



## PENINGKATAN PENGUASAAN *UNGGAH-UNGGUH* BASA MELALUI METODE *NITENI*, *NIROKE*, *NAMBAHI* BERBANTU MEDIA KARTU

Received: 10 Agustus 2024; Revised: 20 Oktober 2024; Accepted: 27 Oktober 2024  
Permalink/DOI: [10.23887/jpbb.v11i2.83814](https://doi.org/10.23887/jpbb.v11i2.83814)

Yusuf Nur Kholiq<sup>1</sup>, Mariya Rini Sri Budi Utami<sup>2</sup>, Nur Fateah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru Bahasa Jawa, Universitas Negeri Semarang, Semarang

<sup>3</sup>SMK Negeri 11 Semarang, Semarang

e-mail: [yusufnurkholiq@gmail.com](mailto:yusufnurkholiq@gmail.com)

### Abstrak

Penguasaan unggah-ungguh basa peserta didik kelas X Animasi 4 SMK Negeri 11 Semarang masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui peningkatan penguasaan unggah-ungguh basa melalui metode niteni, niroke, nambahi berbantu media kartu; 2) meningkatkan penguasaan unggah-ungguh basa melalui metode niteni, niroke, nambahi berbantu media kartu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek peserta didik kelas X Animasi 4 SMK Negeri 11 Semarang sebanyak 36. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode niteni, niroke, nambahi berbantu media kartu pada kelas X Animasi 4 dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Sebelum intervensi, nilai rata-rata kelas sebesar 62,5 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 72,5 dan pada siklus II meningkat menjadi 85. Jumlah peserta didik yang tuntas pada pembelajaran unggah-ungguh basa juga mengalami peningkatan. Sebelum intervensi sebanyak 9 peserta didik tuntas, kemudian pada siklus II sebanyak 20 peserta didik tuntas, dan pada siklus II sebanyak 30 peserta didik tuntas. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan penguasaan unggah-ungguh basa melalui metode niteni, niroke, nambahi, berbantu media kartu.

**Kata kunci:** *Unggah-ungguh basa, Niteni, Niroke, Nambahi, Media kartu*

### Abstract

*The mastery of the unggah-ungguh basa of class X animation students of SMK Negeri 11 Semarang is still low and needs to be improved. This research aims to 1) find out the increase in mastery of the unggah-ungguh basa through the method of niteni, niroke, nambahi with the help of card media; 2) improve mastery of the unggah-ungguh basa through the method of niteni, niroke, nambahi with the help of card media. This research is a class action research with the subject of 36 Class X Animation 4 SMK Negeri 11 Semarang students. Data collection techniques are done with tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis techniques are performed using quantitative and qualitative techniques. The results of the research show that the use of the niteni, niroke, nambahi method with the help of media cards in Class X Animation 4 can improve learning outcomes and the quality of learning. Before the intervention, the average value of the class was 62.5, then it increased in cycle I to 72.5 and in cycle II it increased to 85. The number of students who completed unggah-ungguh basa learning also experienced an increase. Before the intervention as many as 9 complete learners, then in cycle II as many as 20 complete learners, and in cycle II as many as 30 complete learners. The findings of this research can be used as a reference to improve the mastery of the unggah-ungguh basa through the method of niteni, niroke, pobodi, with the help of media cards*

**Keywords:** *Unggah-ungguh basa, Niteni, Niroke, Nambahi, Card media*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa yang lekat dengan budaya Jawa diharapkan mampu menjadi wahana untuk menanamkan nilai-nilai luhur pada peserta didik. Pembelajaran bahasa Jawa yang diajarkan dari jenjang SD hingga SMA pada hakikatnya bertujuan untuk membentuk karakter dan perilaku peserta didik (Maesyaroh & Insani, 2021). Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Jawa dan membentuk peserta didik yang menginternalisasikan nilai-nilai *tata krama* (Fatmawati & Wiranti, 2023). Oleh karena itu, guru perlu menanamkan pemahaman bermakna agar tujuan pembelajaran bahasa Jawa dapat tercapai dengan baik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa masih sangat jauh dari yang diharapkan. Sampai sekarang bahasa Jawa dinilai sebagai mata pelajaran yang kuno dan tidak penting (Rinaldi, 2020). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa tergolong masih rendah (Kholiq & Sukoyo, 2023). Banyak siswa mengaitkan pembelajaran bahasa Jawa dengan hal-hal berbau mistik sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias mendalami materi yang dipelajari (Latifah, 2019). Selain itu, banyak peserta didik menganggap bahwa pembelajaran bahasa Jawa membosankan dan tidak menarik (Akbar & Nita, 2023). Oleh sebab itu penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas dan minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan peserta didik kelas X Animasi 4 SMK Negeri 11 Semarang diketahui bahwa *unggah-ungguh basa* dianggap sebagai materi tersulit oleh peserta didik padahal penguasaan *unggah-ungguh basa* merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa. Masih banyak peserta didik kesulitan membedakan leksikon *ngoko*, *krama*, dan *krama inggil*. Peserta didik belum mampu membedakan berbagai leksikon bahasa Jawa seperti *туру*, *tilem*, *sare*, dan leksikon-leksikon lain. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menerapkan *unggah-ungguh basa* dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak memahami konsep dan penerapan *unggah-ungguh basa* baik itu *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu*, maupun *krama alus*. Mereka mengakui jika intensitas penerapan atau penggunaan *unggah-ungguh basa* dalam kehidupan sehari-hari masih sangat rendah. Hal tersebut diperparah dengan anggapan peserta didik yang menganggap jika *unggah-ungguh basa* merupakan pembelajaran yang kurang bermanfaat padahal pembelajaran *unggah-ungguh basa* memberikan pemahaman bermakna bagi peserta didik.

Problematika tersebut dinilai menjadi problematika yang sangat serius mengingat kemampuan *unggah-ungguh basa* merupakan salah satu penanda atau tolak ukur keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa oleh masyarakat. Masyarakat menganggap pembelajaran bahasa Jawa berhasil jika peserta didik mampu menerapkan *unggah-ungguh basa* dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, masyarakat akan menilai pembelajaran bahasa Jawa gagal jika peserta didik tidak mampu menerapkan *unggah-ungguh basa* dengan baik. Kaitannya dengan problematika tersebut, masih banyak peserta didik yang kurang mampu menerapkan *unggah-ungguh basa* dengan baik di masyarakat. Fenomena tersebut akan menyebabkan lunturnya sopan santun dan tata krama peserta didik di masyarakat. Selain itu, ketidakmampuan peserta didik dalam menguasai *unggah-ungguh basa* juga akan menyebabkan peserta didik kurang dianggap atau dihargai keberadaannya di masyarakat.

Selama ini materi *unggah-ungguh basa* masih diajarkan menggunakan metode klasikal dan konvensional. Guru memulai pembelajaran dengan meminta peserta didik membuka buku pelajaran kemudian guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Setelah itu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dan kadang guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Pembelajaran kurang melibatkan peserta didik maupun berpusat pada peserta didik. Peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Hal tersebut mengakibatkan banyak peserta didik kurang tertarik dan antusias dengan pembelajaran *unggah-ungguh basa*. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan dan berbicara dengan teman yang lain ketika guru sedang menjelaskan.

Hal tersebut diperparah dengan beberapa peserta didik yang bermain gawai dan kurang memperhatikan guru. Oleh karena itu penting bagi guru untuk meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran.

Beberapa cara untuk menciptakan pembelajaran bahasa Jawa yang berkualitas dapat dilakukan melalui metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik (Khatimah, 2022; Rahmatullah et al., 2020). Penggunaan metode pembelajaran bertujuan agar peserta didik bersemangat dan tidak cepat bosan dengan pembelajaran (Sunarti, 2020). Metode pembelajaran yang menarik akan mewujudkan pembelajaran yang berkualitas (Suhada et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan metode pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat dan perhatian peserta didik (Hasriadi, 2022). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran juga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Fauhah & Rosy, 2021). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang menarik agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan penguasaan *unggah-ungguh basa* adalah metode *niteni, niroke, nambahi*. Metode tersebut merupakan salah satu filosofi atau konsep yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara. Selain dikembangkan sebagai metode pembelajaran, filosofi atau konsep Ki Hadjar Dewantara ini juga dapat dijadikan sebagai wahana untuk membentuk karakter peserta didik (Kholiq et al., 2024). Metode *niteni, niroke, nambahi* harus dijalankan secara sistemik, bertahap, dan berseri (Taufiq & Agustito, 2021). Hal tersebut bermakna jika metode *niteni, niroke, nambahi* harus dijalankan secara urut dengan langkah 1) *niteni*; 2) *niroke*; 3) *nambahi*, dan tidak dapat ditukar tahapannya. *Niteni* berarti menyimak, memperhatikan, dan mengamati, sedangkan *niroke* berarti meniru, dan *nambahi* berarti menyesuaikan, memodifikasi, menambahkan, atau melakukan perubahan (Anafiah & Hangestiningasih, 2019). Salah satu kelebihan metode *niteni, niroke, nambahi* adalah terintegrasinya metode tersebut dengan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sebagai salah satu tuntutan terhadap pembelajaran saat ini. *Niteni* berada pada level C4, *niroke* berada pada level C5, dan *nambahi* berada pada level C6 (Rahayu & Utaminingsih, 2020). Metode ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan penguasaan *unggah-ungguh basa* sebagai salah satu keterampilan berbahasa.

Metode *niteni, niroke, nambahi* perlu diintegrasikan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui bantuan penggunaan media pembelajaran kartu (Wulandari et al., 2020). Media pembelajaran kartu dapat menciptakan pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan (Aulya et al., 2021). Media pembelajaran kartu juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik (Imron, 2022). Selain itu, media kartu akan memberikan pemahaman bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik (Giwangsa, 2021). Oleh karena itu, media kartu merupakan salah satu media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran *unggah-ungguh basa*.

Penelitian terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian Rahayu et al., (2018) menunjukkan bahwa metode *niteni, niroke, nambahi* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Penelitian Andayani et al., (2021) menunjukkan bahwa metode *niteni, niroke, nambahi* dapat menumbuhkan sikap berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA. Penelitian Nafisah et al., (2021) mengembangkan kartu permainan untuk pembelajaran kemahiran berbicara bahasa Arab. Penelitian Hasibuan, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian Rahayu et al., (2018), Andayani et al., (2021), Nafisah et al., (2021), dan Hasibuan (2024) belum ada yang meneliti terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu. Penelitian-penelitian tersebut memberikan referensi terhadap penelitian ini. Penelitian ini akan mengisi kekosongan ruang terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* dan media pembelajaran berupa kartu.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian tindakan kelas terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu; 2)

meningkatkan penguasaan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu. Penelitian ini memberikan kebaharuan terkait penggunaan metode *niteni, niroke, nambahi* yang selama ini jarang digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui bantuan media kartu. Penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* dan penggunaan metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu untuk pembelajaran yang menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Talibung, 2023). Desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Targat. Tahap atau langkah model spiral meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus. Jika siklus 1 belum memenuhi target maka akan diperbaiki dan dilakukan siklus II. Jika pada siklus II belum memenuhi target, maka akan diperbaiki dan dilakukan siklus III dan seterusnya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Animasi 4 SMK Negeri 11 Semarang yang berjumlah 36 sedangkan objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari dan Maret 2024 pada saat jam pelajaran bahasa Jawa. Teknik pengumpulan data, data, dan instrumen penelitian disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan data, Tujuan, Data, dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data	Tujuan	Data	Instrumen penelitian
Tes	Mengetahui penguasaan <i>unggah-ungguh basa</i> sebelum dan sesudah menggunakan metode <i>niteni, niroke, nambahi</i> berbantu media kartu	Nilai hasil penguasaan <i>unggah-ungguh</i> sebelum dan sesudah tindakan	Tes
Observasi	Mengamati hambatan dan kendala sebelum dan sesudah penerapan tindakan Mengungkap aktivitas siswa selama pembelajaran	Kendala, hambatan, dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran	Lembar observasi
Wawancara	Mengetahui kemudahan dan hambatan yang dialami peserta didik terkait penguasaan <i>unggah-ungguh basa</i> melalui metode <i>niteni, niroke, nambahi</i> berbantu media kartu	Kemudahan dan hambatan yang dialami peserta didik selama tindakan	Pedoman wawancara
Dokumentasi	Memperoleh dokumentasi berupa selama pembelajaran dan arsip terkait	Foto selama penerapan tindakan dan modul ajar <i>unggah-ungguh basa</i>	Dokumentasi

Teknik analisis data penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil tes penguasaan *unggah-ungguh basa* dan analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis hasil observasi dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan tes prasiklus yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap penguasaan *unggah-ungguh basa*. Pembelajaran dimulai dengan berdoa, apersepsi terkait *unggah-ungguh basa*, dan mengingat kesepakatan kelas. Guru memberikan sedikit materi pengantar terkait *unggah-ungguh basa*. Pada awal pembelajaran guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik mengerjakan soal sebanyak 40 butir yang terdiri dari 10 soal *ngoko lugu*, 10 soal *ngoko alus*, 10 soal *krama lugu*, dan 10 soal *krama alus* selama 20 menit. Pada saat mengerjakan tes prasiklus, sangat banyak peserta didik terlihat mengalami kesulitan dan kebingungan. Beberapa siswa belum selesai ketika batas waktu mengerjakan soal telah selesai.

Berdasarkan tes pada prasiklus diketahui bahwa sebanyak 9 peserta didik atau 25% berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sebanyak 27 peserta didik atau 75% belum berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes prasiklus disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Peserta Didik pada Tahap Prasiklus

Kategori	Jumlah peserta didik	Persentase
Tuntas	9	25%
Belum tuntas	27	75%
Jumlah	36	100%

Persentase peserta didik yang melampaui KKM pada tes prasiklus hanya mencapai 25%. Persentase tersebut masih sangat jauh dari yang diharapkan. Sebagian besar peserta didik mengakui ketidakmampuan dan kebingungan dalam mengerjakan soal-soal. Mereka mengakui jika mereka masih bingung dalam menerapkan kaidah *unggah-ungguh basa* yang disebabkan karena kurangnya intensitas penggunaan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan temuan Setyawan (2018) yang berpendapat bahwa rendahnya penguasaan *unggah-ungguh basa* disebabkan karena siswa tidak terbiasa menerapkan *unggah-ungguh basa* dengan orang tua dan kurangnya kerjasama dari orang tua, sekolah, dan masyarakat. Selain itu, peserta didik sebagai generasi muda juga sering merasa takut ketika menggunakan bahasa Jawa sehingga mereka jarang menerapkan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari yang berakibat pada rendahnya penguasaan *unggah-ungguh basa* (Lestari et al., 2022). Sebagian besar peserta didik lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia daripada bahasa Jawa yang dianggap lebih sulit dalam penerapannya. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus didapat 62,5. Nilai tersebut masih sangat jauh dari yang diharapkan mengingat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah 75. Nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik tergolong pada kategori cukup. Kategori cukup pada nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* perlu untuk ditingkatkan mengingat sebanyak 27 peserta didik atau 75% belum memiliki penguasaan *unggah-ungguh basa* yang baik. Oleh karena itu, hasil belajar siswa pada prasiklus sangat perlu untuk ditingkatkan.

Persentase ketercapaian penilaian berdasarkan ragam *basa* dalam *unggah-ungguh basa* diketahui jika penguasaan peserta didik meliputi ragam *ngoko lugu* 87%, *ngoko alus* 65%, *krama lugu* 45%, dan *krama alus* 23%.

Tabel 3. Ketercapaian Penilaian Berdasarkan Ragam *Basa*

Ragam <i>basa</i>	Persentase
Ngoko lugu	87%
Ngoko alus	65%

Krama lugu	45%
Krama alus	23%

Berdasarkan presentase ketercapaian penguasaan unggah-ungguh *basa* diketahui bahwa penguasaan ngoko lugu merupakan ragam yang paling dikuasai peserta didik dan krama alus merupakan ragam yang paling tidak dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan ragam ngoko lugu lebih sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari (Khoiriyah et al., 2023). Peserta didik lebih sering menggunakan ragam ngoko lugu daripada ragam-ragam lain dalam komunikasi sehari-hari. Untuk itu, peneliti berupaya memperbaiki kualitas dan hasil belajar *unggah-ungguh basa* melalui metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu.

Pembelajaran pada prasiklus masih sangat jauh dari yang diharapkan. Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan fokus terhadap pembelajaran. Peserta didik juga kurang antusias terhadap pembelajaran. Banyak peserta didik mengobrol dengan temannya, mengantuk, dan bermain gawai ketika pembelajaran sedang berlangsung. Peserta didik juga kurang aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan siklus I untuk memperbaiki hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

Pada siklus I peneliti melakukan perencanaan tindakan yang didasarkan pada permasalahan rendahnya penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik. Perencanaan dilakukan beberapa tahap yaitu 1) perumusan tujuan pembelajaran; 2) perumusan evaluasi atau asesmen 3) perumusan langkah-langkah atau scenario pembelajaran. Setelah melakukan 3 langkah utama peneliti merancang konten media pembelajaran kartu *unggah-ungguh basa* yang terdiri atas penjelasan konsep *unggah-ungguh basa*, contoh kalimat penerapan *unggah-ungguh basa*, dan beberapa kata bantu (leksikon) yang terdiri dari ngoko, krama, dan krama inggil. Kartu tersebut nantinya akan dijadikan sebagai media oleh peserta didik untuk menerapkan metode *niteni, niroke, nambahi*. Selain itu, peneliti juga merancang lembar observasi yang digunakan untuk mengamati kegiatan atau aktivitas pembelajaran. Protipe kartu *unggah-ungguh basa* disajikan melalui gambar berikut.

Pada siklus 1 guru melakukan tindakan melalui berbagai tahap yaitu 1) peserta didik berdoa, menjawab salam dari guru, menjawab presensi dari guru, dan mengingat kesepakatan kelas; 2) peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru; 3) peserta didik menyimak motivasi dan apersepsi dari guru; 4) peserta didik menyimak media pembelajaran melalui video terkait penerapan *unggah-ungguh basa* dalam kehidupan sehari-hari; 5) peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru; 6) peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait kaidah *unggah-ungguh basa*; 7) peserta didik secara berpasangan melakukan metode *niteni, niroke, nambahi* yang dibantu melalui media kartu; 8) peserta didik memperoleh bimbingan pada tahap *niteni*; 9) peserta didik melakukan tahap *niroke* melalui kegiatan menulis kalimat sederhana sesuai dengan kartu yang didapat; 10) peserta didik melakukan tahap *nambahi* melalui kegiatan menulis beberapa kalimat sesuai dengan kartu yang didapat; 11) peserta didik menukar media pembelajaran kartu dengan temannya; 11) peserta didik membacakan hasil pekerjaannya. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode *niteni, niroke, nambahi* berbantu media kartu, peserta didik mengerjakan posttest siklus I terkait penguasaan *unggah-ungguh basa*.

Berdasarkan hasil posttest siklus I diketahui bahwa sebanyak 20 peserta didik atau 55% berhasil melampaui KKM dan 16 peserta didik atau 45% belum berhasil mencapai atau melampaui KKM. Nilai rata-rata kelas pada siklus I juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas yang mulanya 62,5 meningkat menjadi 72,5. Diagram peningkatan ketuntasan jumlah peserta didik dan nilai rata-rata kelas pada prasiklus dan siklus I disajikan melalui diagram berikut.

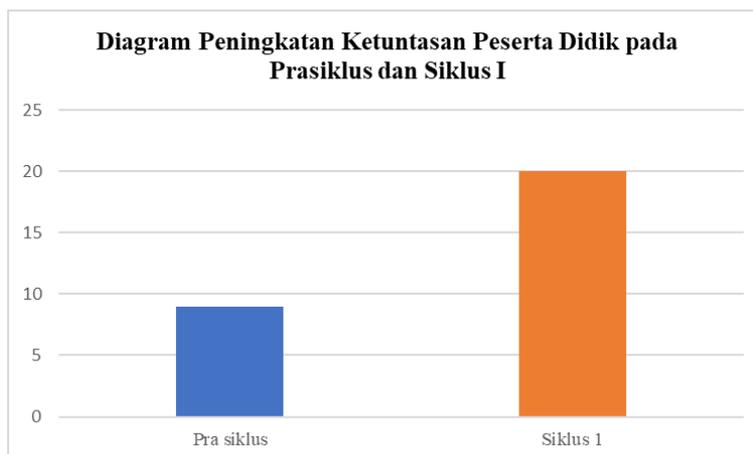


Diagram 1. Peningkatan Ketuntasan Peserta Didik pada Prasiklus dan Siklus I

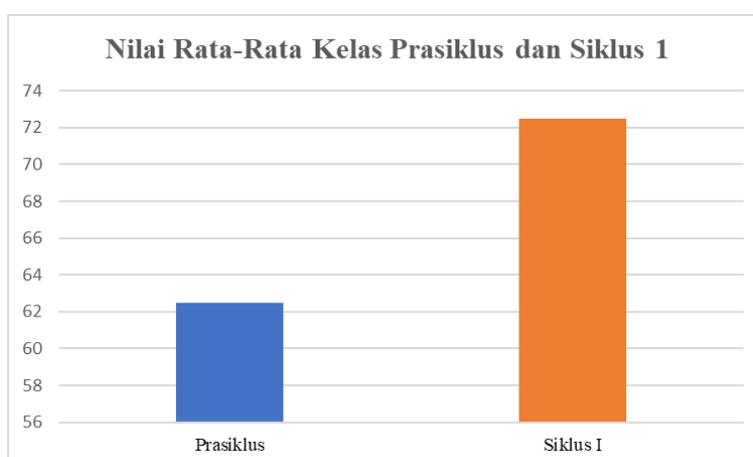


Diagram 2. Nilai Rata-Rata Kelas pada Prasiklus dan Siklus I

Berdasarkan diagram diketahui bahwa penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik mengalami peningkatan. Pada prasiklus yang awalnya hanya 9 peserta didik atau 25% yang berhasil melampaui KKM, pada siklus I berhasil meningkat menjadi 20 peserta didik atau 55%. Peserta didik yang belum mencapai KKM yang pada mulanya mencapai 27 peserta didik, berhasil menurun menjadi 16 peserta didik. Selain itu, nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik meningkat dari yang awalnya 62,5 meningkat menjadi 72,5. Nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* pada siklus I tergolong dalam kategori baik.

Presentase ketercapaian penilaian berdasarkan ragam *basa* dalam *unggah-ungguh basa* diketahui mengalami peningkatan. Penguasaan ragam ngoko lugu yang mulanya 87% meningkat menjadi 95%, ngoko alus yang mulanya 65% meningkat menjadi 82%, krama lugu yang mulanya 45% meningkat menjadi 68%, dan krama alus 23% meningkat menjadi 53%.

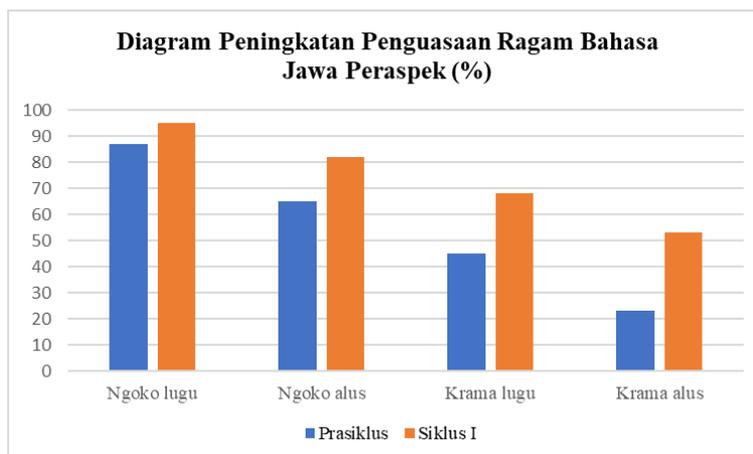


Diagram 3. Peningkatan Penguasaan Ragam Bahasa Jawa Peraspek

Metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* berbantu media kartu pada siklus 1 berhasil meningkatkan penguasaan *unggah-ungguh basa* pada peserta didik baik secara keseluruhan maupun sesuai ragam bahasa Jawa. Hal ini dikarenakan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* dapat menumbuhkan kreativitas dan rasa ingin tahu peserta didik (Mulyani & Nisa, 2023). Melalui rasa ingin tahu tersebut, peserta didik akan memiliki pengetahuan baru terkait *unggah-ungguh basa* yang sebelumnya belum mereka ketahui. Hal tersebut didukung dengan penggunaan media pembelajaran kartu yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media kartu yang dipakai pada siklus I juga dapat meningkatkan motivasi atau antusias peserta didik saat pembelajaran (Afifah et al., 2021).

Pembelajaran *unggah-ungguh basa* pada siklus I berjalan dengan sangat aktif dan menyenangkan. Berbeda dengan prasiklus, pembelajaran pada siklus I berjalan dengan penuh antusias peserta didik. Peserta didik terlihat sangat senang dengan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran menggunakan media kartu yang berorientasi pada pembelajaran kolaborasi dan permainan menjadi salah satu alasan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan. Terdapat beberapa kendala yang ditemui pada siklus I. Kendala tersebut antara lain terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami kosakata pada konten media pembelajaran kartu dan terdapat beberapa peserta didik yang masih keliru dalam menerapkan *unggah-ungguh basa*. Selain itu, juga masih terdapat peserta didik yang bermain gawai dan mengobrol dengan temannya.

Hasil penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik pada siklus I masih perlu untuk ditingkatkan. Upaya untuk melakukan melalui siklus II. Siklus II dilakukan berdasarkan evaluasi dan refleksi pada tahap I. Pada siklus II guru mengganti konten dalam media pembelajaran kartu menjadi lebih sulit. Jika pada siklus I guru memberikan konten berupa beberapa kalimat, penjelasan konsep detail, dan banyak kata bantu, pada siklus II guru memberikan konten berupa kalimat pendek, penjelasan konsep tidak mendetail, dan sedikit kata bantu. Pada siklus II guru melakukan tindakan melalui berbagai tahap yaitu 1) peserta didik berdoa, menjawab salam dari guru, menjawab presensi dari guru, dan mengingat kesepakatan kelas; 2) peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru; 3) peserta didik menyimak motivasi dan apersepsi dari guru; 4) peserta didik menyimak media pembelajaran melalui video terkait penerapan *unggah-ungguh basa* dalam kehidupan sehari-hari; 5) peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru; 6) peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait kaidah *unggah-ungguh basa*; 7) peserta didik secara berpasangan melakukan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* yang dibantu melalui media kartu; 8) peserta didik memperoleh bimbingan pada tahap *niteni*; 9) peserta didik melakukan tahap *niroke* melalui kegiatan menulis kalimat sederhana sesuai dengan kartu yang didapat; 10) peserta didik melakukan tahap *nambahi* melalui kegiatan menulis beberapa kalimat sesuai dengan kartu yang didapat; 11) peserta didik menukar media pembelajaran kartu dengan temannya; 11) peserta didik membacakan hasil pekerjaannya.

Berdasarkan hasil posttest siklus II diketahui bahwa sebanyak 30 peserta didik atau 83% berhasil melampaui KKM dan 6 peserta didik belum berhasil mencapai atau melampaui KKM.



Diagram 4. Peningkatan Ketuntasan Peserta Didik pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

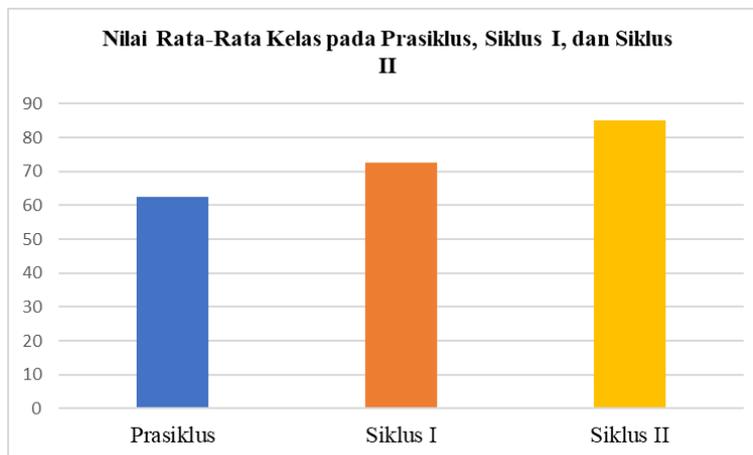
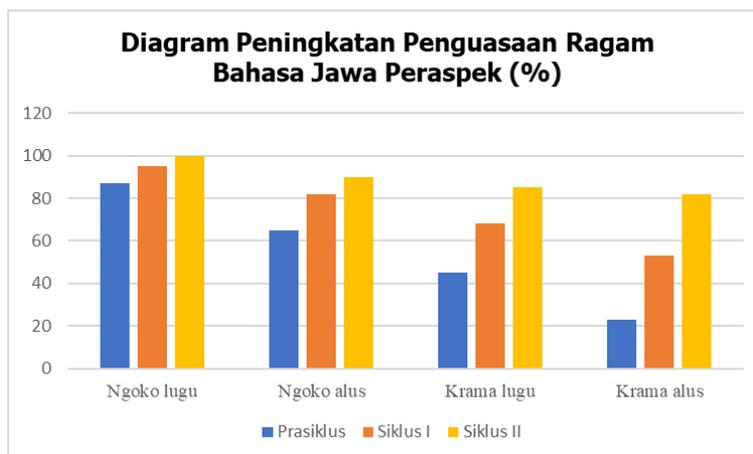


Diagram 5. Nilai Rata-Rata Kelas pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan diagram, diketahui bahwa penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus I yang awalnya 20 peserta didik atau 55% yang berhasil melampaui KKM, pada siklus II berhasil meningkat menjadi 30 peserta didik atau 83%. Peserta didik yang belum mencapai KKM yang pada mulanya mencapai 16 peserta didik, berhasil menurun menjadi 6 peserta didik. Selain itu, nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* peserta didik meningkat dari yang awalnya 72,5 menjadi 85. Nilai rata-rata penguasaan *unggah-ungguh basa* pada siklus II tergolong dalam kategori baik.

Presentase ketercapaian penilaian berdasarkan ragam *basa* dalam *unggah-ungguh basa* diketahui mengalami peningkatan. Penguasaan ragam ngoko lugu yang mulanya 95% meningkat menjadi 100%, ngoko alus yang mulanya 82% meningkat menjadi 90%, krama lugu yang mulanya 68% meningkat menjadi 85%, dan krama alus yang mulanya 53% meningkat menjadi 82%.



**Diagram 6. Peningkatan Penguasaan Ragam Bahasa Jawa Peraspek**

Pembelajaran *unggah-ungguh basa* pada siklus II berjalan dengan sangat aktif dan menyenangkan. Berbeda dengan siklus I, pembelajaran pada siklus II berjalan dengan penuh antusias peserta didik. Peserta didik terlihat sangat senang dengan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran menggunakan media kartu yang berorientasi pada pembelajaran kolaborasi dan permainan menjadi salah satu alasan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan. Semua peserta didik aktif melakukan tanya jawab, menerapkan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* dan tidak terdapat peserta didik yang bermain, mengobrol dengan temannya, bermain gawai maupun tidur.

## SIMPULAN

Penggunaan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* berbantu media kartu pada kelas X Animasi 4 dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Sebelum intervensi, nilai rata-rata kelas sebesar 62,5 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 72,5 dan pada siklus II meningkat menjadi 85. Jumlah peserta didik yang tuntas pada pembelajaran *unggah-ungguh basa* juga mengalami peningkatan. Sebelum intervensi sebanyak 9 peserta didik tuntas, kemudian pada siklus I sebanyak 20 peserta didik tuntas, dan pada siklus II sebanyak 30 peserta didik tuntas. Kualitas pembelajaran kelas X animasi 4 juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* berbantu media kartu juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait peningkatan penguasaan *unggah-ungguh basa* dan penggunaan metode *niteni*, *niroke*, *nambahi* berbantu media kartu untuk pembelajaran yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Purwati, R., & Casta. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 232–251.
- Akbar, R. F., & Nita, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Pada SDN 1 Manisrejo Madiun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023*.
- Anafiah, S., & Hangestinisih, E. (2019). Implementation of Learning Models Numbered Head Together Through Tamansiswa Teachings Niteni, Niroke, Nambahi in the Written Indonesian Language Skills Course Elementary School Teacher Education Study

- Program. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 287–295. <https://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Andayani, A. S., Subekti, H., & Sari, D. A. P. (2021). *Pendidikan Sains Relevansi Konsep Niteni, Nirokke, Nambahi Dari Ajaran Ki Hajar Dewantara Dalam Konteks Pembelajaran Sains*. 9(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Aulya, R., Zulyusri, & Rahmawati. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421–428. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- 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>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Giwangsa, S. F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hasibuan, R. (2024). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 373–384.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Imron, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Doli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Materi Listrik. *Journal Of Social Studies, Arts And Humanities (JSSAH)*, 02(01), 12–18. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/proceedings>
- Khatimah, H. (2022). Pengaruh Teknik Pembelajaran Kreatif Produktif terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa SMP. *Ainara Journal*, 3(1), 54–60. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Khoiriyah, L., Wijayanti, K. D., & Rahadini, A. A. (2023). Tingkat Tutar pada Cerkak di Web Page Jawastra. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 11(1), 109–123. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v11i1.63095>
- Kholiq, Y. N., Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2024). Internalization of the Tri Rahayu Concept as a Prevention Effort Bullying at School. *PAKAR Pendidikan*, 22(1), 156–167. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i1.530>
- Kholiq, Y., & Sukoyo, J. (2023). The Correlation Between Senior High School Students' Personality Types and Writing Cerkak Ability. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3539>
- Latifah, N. N. (2019). PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA JAWA DALAM PELAKSANAAN KURIKULUM 2013 DI SDN SAMBIROTO 01 SEMARANG. *JDP: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.15>
- Lestari, W. D., Sulaksono, D., & Waluyo, B. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA PADA GENERASI MILENIAL SEBAGAI UPAYA PEMERTAHANAN NILAI BUDI PEKERTI. *Jurnal Diwangkara*, 1(2), 93–101.

- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Mulyani, & Nisa, A. F. (2023). Metode SQ3R Terintegrasi Tri-N dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 687–696.
- Nafisah, A. N., Ainin, Moh., & Tohe, A. (2021). Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(6), 763–774. <https://doi.org/10.17977/um064v1i62021p763-774>
- Rahayu, A., & Utaminingsih, R. (2020). Integration of High Order Thinking Skills in Online-Based Elementary School Science Instruction Development Course. *International Conference on Technology, Education and Sciences*, 50–58. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/incotes/index>
- Rahayu, I., Istiqomah, Purnami, A. S., & Agustito, D. (2018). Penerapan Konsep 3n (Niteni, Nirokke, Nambahi) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 634–638.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Setyawan, B. W. (2018). Fenomena Penggunaan unggah Ungguh Basa Jawa Kalangan Siswa Smk Di Surakarta. *Widyaparwa*, 46(2), 145–156.
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 86–94. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.7280>
- Sunarti, S. (2020). METODE MENGAJAR KREATIF DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 157–164.
- Talimbung, V. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas di Klasis Telutih, Kabupaten Seram Bagian Timur. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 56–60.
- Taufiq, I., & Agustito, D. (2021). Uji Kelayakan Modul Trigonometri Berbasis Ajaran Tamansiswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>