

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN KOMIK
TATAKRAMA BASA SUNDA**

Ineu Nurjanahi^{1*}, Dadan Djuanda², Diah Gusrayani³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

1*12ineunurjanah@upi.edu, 2dadandjuanda@upi.edu, 3gusrayanidiah@upi.edu

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of the role-playing method supported by Sundanese etiquette comics in improving students' etiquette skills. This study is motivated by students' low ability to apply Sundanese etiquette, influenced by an environment that rarely encourages the use of Sundanese and the mixing of Sundanese with Indonesian. The research employed a convergent mixed-methods design. On the quantitative side, a quasi-experimental design with a pretest-posttest non-equivalent control group model was used, where two groups of students (control and experimental) were compared to observe learning improvement after treatment. Meanwhile, the qualitative component explored in depth the responses, experiences, and perspectives of both students and teachers regarding the learning process. The subjects consisted of two classes, namely the control class at SDN Citungku and the experimental class at SDN Ganjartemu. Research instruments included pretest and posttest, student response questionnaires, observation sheets, and interview guides. The results indicated that the implementation of the role-playing method assisted by Sundanese etiquette comics significantly improved students' etiquette skills compared to the control class. These findings suggest that using the role-playing method supported by comic media can serve as an effective learning strategy to enhance elementary students' mastery of Sundanese etiquette.

Keywords: *Role-Playing Method, Sundanese Etiquette Comics, Etiquette Skills, Sundanese Language, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penerapan metode bermain peran yang didukung oleh komik tatakrama bahasa Sunda dalam upaya meningkatkan kemampuan tatakrama siswa. Hal ini didasari oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan tatakrama bahasa Sunda, yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang jarang membiasakan penggunaan bahasa Sunda serta adanya campuran penggunaan bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Mixed Methods* dengan desain konvergen. Pada bagian kuantitatif, desain yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan model *pretest-posttest with non-equivalent control group*, di mana dua kelompok siswa (kontrol dan eksperimen) dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Sementara itu, pada bagian kualitatif, penelitian ini digunakan untuk menggali

secara mendalam respon, pengalaman, dan pandangan siswa serta guru terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas kontrol di SDN Citungku dan kelas eksperimen di SDN Ganjartemu. Instrumen penelitian meliputi tes *pretest* dan *posttest*, angket respon siswa, lembar observasi, serta pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan tatakrama siswa dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode bermain peran berbantuan media komik dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan tatakrama bahasa Sunda siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Komik Tatakrama Basa Sunda, Kemampuan Tatakrama, Bahasa Sunda, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Bahasa ibu seorang anak adalah bahasa pertama yang mereka pelajari dari lingkungan terdekatnya. Tujuan dan nilai-nilai yang dijunjung oleh suatu keluarga menjadi unsur penting dalam pembelajaran bahasa ibu. Artinya, keluarga cenderung memilih bahasa daerah mereka sebagai bahasa pertama bagi anak-anak jika mereka memiliki warisan etnis, nilai-nilai, dan prinsip budaya yang serupa. Penanaman identitas budaya di antara kelompok etnis inilah yang menjadikan bahasa daerah memiliki peran penting sebagai bahasa ibu. Menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa utama yang digunakan dalam keluarga merupakan salah satu cara untuk memperkuat masyarakat melalui identitas budaya, yang akan membuat negara tangguh

terhadap pengaruh negatif budaya lain dan tantangan globalisasi (Taufik dkk., 2017).

Penggunaan bahasa daerah semakin menurun sejalan dengan kemajuan zaman dan kemajuan teknologi, tak terkecuali bahasa sunda. Globalisasi dan urbanisasi membawa dampak besar terhadap pola komunikasi masyarakat, terutama generasi muda yang lebih banyak terpapar bahasa nasional dan bahasa asing dibandingkan dengan bahasa daerah. Selain terjadi di kota-kota besar, perubahan penggunaan bahasa ini mulai meluas ke daerah pedesaan. Bahasa daerah yang sebelumnya digunakan sebagai alat komunikasi utama dalam keluarga kini mulai tergeser oleh bahasa Indonesia, bahkan dalam beberapa kasus oleh bahasa asing yang dianggap lebih

modern dan prestisius. Dalam penelitian Mubin (2022), UNESCO melaporkan pada 21 Februari 2009 bahwa sekitar 2.500 bahasa terancam punah di seluruh dunia. Indonesia merupakan rumah bagi seratus bahasa daerah ini. Dari 74 bahasa daerah yang menunjukkan vitalitas, 11 bahasa telah punah akibat hilangnya penutur, 4 bahasa sangat terancam punah, dan 22 bahasa terancam punah, menurut data yang diberikan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2018. Papua Nugini dan Maluku merupakan asal dari sebelas bahasa daerah yang telah punah ini. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, mulai dari kurangnya regenerasi penutur, minimnya dokumentasi bahasa, hingga rendahnya perhatian terhadap pelestarian bahasa daerah dalam dunia pendidikan.

Bukan hanya itu, Menurut studi yang dilakukan oleh Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat (BBPJB) Kementerian dan Republik Indonesia yang dikutip dari Republika.co.id (2013) bahasa Sunda terancam. Di Jawa Barat, hanya sekitar 40% anak-anak yang mampu berbicara dan memahami bahasa Sunda. Generasi muda saat ini seringkali menganggap

bahasa daerah kuno dan ketinggalan zaman. Selain itu, menurut Herdiana (2011) jumlah penutur bahasa Sunda di kalangan remaja saat ini sangat sedikit. Oleh karena itu, keberlangsungan bahasa Sunda terancam punah (Marlia, 2022).

Tatakrama berbahasa Sunda atau undak-usuk basa merupakan bagian penting dari budaya Sunda yang mencerminkan kesopanan, rasa hormat, dan kedekatan sosial antarpenutur. Namun, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan bahasa Sunda bahkan di lingkungan masyarakat Sunda sendiri mulai jarang dilakukan. Banyak yang lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia karena khawatir salah ucap atau menggunakan kata-kata Sunda yang dianggap kasar. Oleh karena itu, pembelajaran tatakrama Sunda di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menumbuhkan kepedulian dan kebanggaan terhadap budaya daerah. Sayangnya, pembelajaran bahasa Sunda di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang menarik minat siswa, dan minim penggunaan media atau pendekatan inovatif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri. Bagaimana mungkin pembelajaran bahasa Sunda

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari jika di sekolah saja siswa hanya mendengar tanpa benar-benar memahami atau menghayatinya? Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi tatakrama, agar lebih kontekstual dan bermakna. Dengan pendekatan yang tepat, siswa bukan hanya sekedar memahami teori, tetapi dapat mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap berdampak dalam menanamkan keterampilan berbahasa secara aktif dan kontekstual adalah metode bermain peran (*role play*). Metode ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Sunda secara langsung dalam situasi yang disimulasikan, seperti percakapan sehari-hari, interaksi formal, dan komunikasi dalam berbagai konteks sosial. Melalui metode bermain peran, siswa dapat belajar berbicara dengan memperhatikan sopan santun, memilih ragam bahasa sesuai lawan bicara, serta memperkuat pemahaman tentang norma budaya masyarakat Sunda.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penelitian ini yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Komik Tatakrama Bahasa Sunda” bertujuan untuk memberikan solusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkaya pengalaman belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata tatakrama bahasa Sunda. Melalui penerapan metode bermain peran yang didukung oleh media komik sebagai alat bantu visual, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual dan menarik, sehingga mampu menumbuhkan sikap sopan santun dalam berbahasa sesuai norma budaya Sunda. Selain itu, penggunaan komik juga diyakini dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks penggunaan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Metode Campuran (*Mixed Methods*) menjadi metodologi penelitian yang dipilih dalam karya ilmiah ini. Metode campuran yaitu metode yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial, perilaku, dan kesehatan, di mana peneliti mengumpulkan data kuantitatif

(*closed-ended*) dan kualitatif (*open-ended*), menggabungkan keduanya, lalu menafsirkan hasilnya berdasarkan seberapa baik kekuatan masing-masing data digabungkan untuk memahami masalah penelitian (Creswell, 2020).

Untuk memastikan pengaruh dari metode bermain peran berbantuan komik terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam tatakrama bahasa sunda, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Desain yang digunakan adalah kuasi-eksperimen model *pretest-posttest with non-equivalent control group*, membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen. Sebagaimana ditegaskan Isnawan (2020), apabila peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran tertentu guna mengembangkan kompetensi siswa, desain yang tepat adalah kuasi-eksperimen.

Pendekatan kualitatif juga digunakan untuk menggali respon, pengalaman, dan pandangan siswa serta guru melalui wawancara dan observasi. Kedua pendekatan dipadukan dengan desain konvergen, yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Data

kuantitatif menunjukkan tren dan hubungan variabel, sedangkan data kualitatif memberikan perspektif mendalam. Kombinasi keduanya saling melengkapi dan memvalidasi, sehingga pemahaman terhadap efektivitas metode pembelajaran lebih utuh, baik dari sisi hasil maupun proses belajar (Creswell, 2020).

Subjek penelitian adalah Siswa kelas V SDN Citungku selaku kelas kontrol dan SDN Ganjartemu sebagai kelas eksperimen di Kabupaten. Pemilihan didasarkan pada kemampuan kognitif dan sosial yang dinilai mampu memahami serta menerapkan tatakrama berbahasa sesuai tujuan penelitian. Kedua sekolah dipilih karena memiliki latar sosial budaya yang relevan dengan pembelajaran bahasa Sunda, meski penggunaannya mulai menurun.

Teknik pengumpuln data yang digunakan meliputi test (*pretest* dan *posttest*), angket respon siswa, observasi, dan wawancara. Data yang di dapatkan di analisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (*independent sample t-test*) dan *N – Gain* dengan bantuan *software SPSS 24 for Windows*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda dilaksanakan selama empat hari dengan tiga kali pertemuan treatment. Sebelum pelaksanaan treatment, dilakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh gambaran mengenai metode pembelajaran yang biasa digunakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar yang terbatas pada buku teks. Guru juga mengakui belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus untuk bahasa Sunda, baik karena keterbatasan waktu maupun persiapan yang dianggap cukup rumit. Kondisi ini menegaskan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang tepat, sebagaimana ditegaskan oleh Sudrajat (dalam Santosa dkk., 2020) bahwa guru dapat membangun suasana belajar yang positif dan mendorong partisipasi aktif siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Pada tahap awal pembelajaran, dilakukan *pretest* untuk mengecek kemampuan awal siswa. Setelah memperoleh nilai *pretest*, perlakuan

diberikan kepada kedua kelas dengan metode yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran berbantuan komik, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional. Metode bermain peran dipilih karena relevan dengan materi tatakrama bahasa Sunda. Menurut Shaftel (dalam Sutikno, 2019), bermain peran adalah suatu upaya menggunakan tindakan untuk memecahkan masalah, khususnya masalah sosial. Mengingat tatakrama erat kaitannya dengan interaksi sosial dan norma dalam berkomunikasi, metode ini dinilai tepat untuk membangun pemahaman kontekstual siswa.

Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi sepuluh kelompok, masing-masing beranggotakan tiga orang. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan komik tatakrama dibagikan kepada tiap kelompok sebagai sumber ide. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa antusias membaca, memahami alur cerita, dan menghubungkan isi komik dengan materi pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh Ngazizah dkk. (2022), media komik dapat memperkaya kosakata, mempermudah pemahaman konsep

yang rumit, dan menumbuhkan minat baca.

Setiap anggota kelompok kemudian memilih tokoh atau situasi dari komik untuk diperankan, menyiapkan atribut seperti peci, kerudung, dan sarung, serta berlatih memerankan tiga situasi berbeda: berbicara kepada teman sebaya (bahasa loma), berbicara halus untuk diri sendiri, dan berbicara halus kepada orang tua. Sebelum bermain peran, guru memberikan penjelasan mengenai kosakata yang akan digunakan. Kelompok tampil secara bergantian dengan jeda dua menit antar situasi, sementara kelompok lain mengamati dan mengisi Lembar Pengamatan. Setelah seluruh penampilan selesai, kelompok mendiskusikan kosakata yang telah dicatat, menempelkannya di Papan Tatakrama, kemudian bersama guru memeriksa kesesuaian serta penggunaan *undak usuk basa* yang benar.

Setelah seluruh perlakuan selesai, kemampuan siswa kembali diukur melalui *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian direkap dalam tabel berikut.

Tabel 1 rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	Jenis tes	Mean	Maksimum	Minimum
Kontrol	Pretest	22.47	42.42	9.09
Kontrol	Posttest	34.74	65.15	18.18
Eksperimen	Pretest	17.31	28.78	9.09
Eksperimen	Posttest	44.43	74.24	19.69

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata yang rendah, yaitu sebesar 17,319 dari skor maksimal 100. Hal ini menandakan bahwa kemampuan tatakrama bahasa Sunda siswa masih lemah. Fenomena tersebut erat kaitannya dengan luntarnya penggunaan bahasa Sunda, khususnya pada aspek *undak-usuk*. Guru kelas menyatakan, “siswa memang mengalami kesulitan dalam menerapkan bahasa Sunda, terutama dalam memahami dan menggunakan *undak usuk basa Sunda* dengan tepat.”

Kurangnya pembiasaan penggunaan bahasa daerah di lingkungan turut menjadi faktor penyebab. Guru juga mengungkapkan, “dalam kesehariannya, penggunaan bahasa Sunda anak baik di sekolah maupun di rumah atau lingkungan sekitar saya

juga masih bercampur dengan Bahasa Indonesia... bahkan saya sendiri, sebagai orang tua dan guru, sering kali lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia karena khawatir salah ucap dan malah menggunakan Bahasa Sunda yang kasar.”

Padahal, bahasa Sunda memiliki nilai penting sebagai bagian dari budaya daerah. Oleh karena itu, diperlukan revitalisasi pembelajaran bahasa Sunda di sekolah dasar. Hal itu selaras dengan pendapat Afifah dkk. (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran tatakrama Sunda di SD mempunyai peran penting di dalam menumbuhkan kepedulian dan kebanggaan terhadap budaya Sunda.

Untuk mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh, dilakukan *posttest* setelah perlakuan (*treatment*) diberikan. Hasilnya menunjukkan adanya signifikansi, nilai rata-rata *pretest* sebesar 17,32 meningkat menjadi 44,44 pada *posttest*. Nilai tertinggi (maksimum) juga mengalami kenaikan, dari 28,78 pada *pretest* menjadi 74,24 pada *posttest*.

Setelah terlihat adanya perbedaan peningkatan nilai antara kedua kelas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis statistik

guna memastikan validitas temuan tersebut.

Tabel 2. Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> (Kontrol)	0,965	31	0,393
<i>Posttest</i> (Kontrol)	0,932	31	0,51
<i>Pretest</i> (Eksperimen)	0,973	30	0,627
<i>Posttest</i> (eksperimen)	0,981	30	0,850

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro–Wilk pada tabel di atas, nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen lebih besar dari 0,05. *Pretest* kelas kontrol memiliki nilai Sig. sebesar 0,393, *posttest* kelas kontrol sebesar 0,510, *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,627, dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,850. Dengan demikian, uji dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik karena data berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya ialah uji homogenitas. Tujuan uji ini adalah Untuk menilai apakah variansi nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan tatakrama bahasa Sunda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol seragam atau homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Based on Mean	
	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> (kontrol – eksperimen)	0,447	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada perhitungan *Based on Mean* sebesar 0,447, yang lebih tinggi daripada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti variansi data nilai pretest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sama atau homogen. Hal tersebut menandakan tidak terdapat perbedaan signifikan pada variansi kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan, sehingga data memenuhi asumsi homogenitas dan layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis perbedaan rata-rata.

Setelah data dipastikan homogen, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan hasil yang disajikan pada

Tabel 4. Uji Hipotesis

Nilai	Sig.(2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> (kontrol – eksperimen)	0,002	Signifikan

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) tercatat sebesar 0,002, lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Kemudian, dilakukan perhitungan N-Gain untuk menilai sejauh mana kemampuan tatakrama siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran. Data N-Gain dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil N-Gain Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Tatakrama Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji	Mean	Keterangan
N-Gain	0,3564	Sedang

Berdasarkan hasil N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,3564 yang berada pada kategori sedang. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda pada kelas eksperimen mampu meningkatkan kemampuan tatakrama siswa pada tingkat sedang. Dengan kata lain, meskipun peningkatan yang dicapai belum berada pada kategori tinggi, metode

ini tetap memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbahasa siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode ini, dilakukan pengumpulan data melalui angket.

Angket ini disusun menggunakan skala persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 6 Interpretasi Capaian

Presentasi	Interpretasi
76–100%	Sangat Setuju
51–75%	Setuju
26–50%	Tidak Setuju
0–25%	Sangat Tidak Setuju

Adapun hasil pengolahan data angket respon siswa terhadap penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
1	Sikap siswa	360	327	90.83%
2	Efektivitas	240	211	87.91667%
3	Keterlibatan	360	306	85%
4	Dampak	120	102	85%

5	Minat	120	87	72.5%
Total		1200	1033	86.0833%

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda, diperoleh total skor sebesar 1033 dari 1200 (86,08%) yang termasuk dalam kategori *sangat setuju*.

Analisis ini menandakan bahwa metode tersebut dinilai positif oleh siswa, mampu mendorong sikap dan keterlibatan, efektif meningkatkan pemahaman, serta memberikan pengaruh positif terhadap penerapan tatakrama bahasa Sunda, meskipun aspek minat masih dapat ditingkatkan melalui variasi pembelajaran.

Hasil ini diperkuat oleh kesimpulan dari wawancara bersama siswa, yang menyatakan bahwa penggunaan metode berbantuan komik tatakrama membuat mereka lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran, karena proses belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Siswa juga mengaku lebih memahami materi tatakrama bahasa Sunda setelah membaca komik yang disediakan dan mendapatkan penjelasan dari guru. Bagian yang paling mereka sukai

adalah saat tampil di depan kelas, karena memberikan tantangan sekaligus melatih keberanian.

Dengan demikian, baik dari hasil angket maupun wawancara, metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda dinilai positif oleh siswa, mampu mendorong sikap dan keterlibatan, efektif meningkatkan pemahaman, serta memberi pengaruh positif terhadap penerapan tatakrama bahasa Sunda. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Muthi'ah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa metode bermain peran efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda terbukti efektif meningkatkan kemampuan tatakrama siswa sekolah dasar. Metode ini lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional, dengan peningkatan kemampuan siswa yang signifikan setelah diterapkan.

Selain kemampuan berbahasa, siswa juga menunjukkan tanggapan positif terhadap metode ini. Mereka menilai pembelajaran menjadi lebih

menarik, bervariasi, dan memotivasi mereka untuk memahami materi tatakrama secara kontekstual. Metode ini mampu mendorong sikap positif, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep, sekaligus mendukung pelestarian budaya Sunda melalui pembelajaran tatakrama di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, F. N., Hanifa, Z. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pembiasaan Pendidikan Muatan Lokal Nyunda Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa SD/MI. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(1), 22-27.
- Creswell, J. W. (2020). *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. (H. Malini, Penyunt., H. Malini, D. P. Lenggogini, & O. Adelirandy, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marlia, M. (2022). Penggunaan Bahasa Sunda di Lingkungan Keluarga sebagai Upaya Konservasi Budaya. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 156-166
- Muthi'ah, M., Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Marianti, P. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4),

5289–5298.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>

- Mubin, I. S. (2022). Pemerintah atau kita, penentu lestarynya bahasa daerah. Dalam d. Adzra Zakiya Rana, Kumpulan Opini Terpilih: Generasi Muda dan Masa Depan Bahasa Daerah Sebagai (hal. 20-21). Jakarta: Masyarakat Linguistik Indonesia.
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (n.d.). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Development of Comic Media Based on Local Wisdom in Integrated Thematic Learning.*
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11-24.
- Taufik, M., Yuliana, R., VY, I. A., Kuswati, M., Rizhyalita, A., & Anggara, S. (2017). Bahasa daerah sebagai mother language dalam upaya penguatan kearifan lokal identitas banten di kota Serang. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 59-68.