

Efektivitas metode TPS (*think-pair-share*) berbantu media *role-playing card* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa materi teks *pacelathon*

Effectiveness of think-pair-share (TPS) method supported by role-playing card media on improving Javanese speaking skills on "pacelathon" text material

Fayza Andini Zahra^{1,*} & Nur Hanifah Insani²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

^{1,*}Email: fayzaandini@students.unnes.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-0985-7948>

²Email: hanifahnurinsani@mail.unnes.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6576-0754>

Article History

Received 10 April 2025

Revised 26 April 2025

Accepted 10 May 2025

Published 14 June 2025

Keywords

speaking skill; think-pair-share; role-playing card; *pacelathon* text.

Kata Kunci

keterampilan berbicara; role-playing card; think-pair-share; teks *pacelathon*.

Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online.



Abstract

Speaking skills in Javanese language learning are often challenging because they require mastery of vocabulary, grammar, and self-confidence. This research aims to determine how effective the Think-Pair-Share (TPS) method using role-playing card media is in improving speaking skills on *pacelathon* text material. Pretest-posttest control group modeling was used in this quasi-experimental design. There were 68 VIII grade kids in the sample, 34 of whom were in the experimental and control groups. While the control group employed conventionally based methods like lectures and Q&A sessions, the experimental group employed TPS media and techniques. The independent samples t-test and n-gain test were used to evaluate the data. The findings revealed a noteworthy distinction between the two groups (P-value=0.000). The N-Gain obtained by the experimental group was 65.14% (moderately effective), while that of the control group was only 21.84% (ineffective). Thus, the TPS method supported by role-playing card media is effective in improving students' oral proficiency in Javanese. This strategy is recommended to be applied to other learning materials to increase student participation and learning outcomes.

Abstrak

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Jawa sering menjadi tantangan karena membutuhkan penguasaan kosakata, tata bahasa, serta kepercayaan diri. Penelitian ini dilakukan untuk memastikan bagaimana tingkat efektif metode *Think-Pair-Share* (TPS) dengan bantuan media *role-playing card* dalam meningkatkan keterampilan berbicara materi teks *pacelathon*. Dengan model *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol, desain penelitian menggunakan kuasi eksperimen. Terdapat 68 peserta didik di kelas VIII yang digunakan sebagai sampel, 34 di antaranya sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan sesi tanya jawab, kelompok eksperimen menggunakan pendekatan TPS dengan bantuan media *role-playing card*. Data dianalisis dengan menggunakan Uji N-Gain dan Uji T Sampel Independen. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok (P-value=0,000). N-Gain yang diterima oleh kelompok eksperimen sebesar 65,14% (cukup efektif), sedangkan kelompok kontrol hanya 21,84% (tidak efektif). Dengan demikian, metode TPS berbantuan media *role-playing card* efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berbicara lisan dalam bahasa Jawa. Strategi ini disarankan untuk diterapkan pada materi pembelajaran lainnya guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

© 2025 The Author(s). Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya by Universitas Mulawarman

How to cite this article with APA style 7th ed.

Zahra, F. A., & Insani, N. H. (2025). Efektivitas metode TPS (*think-pair-share*) berbantu media *role-playing card* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa materi teks *pacelathon*. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 497–508. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1242>



A. Pendahuluan

Bahasa Jawa diajarkan mulai Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas sebagai pelajaran muatan lokal dalam upaya pelestarian budaya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 79 Tahun 2014, yang mengatur prosedur pendidikan dasar dan menengah. Peraturan ini mengatur standar proses pendidikan yang mencakup pengembangan dan pelaksanaan muatan lokal di sekolah. Dua jam pelajaran per minggu harus dialokasikan untuk pembelajaran bahasa Jawa sebagai kurikulum muatan lokal, sesuai dengan Pergub Jateng No 57 Tahun 2013. Dengan adanya peraturan tersebut, menguatkan bahwa pemerintah daerah dalam hal ini turut serta dalam keberlangsungan bahasa daerah.

Pembelajaran bahasa Jawa mencakup empat kemampuan utama yang harus dikuasai, yaitu berbicara, menulis, mendengarkan (menyimak), dan membaca (Hayati, 2021). Terdapat hubungan antara keempat komponen kemampuan berbahasa tersebut. Di antara kemampuan berbahasa yang perlu ditingkatkan dalam pelajaran bahasa Jawa adalah kemampuan berbicara. Menurut Harianto (2020) dan Mulyo et al. (2019), keterampilan berbicara adalah bentuk menyampaikan pesan atau gagasan secara lisan (verbal) kepada orang lain. Keterampilan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi dengan individu lain agar dapat memunculkan proses timbal balik dari pembicara dan pendengar (Rachmawati & Erwin, 2022). Keterampilan berbicara bahasa Jawa mencakup kemampuan berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa Jawa ragam *ngoko* dan ragam krama sesuai aturan *unggah-ungguh* (tata krama) yang berlaku di masyarakat Jawa.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menghadapi masalah dalam menguasai bahasa Jawa. Peserta didik sering mengalami kesulitan menggunakan kosakata yang tepat dan menyusun kalimat secara akurat. Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memaksimalkan keterampilan berbahasa Jawa adalah minimnya kosakata yang dimiliki peserta didik (Fatmawati & Wiranti, 2023). Faktor internal dan eksternal adalah salah satu dari banyak penyebab hal ini terjadi.

Menurut Setyawan (2019), faktor internal berasal dari peserta didik sendiri sehingga memengaruhi minat mereka dalam mempelajari bahasa Jawa. Hingga kini, minat peserta didik SMPN 1 Ambarawa terhadap pelajaran bahasa Jawa masih rendah karena mereka menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan. Selain itu, kolaborasi guru yang belum membiasakan peserta didik dengan kompetensi kolaborasi seperti berdiskusi atau bekerja dalam kelompok mengakibatkan peserta didik masih sangat individualistis dalam pembelajaran dialog bahasa Jawa (Dewi & Insani, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Mahardika & Setyaningrum (2020) yang menjelaskan adanya kesenjangan perilaku peserta didik ketika mengikuti pembelajaran, seperti suka berbicara dengan teman sekelas sehingga lambat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa, antara lain merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyediakan sumber belajar yang memadai, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Tidak hanya faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara bahasa Jawa pada peserta didik, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga (Puspitasari, 2017). Hal ini menjadi peran penting dalam membiasakan anak berbahasa Jawa ragam krama di lingkungan keluarga (Trisnawati & Fauziah, 2019). Pembiasaan ini dapat berdampak baik bagi keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama, namun kebiasaan baik ini sering dianggap remeh oleh orang tua. Padahal, orang tua perlu memperkenalkan *unggah-ungguh* dan bahasa Jawa ragam krama kepada anak sejak dini (Biantara & Thohir, 2022). Dengan demikian, anak tidak hanya mengenal bahasa Jawa ragam *ngoko*, tetapi juga dapat belajar sopan santun menggunakan bahasa Jawa ragam krama.

Di sisi lain, peran guru di sekolah dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik (Purwadhi, 2019). Menurut Anwar dan Syaputra (2022), keinginan siswa untuk belajar bahasa Jawa dapat ditingkatkan dengan menerapkan strategi pengajaran yang unik dan inovatif. Secara alami, pendekatan yang digunakan

perlu ditingkatkan agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik saat ini (Rachmawati & Erwin, 2022). Memadukan metode TPS (*Think-Pair-Share*) dengan *role-playing card* memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam berinteraksi menggunakan bahasa Jawa lisan melalui simulasi situasi yang nyata (Rusminah, 2022).

TPS (*Think-Pair-Share*) adalah strategi pengajaran yang disusun sedemikian rupa untuk meningkatkan pola interaksi peserta didik, sehingga menginspirasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses berpikir (*Think*), diskusi secara berpasangan (*Pair*), lalu membagikan hasil diskusi tersebut kepada teman kelasnya (*Share*). Teknik ini disebut juga teknik berpikir secara berpasangan dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan (Gok, 2018). Menurut Rachmawati dan Erwin (2022), metode ini menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berpartisipasi memecahkan masalah atau pertanyaan secara berdiskusi kelompok. Dengan demikian, penelitian ini juga memprioritaskan strategi dalam upaya meningkatkan minat peserta didik untuk belajar berbahasa Jawa serta melatih dan meningkatkan kefasihan berbicara bahasa Jawa pada peserta didik (Primastami & Insani, 2024).

Model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan TPS memberikan kemudahan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Rukmini, 2020; Putri et al., 2020; Kombat et al., 2023). Beribe et al. (2021) mengemukakan bahwa TPS memberi kesempatan berinteraksi antarpeserta didik secara lebih efektif. Melalui pembentukan kelompok belajar kecil, peserta didik diberikan peluang untuk berdiskusi dan berbagi ide. Hal ini selaras dengan penelitian Pangemanan (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan model kooperatif atau belajar bersama mampu meningkatkan antusiasme belajar bagi peserta didik. Oleh karena itu, metode TPS diharapkan dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh* yang tepat.

Di sisi lain, media *role-playing card* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (Kasanah et al., 2019). Cara menggunakan media *role-playing card* hampir sama seperti bermain peran, namun pada *role-playing card* menggunakan kartu seperti *flashcard* yang berisi peran-peran tertentu yang kemudian dimainkan oleh peserta didik, dengan bantuan dialog ataupun petunjuk tindakan. *Role-playing card* ini dapat berisikan peran-peran seperti penjual dan pembeli ataupun teman yang saling bercakap-cakap. Penggunaan media *role-playing card* ini dapat mendorong kemampuan berbicara yang disesuaikan dengan keadaan tertentu sebagaimana tercantum dalam kartu (Mawarti, 2017). Selain itu, *role-playing card* dapat berisikan dialog yang harus dipraktikkan oleh peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dapat berlatih kosakata, tata bahasa, dan cara pengucapan yang benar. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, Hapsari (2015) berpendapat bahwa penggunaan media *role-playing card* dapat membantu peserta didik dalam menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa menjadi lebih tepat dan sesuai konteks.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan seberapa baik pendekatan TPS bekerja ketika diterapkan dengan bantuan media *role-playing card* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam penggunaan bahasa Jawa, khususnya pada materi teks *pacelathon*. Selain itu, metode *role-playing* berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta mendorong peserta didik untuk praktik berbicara dan berpartisipasi dalam diskusi (Ranem et al., 2018). Pada penelitian terdahulu terkait efektivitas metode TPS, beberapa penelitian (Wahidiyah et al., 2019; Masduki, 2020; Beribe et al., 2021) dan media *role-playing card* (Hapsari, 2015; Rahmadhani, 2024) lebih berfokus pada kajian salah satu variabel saja. Namun, pada penelitian ini secara komprehensif menggabungkan dua variabel, yaitu metode TPS dengan media *role-playing card*, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta autentik. Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi metode yang digunakan, yaitu metode TPS dengan bantuan media *role-playing card* saat pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi teks *pacelathon*. Diharapkan hasil penelitian ini akan mendorong pengembangan model pembelajaran bahasa Jawa yang lebih efektif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi penelitian lebih lanjut terhadap penggunaan berbagai media pembelajaran variatif serta kombinasi metode pengajaran yang tepat untuk pembelajaran bahasa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan metode kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Ambarawa. Terdapat 34 siswa di masing-masing dua sampel, yaitu kelas 8A (kontrol) dan kelas 8B (eksperimen). Kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPS berbantuan media *role-playing card*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes lisan berupa simulasi percakapan yang terdapat pada *role-playing card*. Validasi instrumen soal dilakukan oleh dua ahli materi menggunakan skala Likert. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengevaluasi keefektifan metode pembelajaran *pacelathon* dengan menggunakan uji-t sampel independen, uji homogenitas, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), dan uji *N-Gain*. Perangkat lunak SPSS versi 25 digunakan untuk analisis data tersebut.

Tabel 1. Prosedur Pelaksanaan

Persiapan		Pelaksanaan	
1.	Pengembangan materi	1.	<i>Pre-Test</i>
2.	Mempersiapkan materi, membuat media <i>role-playing card</i> , mempersiapkan instrumen soal	2.	Pengenalan metode <i>Think-Pair-Share</i>
3.	Penyusunan rubrik penilaian	3.	Penerapan media <i>role-playing card</i>
4.	Membuat rubrik penilaian untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik dengan skala Likert 1—5	4.	Diskusi
		5.	Presentasi
		6.	<i>Post-Test</i>

Nilai *N-Gain* langsung dan *N-Gain* persentase digunakan untuk menentukan seberapa efektif metode pembelajaran yang digunakan.

Tabel 2. Pembagian Skor N-Gain Langsung

No.	Kategori Efektivitas	Nilai N-Gain
1.	Tinggi	> 0.7
2.	Sedang	0.3 - 0.7
3.	Rendah	< 0.3

Sumber: Sukarelawa et al. (2024).

Tabel 3. Kategori Efektivitas N-Gain Persentase

No.	Kategori Efektivitas	Rentang N-Gain (%)
1.	Sangat Efektif	Lebih dari 76 %
2.	Cukup Efektif	56 % hingga 75 %
3.	Kurang Efektif	40 % hingga 55 %
4.	Tidak Efektif	Kurang dari 40%

Sumber: Sukarelawa et al. (2024).

C. Pembahasan

Pada bagian ini menyajikan temuan analisis yang dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan metode TPS berbantuan media *role-playing card* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada materi teks *pacelathon*. Pada analisis hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh data yang memenuhi asumsi dasar penelitian parametrik. Selain itu, standar deviasi dan skor rata-rata terhadap keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah intervensi dilakukan dengan analisis deskriptif yang berguna untuk memastikan apakah kedua kelompok berbeda secara signifikan satu sama lain. Untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dilakukan uji-t sampel independen. Selain itu, analisis uji N-

Gain dilakukan untuk mengkonfirmasi keefektifan pendekatan ini dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa.

1. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah distribusi data pada suatu kelompok normal atau tidak, diberlakukan uji normalitas. Setelah itu, data tersebut dianalisis dengan metode Shapiro-Wilk. Data dianggap normal jika nilai probabilitas (P-Value) > 0,05. Jika P-Value < 0,05, maka suatu data tidak berdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	.958	34	.207
Kontrol	.913	34	.557

Hasil belajar peserta didik yang berdistribusi secara normal ditampilkan oleh temuan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Pada kelompok eksperimen nilai Sig. 0.207, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) ditolak karena Sig. > 0,05 dan hipotesis nol (H_0) diterima. Hasil uji normalitas kelompok kontrol menunjukkan nilai Sig. 0,557. Distribusi data kelompok kontrol dinyatakan terdistribusi secara normal berdasarkan kriteria uji normalitas. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk analisis lebih lanjut.

2. Uji Homogenitas

Menemukan kesamaan dalam varians antar kelompok adalah tujuan dari uji homogenitas, sesuai dengan hasil belajar peserta didik. Hasil pengujian yang ditampilkan pada Tabel 5 menggunakan uji Levene dengan pendekatan berdasarkan rata-rata dan nilai tengah.

Tabel 5. Uji Homogenitas

	Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Berdasarkan nilai rata-rata	2.641	1	65	.109
Berdasarkan titik tengah distribusi data	2.357	1	65	.130
Berdasarkan nilai tengah dan derajat yang disesuaikan (df)	2.357	1	64.975	.130
Berdasarkan rata-rata yang dipangkas	2.938	1	65	.091

Berdasarkan hasil uji homogenitas, tingkat signifikansi (Sig.) berada dalam rentang 0,091 hingga 0,130. Angka-angka ini menunjukkan bahwa variansnya tidak berbeda secara signifikan antar kelompok. Karena seluruh nilai signifikansi melebihi batas alpha (α) sebesar 0,05, maka data dinyatakan homogen. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa data penelitian ini telah memenuhi asumsi homogenitas varians yang dibutuhkan untuk proses analisis selanjutnya.

3. Analisis Statistik Deskriptif

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi keterampilan awal dan akhir peserta didik. Hasil analisis statistik deskriptif dari kedua tes tersebut dimanfaatkan untuk menilai perkembangan kemampuan peserta didik. Temuan dari analisis *pre-test* disajikan pada Tabel 6, sementara hasil analisis *post-test* ditampilkan dalam Tabel 7.

Tabel 6. Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	47.88	46.00
Nilai Tengah	48	46
Maksimum	64	56
Minimum	36	32
Rentang	28	24
Std. deviation	7.150	6.769
Variance	51.121	45.818
N	34	34

Table 7. Analisis Statistik Deskriptif Post-Test

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	80.47	60.12
Nilai Tengah	80	60
Maksimum	100	76
Minimum	56	48
Rentang	44	28
Std. deviation	12.640	6.786
Variance	159.772	46.046
N	34	34

Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode TPS berbantuan media *role-playing card* mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Hasil rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen adalah 47,88, yang kemudian meningkat menjadi 80,47 setelah *post-test*. Sementara itu, kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai *pre-test* 46,00 dan meningkat menjadi 60,12 pada *post-test*. Gambar 1 menyajikan perbandingan hasil rata-rata peserta didik. Secara keseluruhan, kelompok eksperimen yang menggunakan metode TPS berbantuan *role-playing card* meningkat lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

**Gambar 1. Nilai Rata-Rata**

4. Uji -T Sampel Independen

Untuk mengidentifikasi perbedaan antar kedua kelompok, tes statistik sangat penting dalam studi data hasil belajar peserta didik. Uji-t sampel independen digunakan sebagai cara mengetahui apakah hasil belajar rata-rata pada kedua kelompok berbeda. Pada penelitian ini, hasil *post-test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Tabel 8 menyajikan hasil uji-t sampel independen yang mencakup nilai dari uji Levene serta uji-t untuk menguji kesetaraan rata-rata

antara dua kelompok. Dengan acuan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, tabel ini digunakan untuk menentukan apakah perbedaan dalam hasil belajar peserta didik memiliki signifikansi secara statistik.

Tabel 8. Uji-T Sampel Independen

		Uji Levene untuk Kesetaraan Variabel				Uji - T untuk Kesetaraan Rata-rata				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Rata-rata Perbedaan	Std. Perbedaan kesalahan	Interval Kepercayaan 95% dari Perbedaan	
								Rendah	Tinggi	
Perolehan uji t sampel <i>independent</i>	Varians yang sama diasumsikan	9.380	.182	8.525	66	.000	20.000	2.346	15.316	24.684
	Variansi yang sama tidak diasumsikan			8.525	52.468	.000	20.000	2.346	15.316	24.684

Analisis uji-t sampel independen mengindikasikan ketidaksetaraan hasil yang cukup signifikan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Tingkat keefektifan yang lebih tinggi ditunjukkan oleh kelompok eksperimen, tercermin dari rata-rata skor yang lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol. Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,000, menunjukkan bahwa hasil analisis signifikan secara statistik. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa metode pembelajaran yang digunakan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hipotesis ini menandakan bagaimana metode TPS berbantuan media *role-playing card* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berbicara peserta didik.

5. Uji N-Gain

Sebagai upaya untuk mengevaluasi keefektifan metode pembelajaran yang diterapkan, penelitian ini menggunakan analisis N-Gain sebagai alat ukur. Tabel 9 menyajikan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan hasil belajar pada peserta didik, khususnya keterampilan berbicara setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar yang cukup signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 9. Uji N-Gain

Kelas		Statistik	Std. Error
Eksperimen	Rata-rata	62.13	4.18
	Nilai tengah	61.53	
	Std. Deviation	24.42	
	Minimum	36.14	
	Maximum	100.00	
Kontrol	Rata-rata	25.28	2.50
	Nilai tengah	25.84	
	Std. Deviation	14.63	
	Minimum	32.09	
	Maximum	57.14	

Berdasarkan temuan analisis uji N-Gain, metode TPS yang didukung oleh media *role-playing card* terbukti mampu meningkatkan keterampilan dan kemampuan berbicara dalam bahasa Jawa pada peserta didik. Rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen yang dicapai 62,13%, termasuk kategori “cukup efektif” berdasarkan klasifikasi persentase efektivitas. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata N-Gain 25,28%, tergolong kategori “tidak efektif” karena

berada di bawah 40%. Secara keseluruhan, hasil statistik N-Gain yang dianalisis dari nilai *pre-test* dan *post-test* menyatakan bahwa metode TPS berbantuan media *role-playing card* cukup efektif dalam meningkatkan kecakapan berbicara bahasa Jawa di kalangan peserta didik.

Hasil temuan yang telah dipaparkan, metode pembelajaran yang digunakan pada kelompok eksperimen terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara signifikan. Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Mawarti (2017), yang menyatakan penggunaan media *role-playing card* dapat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berbicara sesuai dengan konteks situasi yang tercantum pada kartu. Hal ini tercermin dari rata-rata skor N-Gain kelompok eksperimen yang lebih tinggi, dengan nilai 62,13%, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 25,28%. Dengan demikian, metode TPS yang dipadukan dengan media *role-playing card* terbukti efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Selain itu, baik rata-rata nilai maupun penyebaran data menunjukkan mayoritas peserta didik termasuk dalam kategori efektivitas sedang hingga tinggi.

Salah satu temuan penting selama pelaksanaan penelitian di kelas menunjukkan bahwa penerapan metode TPS mendorong peserta didik berpartisipasi di kelas dengan lebih aktif dan antusias. Penerapan metode ini di kelompok eksperimen memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir secara mandiri dan sistematis, kemudian mendiskusikan pemikirannya bersama pasangan sebangku sebelum membagikannya ke dalam forum yang lebih luas (Rachmawati & Erwin, 2022). Pendekatan ini juga terbukti mendukung proses pembentukan pemahaman yang lebih mendalam serta mendorong peserta didik untuk berbicara dengan lebih percaya diri (Gok, 2018). Dengan demikian, peserta didik yang termasuk dalam kelompok eksperimen menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih runtut dan percaya diri dibandingkan kelompok kontrol.

Penggunaan media *role-playing card* juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini selaras dengan temuan (Karyati, 2019) bahwa media *role-playing card* dapat menyediakan konteks nyata dan situasi yang relevan bagi peserta didik untuk berlatih berbicara. Melalui media ini, peserta didik dapat mengambil peran dan berlatih dialog dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Rusminah, 2022). Selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, hal ini membantu siswa dalam memahami serta dapat menggunakan bahasa Jawa dalam berbagai situasi.

Kesimpulan ini dikuatkan oleh hasil uji-t sampel independen yang mendukung temuan ini, yang menunjukkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. P-value yang berada jauh di bawah ambang signifikansi menunjukkan bahwa perbedaan hasil antara kelompok tidak terjadi karena faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari perlakuan yang diberikan., melainkan hasil dari pengaruh pembelajaran yang diterapkan (Zaki & Saiman, 2021). Hal ini memperkuat argumen bahwa metode *Think-Pair-Share* (TPS) dengan metode *role-playing card* cukup efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada materi teks *pacelathon*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa peserta didik di kelompok eksperimen memperoleh nilai yang lebih unggul dalam berbagai aspek keterampilan berbicara, seperti pelafalan, struktur kalimat, penguasaan diksi, kefasihan berbicara, penekanan suara, serta penggunaan isyarat non-verbal secara tepat. Ini menunjukkan bahwa kombinasi metode TPS dan media *role-playing card* cukup efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Peserta didik menjadi lebih mahir dalam menyusun dan menyampaikan kalimat dengan baik dan benar.

Penelitian sebelumnya oleh Sunarya & Atmazaki (2024) juga mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa penggunaan pendekatan TPS di pembelajaran bahasa dapat mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik secara signifikan. Temuan (Rukmini, 2020), Putri et al. (2020), dan Kombot et al. (2023) juga menjelaskan metode aktif seperti TPS menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam penguasaan kosakata dan kelancaran berbicara dibandingkan dengan metode konvensional. Di sisi lain, penelitian oleh (Kalyanova, 2020) menunjukkan bahwa meskipun menggunakan metode aktif dan efektif, hasilnya dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, temuan penelitian ini sejalan dengan hasil-hasil pada pembahasan di atas bahwa kombinasi metode TPS berbantuan

media *role-playing card* dapat menjadi alternatif yang efektif pada pembelajaran bahasa Jawa, pada khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada bahasa Jawa.

Contoh konkret dari peningkatan keterampilan berbicara yang diamati pada peserta didik setelah penerapan metode TPS berbantuan media *role-playing card* yaitu peningkatan kepercayaan diri dengan berpartisipasi aktif dalam mengemukakan pendapat serta diskusi kelompok. Pemilihan kata yang lebih kaya serta kemampuan menyusun kalimat dengan struktur yang lebih rumit mencerminkan peningkatan kualitas dalam keterampilan berbicara. Contohnya, perbandingan antara kalimat “*Wingi simbah tindak Semarang diterke Pakde*” pada kalimat tersebut masih menggunakan ragam bahasa Jawa *ngoko lugu* dan kalimat yang diperbaiki menjadi “*Kalawingi simbah tindak Semarang dipundherekaken Pakdhe*”.

Perbaikan terlihat pada penggunaan kata “*dipundherekaken*” yang lebih tepat digunakan dalam ragam bahasa Jawa *krama* dibandingkan dengan kata “*diterke*”, serta struktur kalimat yang lebih jelas dan teratur. Selain itu, penggunaan kata “*kalawingi*” menggantikan kata “*wingi*” menunjukkan peningkatan dalam pemilihan kosakata yang lebih variatif. Hal ini menunjukkan peningkatan dalam penguasaan bahasa dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Adanya proses diskusi dalam kelompok kecil dan presentasi secara langsung di depan kelas membuat interaksi antar peserta didik menjadi lebih dinamis dengan adanya umpan balik sehingga dapat mengembangkan argumen mereka dengan lebih baik (Telaumbanua et al., 2024).

Selain itu, media *role-playing card* memberikan dukungan tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar pada peserta didik, dengan berbagai karakter dalam skenario yang disajikan pada kartu. Peserta didik dapat lebih mendalami konteks dan situasi yang relevan dengan materi yang diberikan. Model pembelajaran ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui metode ini, motivasi belajar meningkat, dan peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk aktif berpartisipasi serta menyampaikan pendapatnya di hadapan teman-teman sekelas (Bowman, 2018). Dengan demikian, penggunaan metode TPS berbantuan media *role-playing card* terbukti efektif untuk menciptakan sebuah lingkungan belajar yang interaktif serta mendukung perkembangan keterampilan komunikasi bagi peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode TPS berbantuan media *role-playing card* cukup efektif terhadap peningkatan dan mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Jawa peserta didik. Dengan begitu, metode ini dapat dipergunakan secara luas untuk pembelajaran bahasa Jawa dan dapat dipergunakan untuk berbagai jenjang pendidikan. Pendidik dapat menerapkan strategi TPS ke dalam rancangan pembelajaran yang lebih kreatif guna mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengasah kemampuan berbicara mereka. Selain itu, pemanfaatan media kartu bermain peran (*role-playing card*) dapat menjadikan proses belajar lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

D. Penutup

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Think-Pair-Share* (TPS) yang didukung oleh media kartu bermain peran (*role-playing card*) cukup efektif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam bahasa Jawa, khususnya pada materi teks *pacelathon*. Berdasarkan analisis N-Gain, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 62,13%, yang termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Peningkatan kemampuan berbicara ini juga tampak pada rata-rata hasil *post-test* peserta didik kelas eksperimen yang mencapai 80,46, jauh lebih unggul dibanding kelas kontrol yang hanya mendapatkan rata-rata hasil 60,12. Hasil dari *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000.

Metode TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir individu, berdiskusi dengan pasangan sebangku, dan kemudian mempresentasikan hasil pemikiran mereka kepada kelompok besar. Kegiatan ini tidak hanya mendorong keaktifan belajar, tetapi juga membentuk kemampuan sosial serta kerja sama dalam konteks pembelajaran bahasa. Perpaduan metode TPS

dengan media yang interaktif seperti *role-playing card* membangun suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendalam.

Secara keseluruhan, strategi pembelajaran ini terbukti efektif sebagai upaya mengembangkan kemampuan berbicara dalam berbahasa Jawa. Penelitian ini secara signifikan memajukan penciptaan strategi pembelajaran muatan lokal, khususnya untuk pembelajaran bahasa Jawa, serta membuka peluang penerapan pendekatan serupa pada materi lain guna mendukung pencapaian kompetensi kebahasaan peserta didik secara lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Anwar, H. F., & Syaputra, E. (2022). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan proses. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 83–88. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2330>
- Beribe, E. P., Galis, R., & Tematan, Y. B. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa pada materi ekologi kelas X di SMAS Katolik St. Gabriel Maumere. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.55241/spibio.v2i1.40>
- Biantara, D. O., & Thohir, M. A. (2022). Analisis komunikasi siswa kelas 6 SD dalam mengimplementasikan muatan lokal materi unggah-ungguh basa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(2), 181–189. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i2.56609>
- Bowman, S. L. (2018). Editorial: Special issue: Role-playing and simulation in education conference 2018. *International Journal of Role-Playing*, 8(8), 2–4. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi8.258>
- Dewi, S. M., & Insani, N. H. (2024). Development of 4C-integrated Karthon (Kartu Pacelathon) as an innovative learning media for Javanese dialogue. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3524–3536. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5445>
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis kesulitan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634>
- Gok, T. (2018). The evaluation of conceptual learning and epistemological beliefs on physics learning by Think-Pair-Share. *Journal of Education in Science*, 4(1), 69–80. <https://www.jeseh.net/index.php/jeseh/article/view/109>
- Hapsari, Y. (2015a). *Pengembangan media kartu situasi dalam pembelajaran berbicara untuk siswa kelas VII SMP* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/20485/1/1401411403-s.pdf>
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Hayati, N. (2021). Implikasi aspek keterampilan berbahasa Indonesia terhadap linguistik sinkronis pada buku tematik kelas IV SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47–56. <https://doi.org/10.26418/ekha.v3i2.41407>
- Kalyanova, L. M. (2020). Active and interactive methods of teaching a foreign language to students of a technical university. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(8), 833–839. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12SP4/20201553>
- Karyati, A. (2019). The effectiveness of role play method using the role card on Kaiwa learning in improving speech ability. *Journal International Seminar on Languages, Literature, Art and*

- Education (ISLLAE)*, 1(2), 40–45.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/isllae/article/view/10900>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing berbantu media Multiply Cards terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kombat, A., Asigri, V. N., Amanyi, C. K., Atepor, S., Adugbire, J. A., Akwensi, V. K., & Apar, M. B. (2023). Determining the most effective stage of the Think-Pair-Share teaching strategy. *British Journal of Education, Learning and Development Psychology*, 6(3), 7–24. <https://doi.org/10.52589/bjeldp-hsfxtk2f>
- Mahardika, S., & Setyaningrum, F. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar pada pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD Muhammadiyah Bausasran II Yogyakarta. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i3.3184>
- Masduki, A. (2020). Efektifitas metode Think Pair Share terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 27–36. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.2.27-36>
- Mawarti, E. (2017). *Penerapan model bermain peran (Role Playing) berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/31596/>
- Mulyo, S., Ilyas, M., & Ridhani, A. (2019). Pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode Field Trip pada peserta didik kelas IX SMP Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 115–126. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i2.pp115-126>
- Pangemanan, N. (2021). Penerapan Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 7(2), 68–73. <https://doi.org/10.21831/jpms.v7i2.26822>
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014.
- Primastami, R. J., & Insani, N. H. (2024). Investigating the impact of learning interest on student achievement in Javanese language courses at State Senior High Schools. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5897–5908. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5669>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Puspitasari, F. (2017). Faktor kesulitan belajar bahasa Jawa ragam krama siswa SMP Negeri 40 Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 5(1), 28–33. <https://journal.unnes.ac.id/sju/piwulang/article/view/20509>
- Putri, H., Fahriany, F., & Jalil, N. (2020). The influence of Think-Pair-Share in enhancing students' speaking ability. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.26737/jetl.v5i1.1551>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Rahmadhani, F. (2024). Keefektifan metode role playing berbantuan media kartu peran terhadap keterampilan berbicara krama inggil pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Sains*, 401–407. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5867>

- Ranem, Mulawarman, & Sulistyowati. (2018). Pengembangan bahan ajar materi debat dengan metode role playing pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.10>
- Rukmini, A. (2020). Model kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dalam pembelajaran PKn SD. In *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2176–2181. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57088>
- Rusminah, S. (2022). Application of role playing methods to improve students' language skills. In *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 77–82. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i5.77991>
- Setyawan, B. W. (2019). Fenomena penggunaan unggah-ungguh basa Jawa kalangan siswa SMK di Surakarta. *Widyaparwa*, 46(2), 145–156. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v46i2.200>
- Sukarelawa, I., Indratno, & Ayu. (2024). *N-Gain vs stacking analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Suryacahya.
- Sunarya, E., & Atmazaki, A. (2024). The impact of the Think Pair Share learning model assisted by audiovisual media on high school learners' Indonesian speaking skills. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2040–2051. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12638>
- Telaumbanua, M., Laoli, A., Waruwu, Y., & Harefa, A. T. (2024). Improving the students' speaking ability by using small group discussions at the eighth grade of SMP Swasta Idanoi. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 11(2), 258. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v11i2.12712>
- Trisnawati, W., & Fauziah, P. (2019). Penanaman nilai karakter melalui pembiasaan berbahasa Jawa pada anak usia dini di desa Tanggeran Kabupaten Banyumas. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 93–100. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.17336>
- Wahidiyah, N. A., Nizaruddin, N., & Aini, A. N. (2019). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Think Talk Write (TTW) dan Think Pair Share (TPS) ditinjau dari kemampuan komunikasi matematis. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 339–347. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4863>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>



Open Access This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under a CC BY-SA 4.0 license. The images or other third-party material in this work are included under the Creative Commons license, unless indicated otherwise in a credit line to the material.