

SARI

Noorhadi, Karuna Putri. 2010. *Hasil Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan menggunakan Media Permainan Dakon pada Siswa Kelas VII SMP 33 Semarang.* Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Panuntun I: Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd. Panuntun II: Mujimin, S.Pd.

Tembung Pangrumut: **Asil Pawiulangan, Dakon, Katrampilan wicara.**

Katrampilan wicara basa Jawa yaiku katrampilan kang saiki angel ditindakake bocah-bocah SMP saiki. Katrampilan wicara bisa mbantu bocah babagan basa, kayata nyritakake pikiran lan uneg-uneg marang wong liya kanthi lisan. Kurange katrampilan wicara, amarga lingkungan sabendinane, *media* kang dinggo guru kurang bisa ditampa bocah, kurange *media* kang bisa gawe mlakune pasinaon. Saka masalah kasebut bisa didudut kasimpulan yaiku ing proses katrampilan wicara dibutuhake *media* kang bisa gawe seneng bocah lan gampangake bocah. *Media* kasebut kudu diuji *efektifitase* kanggo pasinaon.

Saka babagan ing dhuwur, paneliten iki arep mbabarake babagan *efektifitas media* dakon kanggo katrampilan wicara ing kelas VII SMP 33 SEMARANG.

Dakon yaiku dolanan kang dilakokake wong loro, dolanan dakon iki nggunakake papan kang dijenengke papan dakon sing ukurane 98cm (14 x 7), lan nggunakake wiji buah dijenengke wiji dakon kanggo mlakune dolanan dakon. Dolanan iki gampang didolananake lan digunakake ing pasinaon. Saka iki paneliti nglakokake *eksperimen* kanggo nggoleki *efektif* apa ora ne dolanan dakon kanggo pasinaon katrampilan wicara. *Jenis* paneliten yaiku *eksperimen*. *Metode* kang dijupuk *one-group pretest-posttest*. *Populasi* kang dijupuk yaiku 7 kelas lan jumlahe 252. Saka pangacakan entuk kelas VIID kanggo *sampel* paneliten. *Instrumen* kang dijupuk tes prilaku. *Teknik pengumpulan data* kang dijupuk *teknik tes*. *Analisis data* kang dijupuk *kuantitatif* utawa *uji t berpasangan*.

Saka asil paneliten iki asil rata-rata biji katrampilan wicara, kang ora nggunakake dolanan dakon 55,74 lan rata-rata biji katrampilan wicara nggunakake *unggah-ungguh basa* nggunakake dolanan dakon 67,88.

Asil saka paneliten iki yaiku asil sinau katrampilan wicara nggunakake *media* dakon luwih apik katimbang ora nggunakake *media* dakon lan *efektif*.

ABSTRAK

Noorhadi, Karuna Putri. 2010. *Hasil Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan menggunakan Media Permainan Dakon pada Siswa Kelas VII SMP 33 Semarang.* Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd. Pembimbing II: Mujimin, S.Pd.

Kata Kunci: **Hasil Pembelajaran, Dakon, Keterampilan berbicara**

Keterampilan berbicara berbahasa Jawa merupakan keterampilan yang saat ini sulit untuk dilakukan oleh anak-anak sekarang, khususnya pada siswa tingkatan sekolah lanjutan tingkat pertama atau SMP. Keterampilan berbicara berbahasa Jawa sangat membantu siswa dalam hal berbahasa, terutama dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Rendahnya keterampilan berbicara berbahasa Jawa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti lingkungan keluarga yang membiasakan siswa menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari, media yang digunakan guru kurang menarik, kurangnya media pendukung dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media dalam keterampilan berbicara berbahasa Jawa untuk dapat memudahkan siswa. Media tersebut terlebih dahulu harus di uji efektivitasnya, apakah layak digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas, dalam skripsi ini peneliti mengangkat permasalahan keefektifan media *dakon* pada keterampilan berbicara pada kelas VII SMP 33 Semarang. Dan tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media *dakon*.

Dakon adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang, dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan *papan dakon* yang berukuran 98cm (14 x 7), dan menggunakan buah biji yang dinamakan *biji dakon* atau *buah dakon* untuk memainkannya. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan dan digunakan dalam pembelajaran, dengan hal ini peneliti bereksperimen untuk mengetahui keefektifan hasil pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan *dakon*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen. Metode yang digunakan *one-group pretest-posttest*. Populasi yang dipilih adalah siswa kelas VII SMP N 33 Semarang yang terdiri dari 7 kelas dan berjumlah 252. Dari pengacakan sampel diperoleh 1 kelas, yaitu kelas VIIID sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan tes perbuatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik tes. Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif atau pengukuran dengan uji t berpasangan.

Dari hasil penelitian ini diperoleh rata-rata nilai berbicara sebelum menggunakan media *dakon* 55,74 dan rata-rata nilai berbicara sesudah menggunakan media *dakon* 67,88

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dengan media *dakon* lebih baik dan efektif.