

Prosiding

by Much Arsyad Fardani

Submission date: 28-May-2019 10:49AM (UTC+0700)

Submission ID: 1136763473

File name: 36_Much_Arsyad_Fardani_231-2361.pdf (370.58K)

Word count: 3300

Character count: 21636

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUKAN MEDIA *WAYANG ANGKREK* PADA SISWA KELAS 3 SD 3 PADURENAN KUDUS

Much Arsyad Fardani ✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak pada kemampuan berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 3 Padurenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kajian dokumen dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Padurenan pada materi berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Motivasi belajar siswa meningkat dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase indikator yang meliputi: 1) siswa senang dengan pelajaran. 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru. 3) Siswa mencatat materi 4) Siswa mempelajari materi berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa* di rumah. 5) Siswa mengerjakan tugas. 6) Siswa bertanya kepada guru. 7) Siswa menyenangi metode yang dipakai guru. 8) Siswa menyenangi media yang digunakan guru.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, *unggah-ungguh basa*, metode *role playing*, *wayang angkrek*

Abstract

This study aims to improve the motivation of children's learning on the ability to speak in accordance with the basic uploads. Research is done through four stages: planning, action, observation, and reflection. This research uses classroom action research method. Subjects in this study were students of grade 3 SDN 3 Padurenan, District Gebog, Kudus District. Data collection techniques used observation, interviews, document review and test. The result of the research shows that there is an increase of learning motivation of third grade students of SD Negeri 3 Padurenan in speaking materials according to the basic uploads. Increased student learning motivation can be proved by increasing percentage of indicators that include: 1) students are happy with the lesson. 2) Students pay attention to teacher's explanation. 3) Students take note of the material 4) Students learn the material speak in accordance with the upload-base bases at home. 5) Students do the work. 6) Students ask the teacher. 7) Students love the method used by the teacher. 8) Students love the media used by teachers.

Keywords: student learning motivation, *unggah-ungguh basa*, *role playing method*, *wayang angkrek*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: arsyad.fardhani@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang. Aspek berbicara tergolong dalam aspek keterampilan berbahasa aktif. Semua gagasan atau ide yang dimiliki seseorang dapat diungkapkan melalui aspek keterampilan berbicara. Semua kegiatan manusia tersusun didasarkan pada bahasa. Bahasa berbentuk tulisan dan lisan. Jadi belajar bahasa hakekatnya adalah belajar berkomunikasi, dan berkomunikasi adalah berbicara.

Kegiatan kehidupan bermasyarakat, khususnya masyarakat Jawa memiliki sistem atau adat istiadat yang berbeda dengan masyarakat lain. Masyarakat Jawa mengenal adanya sistem tingkat tutur. Sistem tingkat tutur masyarakat Jawa dibagi dalam tingkatan-tingkatan yang memiliki fungsi masing-masing di dalam kehidupan bermasyarakat. Ragam *ngoko* digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Sementara ragam *krama* digunakan untuk berkomunikasi kepada orang yang lebih tua (dihormati). Tataran kehidupan orang Jawa, penggunaan unggah-ungguh basa membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Orang akan memberikan penilaian untuk kepribadian individu dilihat dari cara berbicara mereka dengan lawan bicaranya. Penggunaan unggah-ungguh basa yang tepat juga dapat memberikan penilaian baik terhadap orang yang sedang berbicara. Anak yang dapat berbicara menggunakan unggah-ungguh basa yang tepat akan dianggap sebagai anak yang sopan atau memiliki kepribadian yang baik. Sebaliknya, anak yang tidak bisa menggunakan *unggah-ungguh basa* yang tepat akan dianggap sebagai anak yang tidak sopan atau memiliki kepribadian yang tidak baik.

Unggah-ungguh basa diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa pada tingkat sekolah dasar. Materi unggah-ungguh basa masuk dalam materi keterampilan berbicara, dimana menuntut anak didik untuk bisa berbicara dengan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Selain itu, materi unggah-ungguh basa menuntut anak untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan unggah-ungguh basa ketika berbicara dengan orang lain. Mereka beralasan sukar dan malu untuk mencoba menerapkan unggah-ungguh basa tersebut dalam percakapan mereka.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, siswa kelas III SDN 3 Padurenan juga mengalami kesulitan pada keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Penerapan *unggah-ungguh basa* dalam

pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SDN 3 Padurenan masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Permasalahan ini diakibatkan beberapa faktor, baik dari siswa maupun guru. Salah satu faktor yang berasal dari guru adalah pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Metode ceramah dipilih ² guru dalam mengajarkan materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

Pada observasi awal, ditemukan beberapa anak yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada sebagian siswa yang terlihat berbicara dengan teman sebangkunya dan ada yang tampak meletakkan kepalanya di atas meja ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Melihat hal tersebut, guru tidak memberikan respon terhadap situasi yang sedang terjadi, bahkan guru masih terus menerangkan materi unggah-ungguh basa. Metode ceramah yang digunakan dalam kegiatan belajar menyebabkan siswa cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, kurang adanya kesempatan bagi siswa untuk praktik berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang benar membuat siswa merasa enggan untuk berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa*.

Kurang adanya dukungan orang tua juga merupakan faktor penyebab ² rendahnya keterampilan berbicara siswa menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika anak berada di lingkungan keluarga para orang tua tidak ² membiasakan anaknya untuk berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Kondisi ini mengakibatkan munculnya anggapan bahwa berbicara menggunakan unggah-ungguh basa tidak perlu dipelajari. Pembelajaran berbicara menggunakan unggah-ungguh basa pada dasarnya merupakan kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan. Hal ini bertujuan agar siswa benar-benar memiliki kemampuan berbicara menggunakan unggah-ungguh basa yang baik.

Dari dua faktor di atas, terlihat bahwa ² motivasi belajar anak untuk materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar sangat rendah. Perlu adanya solusi untuk membangkitkan kembali semangat belajar anak agar tercapainya tujuan pembelajaran. Perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang menarik untuk menggantikan metode ceramah. Dengan pemilihan metode yang menarik, dapat meningkatkan ² motivasi belajar anak pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Metode yang dirasa sangat tepat adalah metode *role playing* berbantuan media *wayang angkre*.

Proses pembelajaran yang tepat untuk keterampilan berbicara adalah dengan cara praktik langsung yang dilakukan oleh siswa. Hal ini berkaitan dengan keterampilan berbicara yang termasuk dalam keterampilan berbahasa yang produktif. Salah satu metode yang menekankan praktik langsung dalam pembelajaran adalah metode *role playing*. *Role playing* adalah suatu kegiatan belajar yang terencana dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2001: 101). Metode ini dipilih karena mengajak siswa untuk bertindak layaknya peran yang dimainkan. Metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk dapat berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa yang baik dan benar*. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan *unggah-ungguh basa* menuntun siswa untuk dapat menggunakan *unggah-ungguh basa* dengan baik dan benar.

Penggunaan metode *role playing* pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa yang baik dan benar* didukung dengan penggunaan media *wayang angkrak*. Karakter wayang yang akan digunakan adalah karakter ayah, ibu, dan anak. Siswa akan memerankan masing-masing karakter dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan *unggah-ungguh basa*.

Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah, Wang et al (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Research are investigating the impact of Using Games in Teaching English*. Wang melakukan penelitian mengenai dampak permainan pada pembelajaran bahasa Inggris. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan permainan dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Selain itu, penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak juga mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan Wang memiliki kesamaan dengan penelitian pada aspek permainan yang digunakan dalam sebuah pembelajaran bahasa. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Wang, ddk. menerapkan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini menerapkan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Hasil penelitian Liu (2010) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak ketika pembelajaran bahasa Inggris dilakukan menggunakan metode *role playing*. Siswa lebih termotivasi untuk dapat berbicara menggunakan bahasa Inggris. Peningkatan motivasi belajar anak terlihat sangat signifikan, dimana kondisi awal hanya 39% dari jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar. Setelah dilakukan penelitian

menggunakan metode *role playing* motivasi anak meningkat menjadi 81%. Sejalan dengan Liu, penelitian ini meneliti kemampuan berbicara pada siswa dan metode yang dipakai sama-sama menggunakan metode *role playing*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Liu terletak pada permasalahan yang hendak diatasi. Penelitian Liu mengatasi permasalahan kemampuan berbicara anak menggunakan bahasa Inggris, sementara penelitian ini mengatasi permasalahan pada kemampuan berbicara anak menggunakan *unggah-ungguh basa yang baik dan benar*.

Untuk mendukung penelitian ini, dilakukan kajian teori sebagai landasan dalam penelitian ini. Brown (2004: 140) mengemukakan bahwa berbicara merupakan produk kreatif yang berkonstruksi dalam linguistik dapat membuat pembicara memilih kosakata, struktur, dan percakapan atau wacana tertentu. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti, 1991: 17). Berbicara digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pikiran dan gagasannya kepada lawan bicarannya. Kemampuan berbicara antar individu tidaklah sama. Ada individu yang dapat dengan mudah menyampaikan gagasannya kepada lawan bicarannya, disatu sisi ada pula individu yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya kepada lawan bicarannya. Perbedaan ini diakibatkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Azhar (1991: 17-22) berpendapat ada sejumlah faktor kebahasaan dan non kebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara. Faktor kebahasaan tersebut antara lain yang pertama adalah faktor ketepatan ucapan. Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar.

Faktor yang dua adalah penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai. Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang menjadi faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik.

Faktor nonkebahasaan juga menunjang keefektifan berbicara. Faktor nonkebahasaan tersebut antara lain sebagai menunjukkan sikap wajar dan tenang. Pembicara yang tidak percaya

diri akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Selain itu pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara. Ada beberapa pembicara ketika berbicara pandangannya mengarah ke atas atau menunduk. Hal ini mengakibatkan berkurangnya perhatian pendengar kepada pembicara. Lebih baik diupayakan pendengar terlibat dan diperhatikan.

Pada penelitian ini keterampilan berbicara yang akan diteliti adalah kemampuan berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* dalam bahasa Jawa. Sasangka (2010: 1) mengutarakan bahwa *unggah-ungguh basa* atau *undha usuk basa* yang lazim pula disebut dengan tingkat tutur bahasa merupakan suatu kekayaan budaya yang dimiliki oleh beberapa suku di Indonesia, terutama dimiliki oleh suku Jawa, Sunda, dan Bali. *Unggah-ungguh basa* merupakan khasanah kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat penuturnya. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Jawa masih menganggap *unggah-ungguh basa* sebagai kebudayaan yang tidak boleh dihilangkan. Bahkan penilaian sikap seseorang bias dilihat dari penggunaan *unggah-ungguh basa* ketika mereka berbicara.

Penelitian ini menemukan rendahnya motivasi belajar anak pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa yang baik dan benar*. Dalam sebuah proses belajar, motivasi sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Beberapa ahli mengemukakan motivasi merupakan faktor pendorong seseorang untuk beraktifitas (Fathurrohman dan Sutikno, 2007: 19). Bisa diartikan bahwa motivasi menjadi daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Motivasi dapat muncul karena adanya rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk belajar sungguh-sungguh demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

Penyelesaian masalah pada penelitian ini dengan menerapkan metode *role playing*. penggunaan metode *role playing* didasarkan pada pendapat beberapa ahli yang mengemukakan bahwa metode *role playing* dapat memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap proses belajar siswa.

Bermain peran adalah perwujudan dari cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi siswa (Siebermen, 2006: 55). Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang menekankan adanya permainan peran dalam sebuah pembelajaran. *Role playing* adalah kegiatan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan

belajar (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2007: 101). Oleh karena itu, penggunaan metode *role playing* memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa yang baik dan benar*.

Penggunaan metode *role playing* memerlukan bantuan media untuk dapat menarik minat anak dalam memainkan peran. oleh karena itu, media *wayang angkrek* dirasa sangat tepat digunakan sebagai media pendamping dari metode *role playing*. *Wayang angkrek* merupakan sebuah permainan anak yang berwujud wayang. Hanya saja karakter yang digunakan pada *wayang angkrek* tidak sama dengan karakter pada wayang kulit. *Wayang angkrek* lebih banyak menggunakan karakter manusia. Wayang ini dapat digerakkan menggunakan seutas tali untuk menggerakkan kedua tangan dan kaki wayang. Tokoh karakter yang digunakan adalah tokoh ayah, ibu, anak, siswa, dan guru. Hal ini dimaksudkan agar memudahkan anak untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 3 Padurenan, Gebog, Kudus. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Informasi tentang proses pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh basa* dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara menjadi data dalam penelitian ini. Data penelitian ini bersumber pada informan, yaitu guru dan siswa. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik pengamatan, wawancara dan angket. Sementara itu data penelitian ini divalidasi menggunakan teknik tri-angulasi dan teknik rerview informan kunci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *role playing* berbantuan media *wayang angkrek* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 3 Padurenan. Motivasi belajar siswa meningkat dikarenakan beberapa indikator, yaitu: siswa senang dengan pelajaran yang diberikan guru, siswa memperhatikan penjelasan, siswa mencatat materi, siswa mempelajari materi berbicara di rumah, siswa mengerjakan tugas, siswa bertanya kepada guru, siswa menyenangi metode yang digunakan, dan siswa menyenangi media yang digunakan guru.

Pada indikator pertama berbunyi siswa menyenangi pelajaran yang diberikan guru. Dari hasil penelitian pada prasiklus menunjukkan dari

22 siswa kelas III SDN 3 Padurenan, hanya 29,55% menyatakan menyenangi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, motivasi belajar siswa meningkat. Pada siklus pertama siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran ditunjukkan dengan peningkatan menjadi 68,19% menyenangi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Sedangkan pada siklus kedua 85,23% menyenangi pelajaran yang diberikan oleh guru. Terlihat dari prasiklus sampai siklus kedua mengalami peningkatan.

Indikator kedua, siswa mendengarkan penjelasan guru. Pada prasiklus sebanyak 27,27% mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Siklus pertama meningkat menjadi 68,19% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebanyak 85,23% siswa mendengarkan penjelasan guru. Peningkatan ini dialami karena siswa tertarik dengan media *wayang angkre* yang sengaja diletakkan di atas meja guru untuk menarik minat anak dalam mengikuti pelajaran.

Pada indikator siswa mencatat materi yang diberikan guru, pada prasiklus terdapat 84,09% siswa mencatat materi. Pada indikator ini terlihat lebih baik dibandingkan dengan indikator yang lain. Hal ini dikarenakan adanya perintah guru yang diberikan kepada siswa. Akan tetapi, masih ada beberapa anak yang tidak mau melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Setelah dilakukan tindakan terdapat peningkatan 90,91% pada siklus pertama dan 98,87% pada siklus kedua yang mau mencatat materi yang diberikan oleh gurunya.

Indikator selanjutnya adalah siswa belajar mandiri di rumah. Pada prasiklus, hanya 29,55% siswa yang mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa di rumah. Sisanya mereka tidak mempelajarinya karena dianggap susah untuk dipelajari. Setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mau mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari di sekolah. Pada siklus pertama, 56,82% siswa mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa di rumah, sedangkan pada siklus kedua 88,64% siswa mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa. Meningkatnya persentase pada indikator ini sebagai imbas dari adanya penugasan bagi siswa pada pertemuan selanjutnya untuk melakukan praktik berbicara menggunakan unggah-ungguh basa dengan cara memainkan peran.

Indikator ketiga adalah siswa mengerjakan tugas. Pada prasiklus hanya 40,91% siswa mengerjakan tugas. Rendahnya persentase pada indikator ini diakibatkan karena penggunaan metode ceramah yang monoton sehingga berdampak pada daya serap materi yang rendah. Setelah siklus pertama dan kedua dilakukan

terdapat peningkatan, antara lain: 67,05% pada siklus pertama dan 88,64% pada siklus kedua. Peningkatan pada siklus pertama dan kedua terjadi sebagai dampak penggunaan media *wayang angkre*. Pada siklus pertama, masih ada beberapa siswa yang malu-malu untuk mempraktikkan berbicara menggunakan unggah-ungguh basa. Pada siklus kedua, beberapa anak sudah mulai berani untuk praktik berbicara menggunakan unggah-ungguh basa.

Indikator keenam adalah siswa bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami. Pada prasiklus hanya 22,73% siswa yang mau bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Sedangkan pada siklus pertama meningkat menjadi 67,05% siswa mau bertanya kepada guru dan pada siklus kedua 85,23% siswa bertanya kepada guru.

Indikator ketujuh adalah siswa menyenangi metode yang dilakukan guru. Pada prasiklus hanya 44,71% siswa yang menyenangi metode yang dilakukan guru. Persentase ini muncul karena guru hanya monoton metode ceramah selama proses pembelajaran. Setelah guru menggunakan metode *role playing* pada siklus pertama terdapat 74,26% siswa menyenangi metode yang digunakan oleh guru, sedangkan pada siklus kedua terdapat 93,87% menyenangi metode yang digunakan oleh guru.

Indikator yang terakhir adalah siswa menyenangi media yang digunakan guru. Pada prasiklus hanya 15,91% siswa menyatakan menyenangi media yang digunakan guru. Pada siklus pertama dan kedua setelah diadakannya tindakan, guru diberikan media *wayang angkre* sebagai penunjang proses pembelajaran. Hasilnya, pada siklus pertama 77,28% siswa menyenangi media yang digunakan guru dan pada siklus kedua 95,46% siswa menyenangi media yang digunakan guru. Peningkatan indikator ini sebagai imbas digunakannya media *wayang angkre* yang dapat menarik perhatian anak untuk mencoba memainkannya. Hampir semua siswa baru mengetahui jenis dan cara memainkan *wayang angkre*.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan penelitian pada siswa kelas III SDN 3 Padurenan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya motivasi belajar anak yang diakibatkan guru tidak menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

- 2) Motivasi belajar siswa meningkat, dapat dilihat dari meningkatnya persentase indikator yang meliputi: siswa menyenangi pelajaran, siswa mendengarkan penjelasan, siswa mencatat materi, siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah, siswa mengerjakan tugas, siswa bertanya kepada guru, siswa menyenangi metode yang digunakan guru, dan siswa menyenangi media yang dipakai guru.

Saran

Merujuk pada hasil penelitian di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa hendaknya dapat memotivasi diri untuk untuk senang, antusias, dan aktif dalam belajar terutama pada materi berbicara sesuai dengan unggah-ungguh basa.
- 2) Bagi guru hendaknya selalu meningkatkan kompetensi baik dalam penguasaan materi dan kemampuan memilih metode pembelajaran yang menarik. Serta hendaknya guru memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, H.D. 2004. *Language Assasment Principle and Classroom Practices*. New York: Addisen Wesley Longman, Inc. Pearson Education Company.
- Fathurrohman, Pupuh, dan Sutikno, S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penerapan Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Liu, X. 2010. Arausing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play. *International Education Studies*, 3 (1): 136 – 144.
- Sasangka, S.S.W.C. 2010. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta Timur: Yayasan Paramalingua.
- Siebermen, M.L. 2006. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nusamedia.
- Wang et al. 2011. Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *International Journal of Learning & Development*, 1 (1).
- Zaini, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center of Teaching Staff Development).

Prosiding

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

3%

2

fifiliarumita.blogspot.com

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%

Prosiding

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
