

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



**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada  
program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Ineu Nurjanah

NIM. 2108466

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KAMPUS UPI DI SUMEDANG**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2025**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN KOMIK**  
**MATERI TATAKRAMA BASA SUNDA**

Oleh :

Ineu Nurjanah

NIM. 2109711

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Ineu Nurjanah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

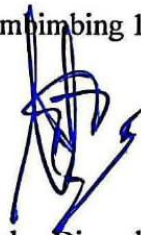
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**INEU NURJANAH**

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

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing 1



Drs. H. Dadan Djuanda, M.Pd.

NIP. 196311081988031001

Pembimbing 2



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.

NIP. 197808222005022005

Mengetahui :

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP. 196303121989011002

## ABSTRAK

### PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN KOMIK MATERI TATAKRAMA BASA SUNDA

Oleh

Ineu Nurjanah

2108466

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda dalam meningkatkan kemampuan tatakrama siswa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan tatakrama bahasa Sunda, yang disebabkan oleh lingkungan sekitar yang kurang membiasakan penggunaan bahasa Sunda dan adanya percampuran bahasa dengan 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 respons, 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 respons 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

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF ROLE-PLAYING METHOD ASSISTED BY COMICS IN SUNDANESE ETIQUETTE MATERIAL**

By

Ineu Nurjanah

NIM. 2108466

*This study aims to Implementation Of Role-Playing Method Assisted By Comics In Sundanese Etiquette Material. The background of this study is the low ability of students to apply Sundanese language etiquette, which is caused by an environment that does not encourage the use of the Sundanese language and the mixing of the Sundanese language with Indonesian. The research method used is Mixed Methods with a convergent design. In the quantitative section, a quasi-experimental design with a pretest-posttest model with a non-equivalent control group was used, where two groups of students (control and experimental) were compared to observe improvements in learning outcomes after treatment. Meanwhile, in the qualitative section, this study was used to explore in depth the responses, experiences, and views of students and teachers regarding the learning process that took place. The research subjects consisted of two classes, namely the control class at SDN Citungku and the experimental class at SDN Ganjartemu. The research instruments included pretest and posttest tests, student response questionnaires, observation sheets, and interview guidelines. The results of the study indicate that the application of the role-playing method assisted by Sundanese language etiquette comics can significantly improve students' etiquette skills compared to the control class. These findings indicate that the use of role-playing methods assisted by comic media can be an effective learning strategy to improve elementary school students' mastery of Sundanese language etiquette.*

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

## DAFTAR ISI

|                                                                     |                              |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....                                     | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....                                  | ii                           |
| KATA PENGANTAR.....                                                 | iii                          |
| ABSTRAK .....                                                       | vi                           |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                               | vii                          |
| DAFTAR ISI.....                                                     | viii                         |
| DAFTAR TABEL .....                                                  | xi                           |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                  | xii                          |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                               | xiii                         |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                       | <b>1</b>                     |
| 1.1 Latar Belakang .....                                            | 1                            |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                            | 5                            |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                         | 5                            |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                        | 5                            |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....                                  | 6                            |
| 1.5.1 Lingkup Materi .....                                          | 6                            |
| 1.5.2 Lingkup Metode .....                                          | 7                            |
| 1.5.3 Lingkup Partisipan.....                                       | 7                            |
| 1.5.4 Lingkup Lokasi dan Waktu .....                                | 7                            |
| 1.5.5 Lingkup Pengukuran.....                                       | 7                            |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                 | <b>9</b>                     |
| 2.1 Keterampilan Berbahasa Sunda .....                              | 9                            |
| 2.2 Tatakrma Bahasa Sunda.....                                      | 11                           |
| 2.3 Model Pembelajaran.....                                         | 12                           |
| 2.4 Model Pembelajaran Kooperatif.....                              | 13                           |
| 2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....                | 14                           |
| 2.4.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....             | 14                           |
| 2.5 Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....               | 17                           |
| 2.5.1 Pengertian Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) ..... | 17                           |
| 2.5.2 Langkah - langkah Bermain Peran .....                         | 18                           |

## 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.
- Ainina, A. N., Sobarna, C., & Kadir, P. M. (2024). Kesantunan Bahasa Sunda dalam Novel Rasiah nu Goréng Patut karya Joehana. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3540-3545.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Azzizah, D. S. N., Respati, R., & Alia, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1178–1189. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7296>
- Aljamaliah, S. N. M., & Darmadi, D. M. (2021). PENGGUNAAN BAHASA DAERAH (SUNDA) DI KALANGAN REMAJA DALAM MELESTARIKAN BAHASA NASIONAL UNTUK MEMBANGUN JATI DIRI BANGSA. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 3(2).
- Creswell, J. W. (2020). *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. (H. Malini, Penyunt., H. Malini, D. P. Lenggogini, & O. Adelirandy, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isnawan, M. G. (2020). Kuasi eksperimen. *Nashir Al-Kutub Indonesia*.. <https://www.researchgate.net/publication/339040496>
- Guntara, R. G., Nuryadin, A., & Hartanto, B. (2021). Pemanfaatan Google Speech to Text Untuk Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Pada Platform Mobile Android. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(1), 10-19.
- Faturohman, O., Sudrajat, A., & Ghoe, H. F. (2022). Manajemen Kurikulum Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Sunda. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1233-1245.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., Febriani, R. M., & Hidayatullah, R. (2025). Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391-404.
- Hartati, T., Fauyan, M., Negeri Abdurrahman Wahid Pekalongan, I. K., & Islam Negeri Abdurrahman Wahid Pekalongan, U. K. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Sunda Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Tradisional di RA At-Taqwa Arcamanik Bandung*.
- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). Statistika spss 28.
- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). Statistika SPSS 28 (Rismawati, Ed.; 1 Februari). *Widina Media Utama*.

- Hasan, H., & Anggriani, R. (2025). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 34-42.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Marlia, M. (2022). Penggunaan Bahasa Sunda di Lingkungan Keluarga sebagai Upaya Konservasi Budaya. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 156-166
- Mawahib, A. A., & Dewi, C. U. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, 6(1).
- Meidyawati, S. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Mubin, I. S. (2022). PEMERINTAH ATAU KITA, PENENTU LESTARINYA 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.
- Musqiroh, L., Ganda, N., & Elan. (2023) Kunci, K., Peran, B., & Pancasila, N. (2023). Pengaruh komik pancasila berbantuan metode role playing terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 930-936.
- 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>
- 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*.

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Ponidi, N. A. K. D., Trisnawati, D. P., Erliza Septia Nagara, M. K., Dwi Puastuti, W. A., & Leni Anggraeni, B. H. (2021). Model pembelajaran inovatif dan efektif. Penerbit Adab.
- Rachma, W. L. (2023). Bahasa Sunda Sebagai Identitas Budaya Mahasiswa Etnis Sunda di Universitas Serang Raya. *Prosiding Seminar Nasional Komunikasi, Administrasi Negara Dan Hukum*, 1(1), 283–292. <https://doi.org/10.30656/senaskah.v1i1.178>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481-488.
- Ratnawati, R., Kusumah, R., & Cahyati, N. (2021). Korelasi peran orang tua terhadap pemertahanan bahasa sunda sebagai bahasa ibu di daerah Kuningan. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 474-481.
- Riska, R., Azis, A., & Tarman, T. (2024). Pengaruh lingkungan keluarga dan lingkungan sosial terhadap kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 389-401.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- 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.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutena, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Learning dengan Teknik Bermain Peran (Role Play) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa pada Materi “Too Big and Small Enough” dan “Upcoming Events.” *Journal of Education Action Research*, 7(1), 85–92. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.53732>
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif. *Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.*” *Holistica Lombok*.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *TARBIYAH: Journal of Educational Science and Teaching*, 2(1), 160-166.

- Syaripah, A., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 55-62.
- 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.
- Wiriyanti, K., Pertiwi, C. K., Nuryani, H. E., Wijareni, W. K., & Sanny, A. (2019, Oktober). Pengembangan Bahasa Sunda Siswa Sekolah Dasar Tanah Pasundan Dengan Media Visual Digital. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 57-64).
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Yessi, N. K., Dewi, S., Tirtayani, L. A., & Pramunditya, D. (n.d.). *Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Pemahaman Bullying pada Anak di TK*.
- Yeyet, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 367–374. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1043>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189-194.