketuntasan disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram presentasi peningkatan kemampuan antar siklus

Diagram batang di atas menunjukkan distribusi perkembangan kemampuan bahasa krama inggil anak berdasarkan kategori penilaian. Terlihat bahwa kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) memiliki persentase tertinggi, yaitu sekitar 42%, diikuti kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 37%. Sementara itu, kategori Mulai Berkembang (MB) berada pada kisaran 16%, dan kategori Belum Berkembang (BB) merupakan persentase terendah yaitu sekitar 5%.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai tingkat perkembangan bahasa krama inggil yang baik, ditandai dengan dominasi kategori BSB dan BSH. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak. Persentase yang relatif kecil pada kategori MB dan BB menunjukkan bahwa hanya sedikit anak yang masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut dalam penggunaan bahasa krama inggil.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jawa krama inggil anak di TK Pertiwi Parakan. Berdasarkan observasi awal di kelompok B, kemampuan berbahasa krama anak usia 5-6 tahun ditemukan masih berada pada tingkatan yang rendah. Hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa sebanyak 60% anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi ini ditandai dengan ketidakmampuan anak dalam menguasai kosakata krama inggil untuk komunikasi sehari-hari, di mana mereka cenderung menggunakan bahasa Jawa ngoko atau bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan tersebut dipicu oleh minimnya paparan bahasa krama di lingkungan rumah, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami maupun mengucapkan kosakata yang santun.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan penilaian berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) pemahaman kosakata krama

ma inggil sederhana; (2) penggunaan kalimat krama pada situasi tertentu; (3) kemampuan menjawab pertanyaan sederhana; dan (4) ketepatan penggunaan bahasa sesuai konteks. Melalui intervensi metode bermain peran yang dilakukan dalam tiga siklus, terlihat transformasi kemampuan anak secara signifikan. Peningkatan ketuntasan yang mencapai 85% pada siklus terakhir menunjukkan adanya transisi kemampuan anak, mulai dari sekadar menirukan (*imitation*) pada siklus I menjadi penggunaan bahasa yang mandiri, spontan, dan kontekstual pada siklus III. Keberhasilan ini mengonfirmasi pandangan Hurlock (dalam Nurmawati, 2024) mengenai pentingnya pembiasaan dan pengulangan dalam pemerolehan bahasa, yang dilakukan melalui proses spiral berkelanjutan sesuai model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart (2025).

Secara teoretis, pencapaian ini membuktikan bahwa perkembangan bahasa anak sangat bergantung pada stimulasi lingkungan yang bermakna. Keberhasilan tindakan ini dikaji melalui landasan teori perkembangan kognitif Piaget mengenai kemampuan simbolik serta teori interaksi sosial Vygotsky. Sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (dalam Rahmawati, 2024), proses belajar bahasa berlangsung optimal apabila anak berada dalam interaksi sosial yang memberikan dukungan bertahap atau *scaffolding*. Dalam konteks ini, metode bermain peran bertindak sebagai jembatan bagi anak untuk melewati *Zone of Proximal Development* (ZPD). Melalui simulasi situasi sehari-hari, anak yang awalnya hanya mengenal kosakata ngoko mampu beralih menggunakan ragam krama karena mereka terlibat langsung dalam lingkungan belajar yang aktif dan fungsional.

Tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran sederhana menggunakan tema kegiatan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman anak, seperti peran sebagai murid dan guru serta anak dan orang tua. Kegiatan diawali dengan pemberian contoh dialog sederhana menggunakan bahasa krama inggil oleh guru sebelum kegiatan bermain peran

dimulai. Guru mempraktikkan sapaan, ungkapan dasar, serta kosakata sederhana yang sering digunakan dalam interaksi sehari-hari. Dua orang guru memerankan tokoh orang tua dan anak untuk memberikan model komunikasi kepada peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, anak diminta menirukan dialog dan memainkan peran secara bergantian. Guru melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam menirukan kosakata, keberanian berbicara, dan ketepatan penggunaan bahasa.

Pada pelaksanaan siklus I, pembelajaran difokuskan pada tahap pengenalan kosa kata dasar di mana anak-anak mulai berinteraksi menggunakan bahasa krama inggil dalam lingkungan yang terkendali. Dalam tahap ini, kemampuan anak masih sangat bergantung pada contoh atau model dialog yang diberikan oleh guru sebagai pemandu utama. Penggunaan bahasa yang ditunjukkan oleh anak sebagian besar bersifat imitasi atau peniruan langsung dari skenario yang diperagakan, namun di sisi lain, mulai tampak kemunculan rasa percaya diri pada anak untuk berbicara di depan teman sebaya meskipun struktur kalimat yang digunakan belum sepenuhnya sempurna.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Anak mulai berani menirukan kosakata krama sederhana dan menunjukkan partisipasi dalam kegiatan bermain peran. Namun, sebagian besar anak masih mencampurkan bahasa krama dengan bahasa ngoko dan membutuhkan bimbingan guru. Ketepatan penggunaan bahasa masih rendah dan interaksi anak masih terbatas pada peniruan.

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Guru memberikan contoh dialog yang lebih jelas dan variatif, memperbanyak penggunaan kosakata krama, serta meningkatkan motivasi anak melalui pendekatan yang lebih interaktif. Tema bermain peran diperluas, meliputi peran sebagai tamu dan tuan rumah, pembeli dan penjual, serta aktivitas di lingkungan sekolah. Pada siklus ini anak diberi kesempatan lebih banyak untuk berdialog dengan teman sebaya, bukan hanya menirukan guru. Guru juga memberikan arahan selama permainan berlangsung untuk membantu penggunaan bahasa yang tepat.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus I. Anak terlihat lebih percaya diri, mulai mampu menggunakan kosakata krama inggil dengan lebih tepat, serta memahami konteks kesopanan dalam komunikasi. Interaksi sosial meningkat dan partisipasi anak lebih aktif selama kegiatan berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus II, karakteristik perkembangan anak menunjukkan kemajuan yang signifikan di mana mereka mulai menunjukkan kemandirian dalam berbicara menggunakan bahasa krama inggil. Penggunaan kosakata yang dipraktikkan menjadi lebih tepat dan bervariasi dibandingkan siklus sebelumnya. Peningkatan ini juga diikuti dengan interaksi sosial yang semakin aktif antar peserta didik dalam skenario bermain peran. Hal yang paling menonjol adalah bahasa tidak lagi digunakan sekadar sebagai imitasi atau peniruan dari guru, melainkan sudah mulai digunakan secara produktif untuk mengekspresikan maksud dan tujuan anak secara spontan dalam konteks bermain.

Pada siklus III tindakan pembelajaran difokuskan pada penguatan dan pemantapan kemampuan bahasa krama inggil. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk berimprovisasi dalam bermain peran serta menggunakan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi tanpa skenario yang terlalu terstruktur. Guru memberikan penguatan, koreksi, dan umpan balik secara langsung terhadap penggunaan bahasa anak. Kegiatan bermain peran menekankan spontanitas komunikasi sehingga anak dapat menerapkan kemampuan bahasa secara alami. Observasi dilakukan untuk menilai kelancaran, ketepatan konteks, serta sikap komunikatif anak.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebagian besar anak mampu menggunakan bahasa krama inggil sederhana dengan lancar dan percaya diri. Anak mulai memahami perbedaan penggunaan bahasa sesuai dengan lawan bicara dan situasi sosial. Interaksi menjadi lebih aktif, komunikatif, dan menunjukkan sikap sopan dalam berbicara.

Pada pelaksanaan siklus III, karakteristik perkembangan kemampuan bahasa anak telah mencapai tahap yang sangat optimal. Bahasa krama inggil mulai digunakan secara spontan dalam interaksi sehari-hari, tidak lagi sekadar merespons stimulus guru. Alur dialog yang dibangun oleh anak-anak tampak lebih runtut dan terstruktur, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mendalam terhadap konteks situasi dan lawan bicara. Selain itu, tingkat kepercayaan diri anak berada pada level yang tinggi, di mana mereka mampu berekspresi secara luwes dan menunjukkan internalisasi karakter santun yang kuat melalui praktik berbahasa yang konsisten.

Perbedaan peningkatan kemampuan bahasa krama inggil anak pada setiap siklus menunjukkan perkembangan bertahap dari tahap pengenalan hingga penguasaan fungsional bahasa.

Tabel 1. Karakteristik kemampuan anak pada setiap tahap

Tahap	Karakteristik Kemampuan Anak
Siklus I	Meniru kosakata dan dialog sederhana
Siklus II	Menggunakan bahasa secara mandiri
Siklus III	Menggunakan bahasa secara lancar dan kontekstual

Peningkatan yang terjadi meliputi:

1. Keberanian berbicara, dari pasif menjadi aktif
2. Ketepatan kosakata, dari campuran ngoko menjadi lebih tepat
3. Kelancaran komunikasi, dari terbata menjadi runtut
4. Pemahaman sosial bahasa, dari sekadar meniru menjadi memahami konteks kesopanan

Secara pedagogis, peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengalaman komunikasi autentik yang mendukung perkembangan bahasa anak. Hasil tersebut sejalan dengan teori interaksi sosial yang menyatakan bahwa bahasa berkembang melalui praktik komunikasi nyata serta dukungan lingkungan belajar yang aktif dan kontekstual.

Pada siklus I, peningkatan yang terjadi masih tergolong terbatas karena anak masih berada pada tahap adaptasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Anak mulai mengenal kosakata krama sederhana dan berani menirukan ucapan guru, namun masih sering mencampurkan bahasa Jawa ngoko. Hal ini sejalan dengan pendapat *Hurlock* (dalam Nurmawati, 2024) yang menyatakan bahwa anak usia dini membutuhkan pengulangan dan pembiasaan secara terus-menerus dalam proses pemerolehan bahasa. Dengan demikian, hasil pada siklus I menunjukkan bahwa metode bermain peran mulai memberikan dampak, meskipun belum optimal.

Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Penambahan variasi peran, pemberian contoh dialog yang lebih jelas, serta peningkatan motivasi membuat anak lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa krama inggil. Hal ini mendukung teori Vygotsky (dalam Rahmawati, 2024) tentang *zone of proximal development*, di mana anak mampu mencapai kemampuan yang lebih tinggi ketika mendapatkan dukungan dan scaffolding yang tepat dari guru dan lingkungan.

Pada siklus III, kemampuan bahasa Jawa krama anak mengalami peningkatan yang optimal. Sebagian besar anak telah mampu menggunakan kosakata dan ungkapan krama sederhana secara mandiri, percaya diri, dan sesuai konteks. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang dilakukan secara berulang, menyenangkan, dan kontekstual mampu membantu anak menginternalisasi bahasa sebagai bagian dari kebiasaan komunikasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yuniati dan Rohmadheny (2024) yang menyatakan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini karena anak belajar melalui interaksi sosial yang bermakna.

Selain meningkatkan kemampuan bahasa, metode bermain peran juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Anak belajar bergiliran berbicara, menghargai teman, serta

memahami peran sosial tertentu. Hal ini memperkuat pandangan bahwa bahasa dan perkembangan sosial merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Pembelajaran bahasa Jawa krama melalui bermain peran juga menanamkan nilai sopan santun dan etika berkomunikasi sejak dini, yang merupakan bagian penting dari pendidikan karakter.

Diagram tersebut memperlihatkan keberhasilan tindakan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa krama inggil anak, karena mayoritas peserta didik telah mencapai indikator perkembangan yang diharapkan. Peningkatan kemampuan bahasa krama inggil anak pada setiap siklus dapat dijelaskan melalui beberapa landasan teori perkembangan dan pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan simbolik dan imajinatif. Bermain peran memungkinkan anak menggunakan simbol bahasa dalam konteks sosial sehingga mendukung perkembangan representasi mental dan komunikasi.

Peningkatan kemampuan bahasa krama inggil anak tidak hanya terlihat secara kuantitatif melalui perhitungan persentase, tetapi juga secara kualitatif melalui perubahan perilaku komunikasi anak. Metode bermain peran terbukti efektif karena menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara keseluruhan, diagram tersebut memperlihatkan keberhasilan tindakan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa krama inggil anak, karena mayoritas peserta didik telah mencapai indikator perkembangan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa krama inggil anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Parakan. Anak menunjukkan peningkatan dalam penggunaan kosakata krama sederhana, keberanian berbicara, serta pemahaman terhadap penggunaan bahasa yang sopan sesuai situasi.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru dapat menerapkan metode bermain peran secara berkelanjutan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa krama inggil di TK. Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan variasi metode atau media pembelajaran yang berbeda

Peningkatan kemampuan bahasa krama inggil anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung sangat efektif diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan bahasa krama inggil tidak hanya dipelajari secara teoritis, tetapi dipraktikkan secara nyata.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Putri dan Khotimah (2024) yang menyatakan bahwa pembiasaan bahasa Jawa krama sejak usia dini berperan penting dalam pembentukan moral dan karakter anak. Dari perspektif metode pembelajaran, Huda (2020) menyatakan bahwa bermain peran meningkatkan keterampilan komunikasi karena memberikan kesempatan praktik bahasa dalam situasi nyata. Sejalan dengan itu, Mulyasa (2021) menekankan bahwa kegiatan bermain peran pada anak usia dini dapat meningkatkan keberanian berbicara, interaksi sosial, serta pemahaman norma kesopanan.

Dalam konteks ini, sekolah memiliki peran strategis sebagai lingkungan yang mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal, terutama ketika penggunaan bahasa krama inggil di lingkungan keluarga dan masyarakat mulai berkurang. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran bukan hanya efektif sebagai strategi pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter. Metode ini memungkinkan anak

belajar bahasa krama inggil secara alami, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di TK.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran secara sistematis efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jawa krama anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Parakan. Temuan inti menunjukkan adanya peningkatan signifikan di mana ketuntasan belajar mencapai 85% pada siklus III, yang mencakup aspek penguasaan kosakata, keberanian berbicara, serta ketepatan konteks sosial. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada penguatan model pembelajaran berbasis pengalaman (*meaningful learning*) yang mengintegrasikan stimulasi kognitif dan interaksi sosial dalam lingkungan PAUD. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa bermain peran bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan instrumen pedagogis strategis untuk menginternalisasi nilai karakter santun dan melestarikan budaya lokal sejak dini. Sebagai rekomendasi, pendidik disarankan untuk mengaplikasikan metode ini secara berkelanjutan dengan variasi skenario yang lebih luas, sementara pihak sekolah diharapkan mendukung melalui penyediaan media pembelajaran yang relevan dengan kearifan lokal untuk mengoptimalkan pemerolehan bahasa ibu pada anak.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, atas dukungan akademik yang diberikan selama penelitian ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada Bapak Risdianto Hermawan, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas arahan dan bimbingannya dalam penyusunan naskah ini. Terima kasih juga diucapkan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru TK Pertiwi Parakan atas kerja sama dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terakhir, penghargaan setinggi-tingginya ditujukan kepada siswa-siswi Kelompok B TK Pertiwi Parakan yang telah berpartisipasi aktif, sehingga penelitian ini mampu mencapai target ketuntasan yang diharapkan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aisy, N. & others. (2024). Metodologi PTK dalam konteks pembelajaran bahasa daerah. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Azizah, N., & Subrata, H. (2022). Analisis penggunaan bahasa Krama Inggil siswa sekolah dasar dalam perspektif nilai karakter sopan santun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4215>
- Huda, M. (2020). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodelis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Huynh, N. & others. (2021). Narrative-based play activities and early literacy development in preschoolers. *International Journal of Early Childhood*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2025). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Khairani, S. (2023). Efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*.
- Lewin, K. (2022). *Principles of topological psychology*. Munshi Press.
- Mulyasa, E. (2021). *Strategi pembelajaran anak usia dini dalam menanamkan norma sosial*. Remaja Rosdakarya.

- Musyarofah, D. U. & others. (2025). Implementasi penggunaan bahasa Jawa Krama Inggil dalam menanamkan nilai kesopanan. *Jurnal Genta Mulia*.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1514/886>
- Nisa, K., Suyadi, & Mardiani, T. (2023). Pembiasaan bahasa Krama Inggil di lingkungan keluarga dalam membentuk karakter anak. *Jurnal Obsesi*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4123>
- Nurmawati, S. & others. (2024). Penerapan PTK dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan terstruktur. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Putri, A., & Nusantara, B. (2025). Penelitian tindakan kelas: Strategi transformatif untuk profesionalitas guru di era digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Putri, S., & Khotimah, H. (2024). Pembiasaan bahasa Jawa krama sejak usia dini dalam pembentukan moral dan karakter. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Saddhono, K., & Rohmadi, M. (2021). *Sosiolinguistik dan pembelajaran bahasa: Kajian bahasa daerah di lingkungan keluarga*. Paramasastra. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v8n1.p1-15>
- Setyawan, B. W. (2020). Eksistensi bahasa Jawa dalam persepsi generasi muda di era disrupsi. *Jurnal Lingua Idea*. <https://doi.org/10.20884/1.lingua.2020.11.1.2347>
- Torres, M. N. & others. (2021). The power of play-based learning in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01162-1>
- Yuniati, E., & Rohmadheny, P. S. (2024). Efektivitas metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Obsesi*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.3211>