



Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam Materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa SD Negeri Kademangan 1

Sunarti¹, Surayanah²

Pendidikan Dasar Universitas Terbuka

Email: sunartispd984@email.com

²Surayanah

Email: surayanah.fip@um.ac.id

Submitted: 04-05-2026/ Reviewed: 05-05-2026 / Accepted: 08-05-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena degradasi penggunaan bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh di kalangan siswa sekolah dasar akibat dominasi bahasa gaul dan bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan siswa mengalami disorientasi konteks tutur kata tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dampak, serta tantangan implementasi pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) berbasis teori sosial di SDN Kademangan 1, Kabupaten Blitar. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis studi kasus, penelitian ini melibatkan 15 siswa sebagai informan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, serta diperkuat dengan instrumen tes lisan dan tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran mendalam mampu menciptakan proses belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketepatan penggunaan diksi krama inggil sesuai lawan tutur. Tantangan utama yang ditemukan adalah adanya rasa canggung dan gugup pada siswa saat mempraktikkan tutur kata di depan kelas, namun hal tersebut dapat diminimalisir melalui pembiasaan lingkungan sosial kelas yang suportif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran mendalam efektif dalam merevitalisasi karakter dan etika berbahasa Jawa pada siswa kelas rendah.

Kata Kunci: Pembelajaran Mendalam; Teori Sosial; Unggah-Ungguh Bahasa Jawa

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of the degradation of Javanese language usage specifically regarding unggah-ungguh (etiquette) among elementary school students due to the dominance of slang and the Indonesian language. This situation has led to a disorientation in traditional speech context among students. This study aims to describe the planning, implementation, impact, and challenges of implementing a Deep Learning approach based on social theory at SDN Kademangan 1, Blitar Regency. Utilizing a descriptive qualitative approach with a case study design, this research involved 15 students as informants. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis, further supported by oral and written test instruments. The results indicate that the integration of the role-playing method within deep learning is capable of creating a mindful, meaningful, and enjoyable learning process. Students demonstrated a significant improvement in the accuracy of krama inggil (high Javanese) diction according to their interlocutors. The primary challenge identified was a sense of awkwardness and nervousness among students when practicing speech in front of the class; however, this was minimized through the habituation of a supportive classroom social environment. This study concludes that the deep learning approach is effective in revitalizing the character and ethics of Javanese language usage among lower-grade elementary students.

Keywords: Deep Learning; Javanese Language Etiquette (Unggah-Ungguh); Social Theory



PENDAHULUAN

Pendekatan Pembelajaran Mendalam atau *Deep Learning* adalah pendekatan yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan, yang menekankan pada pemahaman makna dan hubungan antar konsep secara komprehensif. Pendekatan *ini* dapat memperkuat hal baik yang telah ada dan menekankan pada pembelajaran yang lebih sadar (*mindful*), menyenangkan (*joyful*), dan bermakna (*meaningful*), sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka (Mohan et al., 2026). *Joyful Learning* atau pembelajaran menyenangkan bertujuan menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan memotivasi (Handayani & Nurhayati, 2025). Pembelajaran menyenangkan ini dapat meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap pemahaman dan retensi materi (Mahmudi et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, peserta didik diberikan pemahaman mendalam tentang Unggah-ungguh Basa sebagai bentuk kesopanan yang harus diterapkan dalam berbicara, dengan mengacu pada aturan tingkat tutur bahasa Jawa (Kartikasari, 2025).

Namun, saat ini terjadi degradasi penggunaan *unggah-ungguh* di mana siswa sering salah menempatkan konteks bahasa, seperti menggunakan ragam *krama* untuk diri sendiri atau bersikap kurang sopan kepada guru dengan bahasa *ngoko lugu*. Pandangan lain di kalangan peserta didik yang menyebutkan bahwa bahasa Jawa dianggap sulit karena memiliki berbagai kosakata yang kompleks. Realitas saat ini menunjukkan adanya degradasi penggunaan bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh di kalangan siswa sekolah dasar akibat dominasi bahasa gaul dan bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan siswa mengalami disorientasi konteks tutur kata tradisional, seperti menggunakan ragam *ngoko lugu* kepada guru atau salah menempatkan kosakata *krama*.

UPT SD Negeri Kademangan 1 Kabupaten Blitar dipilih sebagai lokasi penelitian karena fenomena degradasi tersebut ditemukan secara nyata melalui observasi awal, di mana siswa mengalami kesulitan besar dalam menggunakan kosakata sesuai tatarannya. Selain itu, sekolah ini dipilih karena sedang berupaya mengoptimalkan jam pelajaran yang terbatas sesuai Peraturan Bupati Blitar No. 5 tahun 2025 melalui inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Keterbatasan pengetahuan kosakata bahasa Jawa membuat sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahaminya (Ambarwati et al., 2022). Penyebab



utamanya adalah berkurangnya peran orang tua; terbatasnya jam pelajaran di sekolah (Perbup Kabupaten Blitar) serta dominasi budaya luar melalui media sosial.

Untuk menjawab tantangan sulitnya belajar bahasa Jawa yang sering dianggap kompleks oleh siswa, Teori Belajar Sosial dari Bandura diterapkan sebagai kerangka solusi. Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara individu, perilaku, dan lingkungan yang melibatkan empat proses utama: atensi, retensi, reproduksi motorik, dan motivasi (Bandura, 1977). Proses atensi dilakukan melalui pemodelan video untuk menarik perhatian siswa pada tutur kata yang benar. Retensi diperkuat dengan membantu siswa mengingat frasa kunci guna mengatasi keterbatasan kosakata. Reproduksi motorik memfasilitasi siswa mengubah teori menjadi perilaku nyata melalui metode bermain peran (*role playing*) yang bertindak sebagai "laboratorium sosial". Terakhir, faktor motivasi melalui umpan balik positif di lingkungan kelas yang suportif terbukti mampu menurunkan kecemasan dan meningkatkan keberanian siswa dalam mencoba berbicara bahasa halus.

Meniru sebagai cara belajar memerlukan model, mencakup model hidup (*live model*) dan model simbolik (*symbolik model*), model bisa manusia dan tokoh dalam buku, video, tokoh film (Fauzi & Yustiana, 2024). Sekolah dapat menjadi tempat bagi siswa untuk mempraktikkan unggah-ungguh, jika sekolah sebagai ekosistem mendukung, bukan sekadar pengajaran di dalam kelas. Bahasa Jawa mengandung nilai-nilai kesantunan yang mencerminkan kepribadian seseorang melalui kemampuan menempatkan lawan bicara pada posisi yang layak. Sternberg (1994) menyimpulkan Teori Belajar Sosial mempelajari individu di dalam konteks sosial budayanya. Bandura menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi dalam interaksi tiga arah yang saling memengaruhi antara individu, perilaku, dan lingkungan. Dalam bukunya, Bandura merinci empat proses yang harus terjadi agar model pembelajaran sosial berhasil yaitu atensi, retensi, reproduksi motorik, motivasi (Bandura, 1977).

Posisi penelitian ini memperkuat dan melengkapi peta penelitian terdahulu. (Ambarwati et al., 2022) mengidentifikasi bahwa keterbatasan kosakata adalah penghambat utama pemahaman siswa, sementara Azzahra & Sunaryati (2025) serta Utami (2023) menekankan pentingnya joyful learning untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan retensi materi. Selain itu, Surayanah & Oktaviani (2024) telah membuktikan efektivitas metode role playing dalam keterampilan komunikasi. Kebaruan (*state of the art*) dari penelitian ini terletak pada integrasi metode bermain peran tersebut ke dalam pendekatan



Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) yang secara holistik mencakup aspek mindful, joyful, dan meaningful. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dampak, serta tantangan implementasi pendekatan tersebut dalam merevitalisasi karakter dan etika berbahasa Jawa siswa di SDN Kademangan 1 Kabupaten Blitar kelas 5B (Hamengkubuwono).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pendekatan Deep Learning diimplementasikan dalam pengajaran unggah-ungguh bahasa Jawa pada konteks kelas yang spesifik. Penelitian dilaksanakan di kelas 5B UPT SD Negeri Kademangan 1, Kabupaten Blitar, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas 5B yang dipilih karena menunjukkan keberagaman tingkat kemampuan bahasa Jawa. Selain siswa, guru kelas terlibat sebagai informan kunci untuk memberikan data mengenai perencanaan dan kendala pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: 1) Observasi Partisipatif yakni mengamati perilaku tutur siswa dan interaksi sosial di dalam kelas selama penerapan metode role playing; 2) Wawancara Mendalam, yang dilakukan kepada guru dan perwakilan siswa untuk menggali aspek meaningful dan joyful dalam pembelajaran; 3) Teknik Tes, yang meliputi tes lisan (praktik dialog unggah-ungguh) dan tes tulis (pemahaman kosakata krama) untuk mengukur dampak pembelajaran. Prosedur analisis data dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh John Creswell, yang dimulai dari pengorganisasian data hasil lapangan, pemberian koding untuk mengidentifikasi tema-tema kunci terkait prinsip mindful, joyful, dan meaningful, hingga tahap interpretasi dan pelaporan hasil penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik dengan menyilangkan data hasil observasi, wawancara, dan tes. Seluruh tahapan ini dirancang untuk mendeskripsikan secara komprehensif bagaimana perencanaan, implementasi berbasis teori sosial Bandura, serta dampak dan tantangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell, 2015).

Untuk menjamin validitas temuan, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teknik (membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes) serta triangulasi sumber (membandingkan data dari guru dan siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum implementasi pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa, peneliti melakukan analisis permasalahan dan menyiapkan perangkat pembelajaran. Analisis awal menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan besar dalam menggunakan kosakata yang sesuai dengan tataran dan konteksnya. Siswa sering kali ragu-ragu dan takut salah ucap saat menjawab pertanyaan lisan. Untuk memetakan pemahaman awal, dilakukan pre-test kepada 15 siswa kelas 5B. Hasilnya menunjukkan mayoritas siswa berada di bawah kriteria ketuntasan, dengan rata-rata kelas yang masih rendah.

Implementasi pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang mengintegrasikan aspek mindful, joyful, dan meaningful. Pertemuan 1: difokuskan pada tahap atensi melalui penayangan video model perilaku berbahasa. Kegiatan diawali dengan bernyanyi lagu "Menthog-Menthog" untuk menciptakan suasana joyful. Pertemuan 2: Siswa melakukan diskusi kelompok secara mindful mengenai teks bertema lingkungan yang menggunakan ragam krama lugu dan krama alus. Pertemuan 3: Pemahaman siswa diubah menjadi praktik nyata melalui metode bermain peran (role playing) dengan naskah dialog bertema "Prokasih".

Setelah intervensi selama tiga pertemuan, hasil post-test (tes lisan dan tulis) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Perbandingan hasil sebelum dan sesudah intervensi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa (N=15 Siswa)

Indikator Penilaian	Pre-test (Sebelum)	Post-test (Sesudah)	Peningkatan
Rata-rata Nilai Kelas	58,5	86,4	+ 27,9 Poin
Persentase Ketuntasan (Nilai ≥ 75)	20% (3 Siswa)	86,6% (13 Siswa)	+ 66,6%

Indikator Penilaian	Pre-test (Sebelum)	Post-test (Sesudah)	Peningkatan
Keberanian Berbicara (Aspek Afektif)	33% (5 Siswa)	93% (14 Siswa)	+ 60%

Selain peningkatan nilai secara kuantitatif, efektivitas metode ini terlihat dari perbaikan spesifik pada pemilihan diksi (kosakata). Sebelumnya, siswa sering menempatkan kata kerja krama inggil untuk diri sendiri, yang menyalahi aturan tata krama. Tabel 2 merangkum beberapa perubahan perilaku tutur sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 2. Daftar Perubahan Perilaku Tutur (Diksi) Siswa

Konteks Tutur	Kesalahan Sebelum Intervensi	Perbaikan Sesudah Intervensi (Sesuai Unggah-Ungguh)
Menyatakan diri sendiri sudah makan	" <i>Kula sampun dhahar.</i> " (Salah, <i>dhahar</i> untuk orang tua)	" <i>Kula sampun nedha.</i> " (Benar)
Menyuruh teman sebaya (Ngoko)	" <i>Kowe dahar dhisik.</i> " (Campur aduk/tidak konsisten)	" <i>Kowe mangan dhisik.</i> " (Benar)
Menanyakan orang tua sudah pulang	" <i>Bapak wis mulih?</i> " (Ngoko lugu kepada orang tua)	" <i>Bapak sampun kondur?</i> " (Benar, Krama Alus)

Perencanaan yang dilakukan sebelum implementasi Pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam) pada materi Unggah-ungguh Basa Jawa di SDN Kademangan 1 Kabupaten Blitar meliputi analisis permasalahan dan penyiapan perangkat pembelajaran. Perangkat yang disusun mencakup modul ajar, instrumen penilaian (lembar observasi), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal pre-test, post-test bertahap, serta media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint (PPT) dan video.

Berdasarkan hasil analisis observasi awal dan pre-test dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,5, ditemukan bahwa siswa masih kesulitan menggunakan kosakata yang sesuai dengan tataran dan konteksnya. Temuan ini mengonfirmasi penelitian Ambarwati et al. (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan pengetahuan kosakata bahasa Jawa sering menjadi kendala utama peserta didik dalam memahaminya. Sebagai contoh, siswa kerap keliru

mengkramakan kata untuk diri sendiri, seperti kalimat "Aku wis mangan" yang diubah menjadi "Kula sampun dhahar", padahal seharusnya "Kula sampun nedha". Selain itu, observasi menunjukkan beberapa siswa terlihat ragu-ragu dan cemas saat menjawab pertanyaan lisan karena takut salah ucap.

Peningkatan rata-rata nilai kelas dari 58,5 menjadi 86,4 membuktikan bahwa pendekatan Pembelajaran Mendalam berhasil memecahkan masalah keterbatasan kosakata siswa. Ambarwati et al. (2022) sebelumnya mengidentifikasi bahwa keterbatasan kosakata adalah penghambat utama. Melalui pendekatan ini, informasi baru tidak sekadar dihafalkan, melainkan diintegrasikan secara bermakna (*meaningful learning*) ke dalam struktur kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan Iqlima (2025) di mana diskusi interaktif membantu siswa membangun pemahaman bersama mengenai "mengapa" (*why*) suatu kata krama digunakan untuk sosok tertentu.

Implementasi pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan yang dirancang secara bertahap untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful*), berkesadaran (*mindful*), dan bermakna (*meaningful*). Pertemuan 1: Membangun Suasana Menyenangkan (*Joyful Learning*). Pembelajaran diawali dengan program pembiasaan Senyum, Salam, Sapa (3S), presensi, dan doa menggunakan bahasa Jawa. Sebagai pemantik motivasi, guru mengajak siswa menyanyikan lagu tradisional Menthog-menthog. Siswa terlihat antusias dan gembira. Praktik ini didukung oleh temuan Azzahra & Sunaryati (2025) yang membuktikan bahwa pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) mampu meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap retensi materi. Selanjutnya, sesuai dengan tahap atensi dalam Teori Belajar Sosial Bandura, siswa mengamati model perilaku berbahasa melalui tayangan video materi ngoko lugu dan ngoko alus. Pertemuan pertama diakhiri dengan post-test yang menunjukkan peningkatan awal pemahaman siswa dengan nilai rata-rata 72.

Pertemuan 2: Mendorong Pembelajaran Berkesadaran (*Mindful Learning*). Diawali dengan rutinitas pembiasaan berbahasa Jawa, guru melakukan apersepsi yang berhasil memantik antusiasme siswa karena mereka mulai merasakan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini selaras dengan Dewi et al. (2025) mengenai keefektifan integrasi informasi baru ke dalam struktur kognitif siswa secara bermakna. Materi kemudian difokuskan pada krama lugu dan krama alus bertema lingkungan. Sesuai dengan Nurjanah et

al. (2025) penggunaan unggah-ungguh pada tahap ini tidak sekadar diajarkan sebagai teori, melainkan sebagai representasi nilai moral dan kesantunan sosial.

Melalui metode diskusi berpasangan, guru melatih siswa untuk saling merespons secara fungsional dua arah, sebagaimana direkomendasikan oleh Nurhayati (2025). Siswa tidak hanya belajar berbicara, tetapi menempatkan diri sebagai pendengar yang santun dan berpikir logis sebelum berucap. Ketika siswa secara terbuka menyampaikan kesulitan mereka dalam memilih kata (undha-usuk), terciptalah kondisi *Mindful Learning*. Menurut Dewi et al. (2025), kesadaran ini menunjukkan bahwa peserta didik hadir sepenuhnya dengan fokus yang utuh terhadap proses belajarnya.

Pertemuan 3: Menciptakan Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning). Pada pertemuan ketiga, guru menayangkan cuplikan video animasi (SpongeBob) berbahasa Jawa untuk membandingkan ragam bahasa yang tepat dan kurang tepat. Karakteristik pembelajaran aktif dan interaktif ini sejalan dengan konsep Meaningful Learning serta prinsip Kurikulum Merdeka.

Metode role playing terbukti menyediakan "laboratorium sosial" yang efektif bagi siswa. Keberhasilan metode ini selaras dengan Teori Belajar Sosial dari Bandura, yang mencakup empat tahapan: Atensi: Observasi video pembelajaran di pertemuan pertama berhasil menarik fokus siswa. Retensi: Pengulangan dialog dan diskusi kelompok memperkuat ingatan siswa terhadap frasa-frasa kunci (subasita) dalam memori jangka panjang. Reproduksi Motorik: Praktik bermain peran di depan kelas sukses mengubah pengetahuan teoretis menjadi perilaku kinestetik dan verbal yang nyata. Motivasi: Suasana kelas yang positif memicu keberanian siswa. Sesuai dengan Azzahra & Sunaryati (2025), pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) terbukti meningkatkan keterlibatan emosional dan retensi materi, sehingga rasa takut salah perlahan terkikis.

Tabel 3. Sintesis Implementasi *Deep Learning* pada Materi Unggah-Ungguh Basa

Tahapan / Pertemuan	Fokus Kegiatan Pembelajaran	Konsep Deep Learning	Landasan Teori Pendukung
Perencanaan	Analisis masalah, penyusunan LKPD, modul ajar, instrumen evaluasi (rata-rata awal 55), dan	Penjajakan Awal	(Ambarwati et al., 2022): Kendala pemahaman basa Jawa disebabkan oleh keterbatasan kosakata

Tahapan / Pertemuan	Fokus Kegiatan Pembelajaran	Konsep Deep Learning	Landasan Teori Pendukung
	media pembelajaran.		siswa.
Pertemuan 1	Bernyanyi <i>Menthog-menthog</i> , observasi tayangan video <i>ngoko lugu/alus, post-test 1</i> (rata-rata 72).	<i>Joyful Learning</i> (Menyenangkan)	(Azzahra & Sunaryati, 2025): Belajar menyenangkan meningkatkan keterlibatan emosional dan retensi. (Bandura, 1977): Tahap atensi sosial.
Pertemuan 2	Diskusi berpasangan materi <i>krama lugu/alus</i> , refleksi kesulitan berbahasa untuk melatih kesadaran bertutur.	<i>Mindful Learning</i> (Berkesadaran)	Ausubel (Fatmi et al., 2024): Integrasi kognitif. Komunikasi fungsional dua arah. Kesadaran utuh dalam proses belajar.
Pertemuan 3	Analisis video edukasi, simulasi <i>Role Playing</i> tema lingkungan.	<i>Meaningful Learning</i> (Bermakna)	Pembelajaran interaktif bermakna. (Bandura, 1977): Empat tahap sosial (Atensi, Retensi, Reproduksi, Motivasi).
Dampak & Tantangan	Evaluasi hasil belajar (ketuntasan 85%), pendampingan kecemasan siswa, kolaborasi pembiasaan dengan orang tua.	Evaluasi Komprehensif	Representasi nilai moral/sosial melalui bahasa dan perlunya konsistensi.



Dampak dan Tantangan

Meskipun hasil secara umum sangat positif, pelaksanaan pembelajaran ini tidak lepas dari kendala. Tantangan utama yang teridentifikasi adalah munculnya rasa gugup dan canggung yang signifikan saat siswa diminta mempraktikkan tutur kata di depan kelas. Tekanan psikologis ini bersumber dari dua hal: pertama, ketakutan ditertawakan oleh teman sebaya jika salah mengucapkan dialek atau kosakata krama yang masih asing bagi mereka; kedua, stigma internal siswa bahwa bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang kaku dan sarat aturan (sulit). Untuk mengatasi tantangan ini, guru memberikan solusi berupa penciptaan lingkungan kelas yang sangat suportif. Guru menerapkan toleransi terhadap kesalahan awal dan tidak langsung memberikan koreksi yang mematikan karakter, melainkan memberikan umpan balik positif. Bermain peran (*role playing*) diatur dalam nuansa bermain yang santai untuk menurunkan *affective filter* (kecemasan) siswa. Strategi pembiasaan tanpa tekanan ini secara bertahap berhasil menumbuhkan efikasi diri siswa, yang tercermin pada lonjakan persentase keberanian berbicara siswa mencapai 93% pada akhir siklus pembelajaran. Perlu digarisbawahi bahwa untuk mempertahankan hasil ini, konsistensi pembiasaan di luar jam pelajaran tetap menjadi pekerjaan rumah yang harus diselesaikan oleh ekosistem sekolah. Diperlukan sinergi dengan orang tua untuk menjaga konsistensi pembiasaan unggah-ungguh di luar lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Implementasi pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SDN Kademangan 1 terbukti efektif mentransformasi proses belajar dari sekadar hafalan menjadi internalisasi nilai karakter. Melalui integrasi teori belajar sosial dan metode *role playing*, siswa mampu mencapai level belajar yang berkesadaran (*mindful*), menyenangkan (*joyful*), dan bermakna (*meaningful*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan pemahaman etika berbahasa siswa meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dikontekstualisasikan dalam interaksi sosial nyata. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pengajaran bahasa daerah sangat bergantung pada penciptaan ekosistem kelas yang menurunkan kecemasan bicara dan memperkuat efikasi diri siswa.



Berdasarkan temuan penelitian, diajukan beberapa saran praktis dan strategis untuk memperkuat ekosistem pembelajaran, yakni bagi kebijakan Sekolah dengan menetapkan satu hari dalam seminggu sebagai “Hari Berbahasa Jawa” yang berlaku bagi seluruh warga sekolah (murid, guru, hingga kepala sekolah). Hal ini bertujuan untuk menciptakan ruang praktik yang konsisten dan natural di luar jam pelajaran formal. Untuk lingkungan dengan menggiatkan literasi budaya melalui pemasangan poster motivasi dan labelisasi fasilitas sekolah menggunakan bahasa Jawa (misal: label paugeran di perpustakaan atau ruang kelas) untuk memperkuat retensi ingatan siswa terhadap kosakata krama. Bagi budaya komunikasi dengan mendorong interaksi timbal balik yang aktif antara guru dan murid dengan prinsip keteladanan (*live model*). Guru harus konsisten menggunakan unggah-ungguh yang tepat sebagai bentuk motivasi langsung bagi siswa. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti pengaruh konsistensi penggunaan bahasa Jawa di lingkungan rumah terhadap keberhasilan Deep Learning di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada :Kepala Sekolah UPT SD Negeri Kadeangan 1 yang telah mengizinkan kelas beserta wali kelas dan muridnya mengadakan penelitian ini. Wali Kelas 5B yang bersedia menjadi observer dan menyiapkan peralatan sekolah untuk kegiatan penelitian, serta siswa-siswi kelas 5B yang kuar biasa membantu kelancaran proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Alfiah, & Zaidah, N. (2022). Upaya guru Bahasa Jawa dalam menerapkan unggah-ungguh basa pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas X Semester Gasal di SMA Negeri 3 Brebes. *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v4i1.12755>
- Azzahra, P., & Sunaryati, T. (2025). Pengembangan Big Book Untuk Meningkatkan Pengetahuan Cinta Lingkungan Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 148–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23062>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall Inc.
- Creswell, J. W. (2015). *Research design qualitative, quantitative and mixed methods mpproaches*. Pearson Education Inc.
- Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Suttriso. (2025). Deep learning dalam pembelajaran MI tinjauan literatur dalam meaningful



- learning mindful. *JKPS: Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(2), 584–592. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.580> ABSTRAK
- Fauzi, I., & Yustiana, Y. R. (2024). Bimbingan klasikal menggunakan teknik symbolic modelling untuk mengembangkan sikap mau belajar pada siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 194–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2371>
- Handayani, R. D. S., & Nurhayati. (2025). Penerapan joyfull learning untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS di era digital. *JS Sosialita: Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Sosial*, 20(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7601>
- Iqlima, D. (2025). *Pembentukan karakter sopan santun melalui pembiasaan berbahasa Jawa krama di BA Aisyah Bajong Purbalingga*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto.
- Kartikasari, D. (2025). Upaya guru Sekolah Dasar dalam menerapkan unggah ungguh Basa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 SDN Beji 02. *Jurnal Waspada: Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 13(01), 69–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.61689/waspada.v13i1.720.g539>
- Mahmudi, M. B., Arief, A., & Rehani. (2025). Strategi joyful learning dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Mohan, M., Rahmawati, E., & Bakar, M. Y. A. (2026). Pendekatan pembelajaran deep learning sebagai paradigma baru dalam implementasi kurikulum merdeka. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 3(1), 679–698. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v3i1.7643>
- Nurhayati. (2025). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Siberut Barat. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 02(02), 377–385.
- Nurjanah, N., Hendrayana, D., & Suherman, A. (2025). Pengembangan pembelajaran bahasa daerah (bahasa Sunda dan bahasa Jawa) berbasis kearifan lokal melalui olahraga untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1816–1826. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6599>
- Sternberg, R. J. (1994). *Thinking and Problem Solving*. Academic Press, Inc.
- Surayanah, & Oktaviani, R. (2024). Analisis Model Role Playing dalam meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Proceedings Series of Educational Studies Seminar Nasional Dan Prosiding PGSD FIP UM 2024 Transformasi Paradigma Pendidikan Dasar: Peluang Dan Inovasi Mewujudkan Pendidikan Karakter Berkualitas Di Era Digital*.
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394–401.