



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
KRAMA LUGU MELALUI MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* BERBANTUKAN MEDIA *FLASH
PLAYER* SISWA KELAS IVB SDN PURWOYOSO 03
SEMARANG**

SKRIPSI

**Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh
Wahyu Rina Susilowati

1401409081

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN

Peneliti menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2013



Wahyu Rina Susilowati

NIM 1401409081



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Wahyu Rina Susilowati NIM 1401409081 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara *Krama Lugu* Melalui Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang” ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan siap untuk diajukan ke panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 20 Agustus 2013

Semarang, 16 Agustus 2013

Dosen Pembimbing I,



Drs. Sutaryono, M. Pd

195708251983031015

Dosen Pembimbing II,



Sri Sukasih, SS. M. Pd

197004072005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Dinar, M. Pd

NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Wahyu Rina Susilowati NIM 1401409081 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara *Krama Lugu* Melalui Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang” telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

Tanggal : 20 Agustus 2013

Panitia Ujian,

Ketua,

Sekretaris,




Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd
NIP 198506062009122007

Penguji Utama,

Drs. Sukardi, M.Pd
NIP 195905111987031001

Dosen Pembimbing I,



Drs. Sutaryono, M. Pd

195708251983031015

Dosen Pembimbing II,



Sri Sukasih, SS. M. Pd

197004072005012001



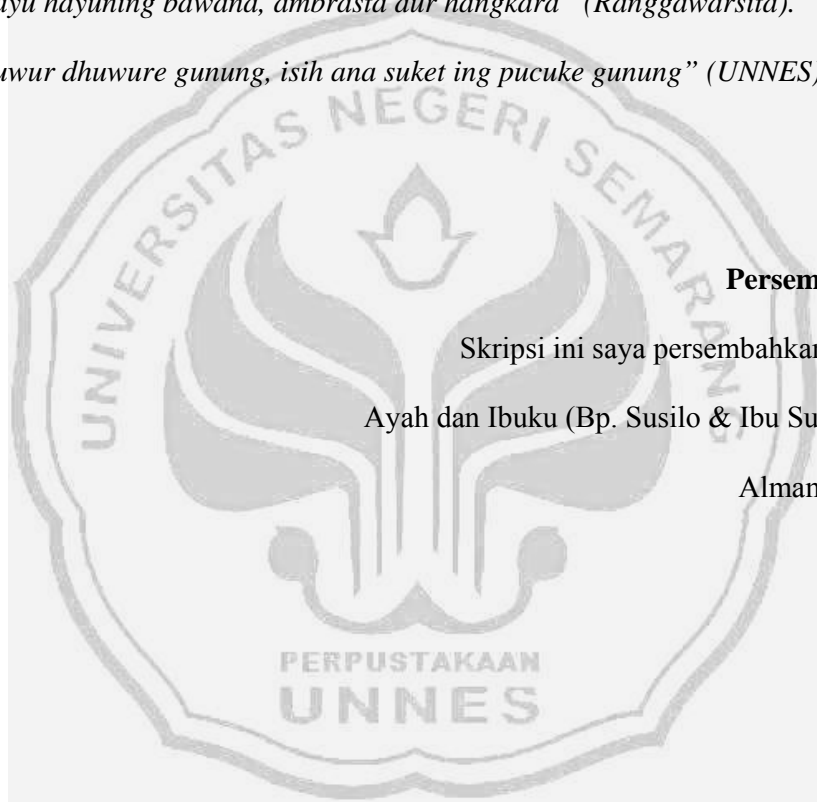
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Barangsiapa beriman kepada Allah SWT dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata baik atau diam” (HR.Bukhari)

“Memayu hayuning bawana, ambrasta dur hangkara” (Ranggawarsita).

“Sadhuwur dhuwure gunung, isih ana suket ing pucuke gunung” (UNNES)



Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ayah dan Ibuku (Bp. Susilo & Ibu Subadmi),

Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti memperoleh bimbingan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara *Krama Lugu* Melalui Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan jenjang S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penelitian ini berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terimakasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Semarang yang telah memberi pengarahan dalam belajar serta memberikan pelayanan dalam memperlancar penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Sukardi, M.Pd, Dosen Penguji Utama yang telah memberikan arahan dan saran yang berharga atas penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Sutaryono, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarah dan bimbingan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
6. Sri Sukasih, SS, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarah dan bimbingan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
7. Suyatinah, S.Pd, Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 03 Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Siti Rohmami, S.Pd, Guru Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarah, bantuan, dan kolaborasi dalam penelitian ini.
9. Orangtua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
10. Abii Achmad Rustam Afandi yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
11. Teman- teman PPL Purwoyoso 03 (Anisa, Irma, Dewi, Made, Ari) yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan memberi dukungan.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca, maupun pemerhati pendidikan pada umumnya.

Semarang, Juli 2013

Peneliti

ABSTRAK

Susilowati, Wahyu Rina. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Krama Lugu Melalui Model Direct Instructions Berbantuan Media Flash Player Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sutaryono, M.Pd. Pembimbing II Sri Sukasih, SS, M.Pd. 255 halaman.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran bahasa Jawa di kelas IVB menemui berbagai kendala yakni guru kurang terampil dalam memilih metode dan pemanfaatan media, serta kurang memotivasi siswa dalam berbicara *krama*, siswa kurang antusias dalam mempelajari bahasa Jawa, serta kurang terbiasanya siswa menggunakan bahasa Jawa, hasil belajar siswa rendah dengan ketuntasan klasikal 34%. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang, peneliti menerapkan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas IVB SD Purwoyoso 03 Semarang?. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa dalam kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 20 dengan kategori cukup, siklus II memperoleh skor 25 dengan kategori baik dan pada siklus III memperoleh skor 28 dengan kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 17,41 dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh skor 21,58 dengan kategori baik dan pada siklus III memperoleh skor 22,30 dengan kategori baik. (3) Keterampilan berbicara siswa pada siklus I memperoleh skor 9,58 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 41,67%, meningkat pada siklus II menjadi 12,17 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 61,1%, dan meningkat pada siklus III menjadi 13,68 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80,55%.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan maka diperoleh simpulan bahwa melalui penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa meningkat. Saran bagi guru adalah hendaknya dalam mengajar menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi dan senantiasa meningkatkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran atau bidang lainnya.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, *Direct Instructions*, *Media Flash Player*.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR FOTO KEGIATAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah	6
1.2.1 Rumusan Masalah.....	6
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8

1.3.2 Tujuan Khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Hakikat Penelitian Tindakan Kelas.....	10
2.1.2 Filsafat Pendidikan.....	13
2.1.3 Manajemen Berbasis Sekolah.....	15
2.1.4 Psikologi Belajar.....	19
2.1.5 Pembelajaran dalam Perspektif Etika dan Karakter Pendidikan	22
2.1.6 Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran.....	27
2.1.7 Aktivitas Siswa.....	35
2.1.8 Hasil Belajar.....	37
2.1.9 Hakikat Bahasa.....	39
2.1.10 Model <i>Direct Instructions</i> dalam Pembelajaran.....	59
2.1.11 Media <i>Flash Player</i> sebagai Media Pembelajaran.....	64
2.1.12 Penerapan model <i>Direct Instructions</i> berbantuan Media <i>Flash Player</i>	67
2.2 Kajian Empiris	68

2.3 Kerangka Fikir	71
2.4 Hipotesis	73

III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian.....	74
3.2 Subjek Penelitian.....	74
3.3 Variabel Penelitian.....	74
3.4 Prosedur/Langkah-Langkah PTK.....	75
3.4.1 Perencanaan	75
3.4.2 Pelaksanaan Tindakan.....	76
3.4.3 Observasi.....	77
3.4.4 Refleksi.....	77
3.5 Siklus Penelitian.....	78
3.5.1 Siklus I.....	78
3.5.2 Siklus II.....	80
3.5.3 Siklus III.....	82
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data	85
3.6.1 Sumber Data.....	85
3.6.2 Jenis Data	86
3.6.3 Teknik Analisis Data.....	86
3.7 Indikator Keberhasilan	90

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	92
4.1.1 Deskripsi Data Pra Siklus.....	92
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	93
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	108
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	125
4.2 Pembahasan	141
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	141
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	168
V PENUTUP	
5.1 Simpulan	170
5.2 Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	174
Lampiran- Lampiran	179

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pembagian Ragam <i>Basa Jawa</i>	49
Tabel 2.2	Sintaksis Model <i>Direct Instruction</i>	60
Tabel 3.1	Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa.....	80
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	89
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	90
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa	90
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	93
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	97
Tabel 4.3	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I.....	102
Tabel 4.4	Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	104
Tabel 4.5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	108
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	113
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	118
Tabel 4.8	Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	120
Tabel 4.9	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	125
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	129
Tabel 4.11	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus III.....	133
Tabel 4.12	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	136
Tabel 4.13	Analisis Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	166

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Komponen Karakter.....	24
Bagan 2.2	Pembagian Ragam Bahasa Jawa Periode Kejawen.....	54
Bagan 2.3	Pembagian Ragam Bahasa Jawa Periode Modern.....	55
Bagan 2.4	Kerangka Berpikir.....	73
Bagan 3.1	Alur Tahap PTK.....	75



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	96
Diagram 4.2	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	101
Diagram 4.3	Data Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	105
Diagram 4.4	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	109
Diagram 4.5	Data Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	112
Diagram 4.6	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	113
Diagram 4.7	Data Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	117
Diagram 4.8	Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	121
Diagram 4.9	Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II.....	122
Diagram 4.10	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	126
Diagram 4.11	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	130
Diagram 4.12	Data Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	137
Diagram 4.13	Data Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II, dan Siklus II.....	138
Diagram 4.14	Data Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan Siklus III.....	138
Diagram 4.15	Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III...	139
Diagram 4.16	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III.....	139
Diagram 4.17	Rekapitulasi Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	168

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1	Pedoman Penetapan Indikator Kisi-Kisi Keterampilan guru.....	179
lampiran 2	Pedoman Penetapan Indikator Kisi-Kisi Aktivitas Siswa.....	181
lampiran 3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	183
lampiran 4	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	185
lampiran 5	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	188
lampiran 6	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	190
lampiran 7	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	192
lampiran 8	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	194
lampiran 9	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	197
lampiran 10	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	199
lampiran 11	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	201
lampiran 12	Lembar Pengamatan Keterampilan Berbicara.....	203
lampiran 13	Deskriptor Pengamatan.....	204
lampiran 14	Hasil Pengamatan Keterampilan Siswa Siklus I.....	205
lampiran 15	Hasil Pengamatan Keterampilan Siswa Siklus II.....	207
lampiran 16	Hasil Pengamatan Keterampilan Siswa Siklus III.....	208
lampiran 17	Hasil Belajar Siklus I.....	211
lampiran 18	Hasil Belajar Siklus II.....	212
lampiran 19	Hasil Belajar Siklus III.....	213
lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	214

lampiran 21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	225
lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III.....	235
lampiran 23	Catatan Lapangan Siklus I.....	245
lampiran 24	Catatan Lapangan Siklus II.....	247
lampiran 25	Catatan Lapangan Siklus III.....	249
lampiran 26	Surat Ijin Penelitian.....	251
lampiran 27	Surat Keterangan Penelitian.....	252
lampiran 28	Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas IVB.....	253
lampiran 29	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	254



DAFTAR FOTO KEGIATAN

gambar 1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran.....	254
gambar 2	Apersepsi.....	254
gambar 3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui <i>Flash Player</i> ...	254
gambar 4	Guru menjelaskan materi melalui <i>Flash Player</i>	254
gambar 5	Siswa memperhatikan penjelasan guru.....	254
gambar 6	Keantusiasan siswa dalam pembelajaran.....	254
gambar 7	Salah satu siswa mencoba memberikan contoh.....	255
gambar 8	Guru mengadakan pelatihan.....	255
gambar 9	Guru memberikan bimbingan.....	255
gambar 10	Siswa maju ke depan untuk mengemukakan tanggapan.....	255
gambar 11	Siswa mengerjakan evaluasi.....	255





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan kunci utama bagi bangsa yang ingin maju dan unggul dalam persaingan global. Pendidikan merupakan salah satu tugas negara yang paling penting untuk dilaksanakan dimana melalui akan terlahir sumber daya manusia yang berkualitas yang merupakan salah satu syarat terbentuknya proses peradaban yang lebih baik. Di dalam proses menuju peradaban yang lebih baik tersebut, terjadi perubahan-perubahan sosial yang diharapkan menjadi gerbang bagi negara ini untuk berbenah diri menjadi negara yang lebih baik dari keadaan yang sebelumnya. Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan saat ini telah mengalami penyesuaian dengan dinamika perkembangan masyarakat lokal, nasional, dan global untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional yang dituangkan dalam PP No.32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pengembangan kurikulum satuan pendidikan yang baru menerbitkan berbagai pro dan kontra di masyarakat dimana pada kurikulum baru menekankan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa untuk aktif (Hermawan, 2013: 1). Hal ini berdampak pada pembentukan karakter siswa sebagai salah satu output dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, namun belum semuanya terlaksana dengan baik dalam sistem pendidikan di negara ini. Menurut data yang dikeluarkan oleh UNESCO pada tahun 2011, Indonesia berada di urutan ke-69

dari 127 negara dalam hal pendidikan (kompas.com, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih sangat kurang, penyebabnya adalah berbagai masalah yang timbul akibat perubahan-perubahan sosial masyarakatnya. Masalah yang terjadi bukan hanya terletak pada sistem pendidikannya, namun juga pada pelaku pendidikan yang ada didalamnya. Proses perubahan sosial memberikan dampak yang kurang baik bagi generasi penerus bangsa dimana perubahan sosial menjadikan pelaku pendidikan memiliki cara pemikiran yang logis serta menghilangnya sedikit demi sedikit nilai-nilai budi pekerti, terutama *unggah-ungguh* atau sopan santun.

Sehubungan dengan peningkatan penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan bahasa Jawa berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang menjelaskan bahwa standar kompetensi muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas dan potensi daerah, kemudian ditetapkan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 yang mengatur tentang penetapan kurikulum Bahasa Jawa untuk jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan dasar maupun menengah sebagai mata pelajaran muatan lokal.. Menurut Kurikulum KTSP 2006, muatan lokal bahasa Jawa mencakup beberapa aspek didalam materinya, antara lain; 1) Kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan (*ngrungoake*), berbicara (*micara*), membaca (*maca*), dan menulis (*nulis*), 2) Kemampuan menulis huruf Jawa, 3) Meningkatkan kepekaan

dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa, 4) Memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.

Menurut Husniya (2010), bahasa Jawa sebagai bahasa ibu merupakan fakta di lingkungan yang biasa digunakan sebagai bahasa percakapan sehari-hari. Sementara pengetahuan terhadap bahasa Indonesia anak sangat terbatas, khususnya bagi anak di pedesaan maupun di pinggir kota sehingga anak-anak tersebut berbicara, menjawab ataupun bertanya dalam bahasa Jawa *ngoko*. Fenomena lain yang menjadi keprihatinan terhadap eksistensi bahasa Jawa adalah anak-anak usia sekolah yang berada di perkotaan terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam kesehariannya baik di keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat serta lebih ditekankannya siswa untuk lebih menguasai bahasa asing daripada memahami bahasa Jawa. Padahal di dalam bahasa daerah, selain mengajarkan bahasa juga terselip pendidikan budi pekerti, sikap santun, dan unggah-ungguh kepada orang yang lebih tua. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Panca Dewi Purwati (dalam Rohmadi, 2011) mengenai kondisi pembelajaran bahasa Jawa di lapangan dimana ada tiga indikator yang menyebutkan bahwa siswa belum terlibat secara emosional untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya Jawa secara luas. Ketiga indikator yang disebutkan oleh Purwati antara lain; 1) siswa kurang dapat berkomunikasi secara lancar menggunakan bahasa Jawa, 2) siswa kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Jawa, 3) siswa kurang antusias dalam mempelajari norma-norma bahasa Jawa.

Kondisi tersebut juga terjadi pada pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa selain kondisi tersebut terjadi karena faktor dari guru yaitu kurang terampilnya guru dalam memilih metode yang menarik siswa, kurangnya penggunaan media, serta kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran berbicara krama lugu, faktor dari siswa juga menjadi salah satu permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran berbicara krama lugu. Permasalahan yang terjadi antara lain adalah siswa kurang antusias dalam mempelajari bahasa Jawa, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa pasif dan tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran, serta siswa tidak terbiasa menjadikan kurangnya perbendaharaan kata yang dimiliki siswa sehingga siswa kurang dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa terutama menggunakan bahasa krama.

Hal ini didukung oleh data hasil belajar bahasa Jawa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 dengan materi mengungkapkan gagasan secara lisan diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (60) yaitu dari 36 siswa, 24 (66%) diantaranya belum mencapai KKM. Adapun nilai terendah 48 sedangkan nilai tertinggi yang dicapai adalah 78 dengan rata-rata kelas hanya 59,44. Dengan melihat hasil observasi, wawancara maupun evaluasi, perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara di SDN Purwoyoso 03 meningkat.

Peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* untuk meningkatkan

keterampilan berbicara krama lugu pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang. Model *Direct Instruction* adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap atau langkah demi langkah (Uno: 2012). Dalam model ini, terdapat tiga hal penting yang menjadi fokus kegiatan utama dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi, demonstrasi, dan kegiatan pelatihan. Hal ini memungkinkan siswa mengalami sendiri pembelajaran secara langsung sehingga materi yang disampaikan lebih optimal dan keterampilan siswa dalam berbicara *krama lugu* dapat meningkat. Model pembelajaran *Direct Instruction* memiliki banyak kelebihan yang diantaranya guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah dan memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa (Sudrajat: 2011). Media yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbicara *krama lugu* dengan model pembelajaran *Direct Instruction*, berupa penggabungan antara media audio, dan media visual yang dikemas menjadi suatu produk sehingga akan digunakan media *Flash Player* dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami bahasa krama

lugu. Selain itu, guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran/informasi kepada siswa.

Bertolak dari paparan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Krama Lugu Melalui Model *Direct Instructions* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan ragam *krama lugu* pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang?

Adapun masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Apakah model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang dalam pembelajaran Bahasa Jawa?
- 2) Apakah model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang dalam pembelajaran Bahasa Jawa?
- 3) Apakah model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti memilih alternatif pemecahan masalah dengan melalui model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*. Penggunaan langkah-langkah model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dalam pembelajaran Bahasa Jawa mengacu pada sintaks model *Direct Instruction* menurut Arrends (2008: 304-310) dengan modifikasi sesuai kebutuhan sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media *Flash Player*
- c. Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi
- d. Menyajikan materi melalui media *Flash Player*
- e. Memberikan pelatihan awal kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui media *Flash Player*.
- f. Memberikan bimbingan saat siswa melakukan pelatihan
- g. Demonstrasi
- h. Melakukan pelatihan lanjutan.
- i. Presentasi.
- j. Siswa dibantu oleh guru untuk menarik kesimpulan.
- k. Evaluasi

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.
- 2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.
- 3) Meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian tentang hasil penelitian pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada aspek berbicara.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Melalui penggunaan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, siswa dapat menerima pembelajaran yang lebih bermakna

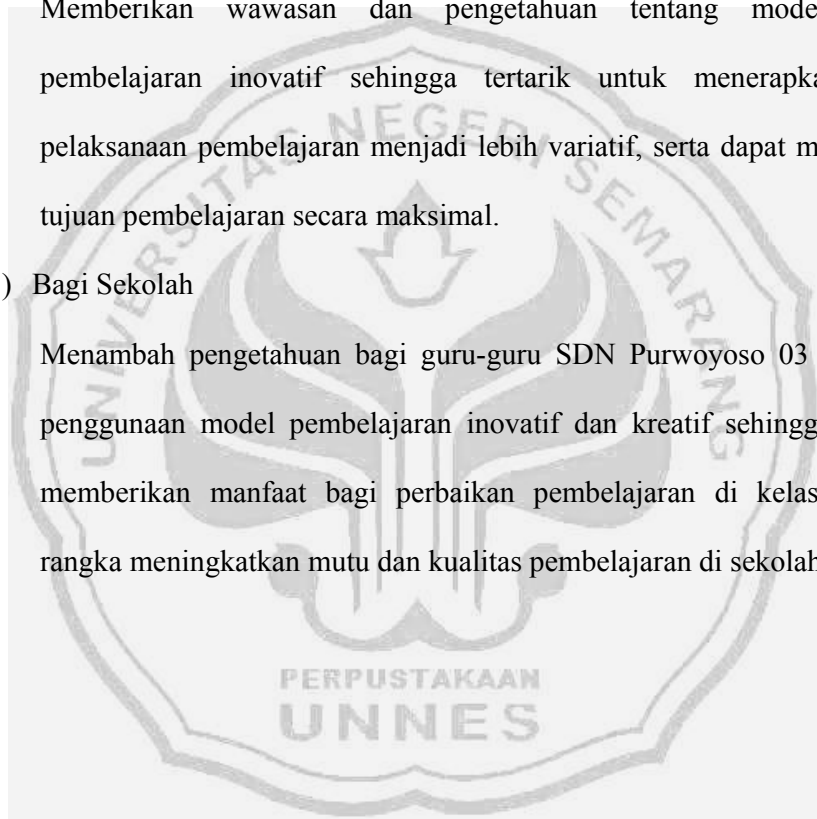
(*meaningfull learning*) sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan dan memahami materi mengenai penggunaan ragam *krama lugu* dalam berbicara, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2) Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang model-model pembelajaran inovatif sehingga tertarik untuk menerapkan dan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih variatif, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

3) Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN Purwoyoso 03 tentang penggunaan model pembelajaran inovatif dan kreatif sehingga dapat memberikan manfaat bagi perbaikan pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah





BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian pada hakikatnya merupakan suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode-metode ilmiah (Syukri, 2007: 1-3). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang diarahkan pada mengadakan pemecahan masalah atau perbaikan. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelasnya disebut Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Menurut Mettetal (2005: 1) *Classroom Action Research (CAR) is systematic inquiry with the goal of informing practice in a particular situation. CAR is a way for instructors to discover what works best in their own classroom situation, thus allowing informed decisions about teaching.* Definisi yang dipaparkan oleh Mettetal memiliki makna bahwa PTK merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan oleh instruktur/guru dan disusun/direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk menemukan apa yang terbaik di dalam kelas.

Arikunto (2008: 3) berpendapat bahwa PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas yang bersama.

Menurut Supardi (2006:102), para ahli penelitian pendidikan menaruh perhatian yang cukup besar terhadap Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa. Pendapat Supardi tersebut mengandung makna bahwa PTK memiliki makna yang mencakup 3 hal, yaitu inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta peningkatan profesionalisme pendidikan. Lebih jelasnya Suhardjono (dalam Arikunto, 2008: 57) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (dilakukan sendiri oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas/di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan/ peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan beberapa pengertian yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa terdapat beberapa ciri khusus pada Penelitian Tindakan Kelas, yakni; 1) PTK dilakukan oleh guru dan kolaborator, 2) dilakukan di kelas, 3) terfokus pada penyempurnaan/peningkatan proses pembelajaran. Jadi dapat dikatakan secara lebih singkat bahwa inti dari PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan dan fokus pada perbaikan proses atau peningkatan hasil kegiatan guru dan prestasi belajar siswa.

Perbaikan proses atau peningkatan hasil kegiatan belajar mengajar adalah tujuan dari penelitian tindakan kelas itu sendiri. Mulyasa (2011: 89) menyebutkan bahwa secara umum PTK bertujuan untuk:

- 1) Memperbaiki dan meningkatkan kondisi belajar serta kualitas pembelajaran;
- 2) Meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga tercipta layanan prima;
- 3) Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sarannya;
- 4) Memberikan kesempatan kepada guru mengadakan pengkajian secara bertahap terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan;
- 5) Membiasakan guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang mengharuskan adanya objek yang akan diteliti pada rangkaian pelaksanaannya. Objek yang diteliti tersebut bukan merupakan objek yang diam. Objek atau sasaran PTK tersebut antara lain adalah:

- 1) *Unsur siswa*, unsur ini dapat diamati ketika siswa sedang mengikuti proses pembelajaran.
- 2) *Unsur guru*, unsur ini dapat diamati ketika guru sedang mengajar di kelas, membimbing siswa baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses.
- 3) *Unsur materi pelajaran*, unsur ini dapat dicermati sebagai bahan yang ditugaskan kepada siswa.

- 4) *Unsur peralatan atau sarana pendidikan*, berkenaan dengan sarana pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) *Unsur hasil pembelajaran*, merupakan unsur yang ditinjau dari tiga ranah yang dijadikan titik tujuan yang harus dicapai melalui proses pembelajaran, baik susunan maupun tingkat pencapaian.
- 6) *Unsur lingkungan*, baik lingkungan siswa di kelas, sekolah, maupun yang *melingkupi* siswa di rumahnya. Dalam penelitian tindakan, bentuk perlakuan atau tindakan yang dilakukan adalah mengubah kondisi lingkungan menjadi lebih kondusif.
- 7) *Unsur pengelolaan*, merupakan gerak kegiatan sehingga mudah diatur dan direkayasa dalam bentuk tindakan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari paparan di atas adalah Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu kegiatan meneliti objek-objek yang dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan kolaborator dimana penelitian tersebut dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki maupun meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

2.1.2 Filsafat Pendidikan

Pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi yang dimiliki manusia dalam hal ini peserta didik, baik fisik maupun nonfisik dengan tujuan agar dapat berfungsi dengan baik. Pelaksanaan pendidikan tidak lepas dari proses perancangan atau perencanaan yang memerlukan suatu landasan yang kuat. Landasan yang dimaksud adalah filsafat pendidikan.

Lagulung (Syarifudin, 2011: 23) mendefinisikan filsafat pendidikan sebagai aktivitas pemikiran teratur untuk menyusun proses pendidikan, menyelaraskan dan mengharmoniskannya serta menerangkan nilai-nilai dan tujuan yang ingin dicapainya. Sedangkan Menurut Al-Syaibany (dalam Gunawan, 2012), filsafat pendidikan adalah aktivitas pikiran yang teratur yang menjadikan filsafat sebagai jalan untuk mengatur, menyelaraskan, dan memadukan proses pendidikan. Kedua pendapat ini hampir memiliki kesamaan dalam pengertian filsafat, yaitu aktivitas pikiran yang digunakan untuk menyusun dan melaksanakan proses pendidikan. Kemudian filsafat pendidikan juga dapat menjelaskan nilai-nilai dan tujuan yang diupayakan untuk mencapainya. Peran filsafat dalam dunia pendidikan ialah memberi kerangka acuan bidang filsafat pendidikan, guna mewujudkan cita-cita pendidikan yang diharapkan oleh suatu masyarakat dan bangsa.

Alasan mengapa filsafat diperlukan dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Lagulung (Syarifudin, 2011: 23-24) adalah filsafat pendidikan memberikan landasan dan arah yang akan dicapai dalam proses pendidikan, filsafat pendidikan memberikan landasan tentang apa yang harus diberikan dalam pendidikan, filsafat pendidikan memberikan landasan dan sekaligus mengarahkan kepada proses pelaksanaan pendidikan, filsafat pendidikan memberikan kritik dan koreksi terhadap proses pelaksanaan pendidikan, melakukan evaluasi terhadap metode atau cara yang digunakan dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa filsafat pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembelajaran

dimana filsafat pendidikan berperan sebagai landasan, acuan dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran.

2.1.3 Manajemen Berbasis Sekolah

Desentralisasi lebih sering didengar dalam konteks pemerintahan yang mengacu pada kewenangan yang diperoleh daerah untuk mengatur dan melaksanakan semua hal yang berkaitan dengan masyarakat dimana kewenangan tersebut diperoleh dari pemerintah pusat. Sedangkan Desentralisasi Pendidikan (Thaib, 2012) merupakan suatu model pengelolaan pendidikan yang menjadikan sekolah sebagai proses pengambilan keputusan dan merupakan suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan serta sumber daya manusia.

Menurut Rohman dan Wiyono (2010: 207) dalam desentralisasi pendidikan, pemerintah pusat lebih berperan dalam menghasilkan keputusan dan kebijakan mendasar dalam menetapkan standar mutu pendidikan secara nasional. Sementara kebijaksanaan operasional yang menyangkut variasi keadaan daerah didelegasikan kepada pejabat daerah bahkan sekolah.

Pemberian otonomi pendidikan pada pihak sekolah merupakan kepedulian pemerintah terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia yang menuntut pendekatan manajemen yang lebih kondusif guna mendukung kemajuan dan sistem pendidikan di sekolah. Menurut Mulyasa (2011: 11) MBS menjadi suatu alternatif paradigma baru manajemen pendidikan, yang merupakan suatu konsep yang menawarkan otonomi pada sekolah untuk menentukan kebijakan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu, efisiensi dan pemerataan pendidikan .

UU No.20 Tahun 2003 pasal 51 menjelaskan bahwa pengelolaan satuan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dilaksanakan berdasarkan standar pelayanan minimal dengan prinsip manajemen berbasis sekolah/madrasah. Manajemen Berbasis Sekolah atau yang sering disingkat MBS (dalam Syaifuddin, 2007: 1-6) adalah bentuk otonomi manajemen pendidikan pada satuan pendidikan, yang dalam hal ini kepala sekolah dan guru dibantu komite dalam mengelola kegiatan pendidikan.

Keterkaitan antara Desentralisasi Pendidikan dengan Manajemen Berbasis Sekolah adalah Desentralisasi Pendidikan merupakan kebijakan yang diberikan oleh Pemerintah Pusat kepada Pemerintah Daerah untuk mengatur, menjalankan dan melaksanakan berbagai kewenangan dalam bidang pendidikan. Sedangkan MBS sendiri berperan sebagai wujud atau bentuk dari pelaksanaan Desentralisasi Pendidikan yang dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

2.1.3.1 Faktor Utama Menuju Pendidikan Dasar yang Bermutu dan Efisien di Era Otonomi Daerah

Terdapat enam faktor utama dalam proses menuju pendidikan dasar yang bermutu dan efisien. Keenam faktor tersebut antara lain adalah (1) pengembangan budaya sekolah, (2) pemerintah sebagai mitra penting bagi pengembangan sekolah, (3) masyarakat sebagai mitra penting bagi pengembangan sekolah, (4) Guru, (5) Kepala Sekolah dan inspeksi pendidikan, serta (6) Orang Tua Murid sebagai konstituen sekolah (Rohman dan Wiyono, 2010: 213-225). Dari keenam faktor tersebut hanya beberapa yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran

yang berlangsung di lingkungan sekolah, yaitu pengembangan budaya sekolah, guru, kepala sekolah dan inspeksi pendidikan.

2.1.3.1.1 Pengembangan Budaya Sekolah

Budaya pendidikan yang sekarang masih terdapat di Indonesia pada umumnya kurang menunjang terhadap perwujudan pendidikan yang lebih bermutu (Rohman dan Wiyono, 2010: 213). Budaya pendidikan tersebut tidak sesuai jika diterapkan pada masa sekarang dan masa depan, sehingga perlu adanya pengembangan budaya pendidikan yang disesuaikan dengan kondisi pendidikan masa kini dan masa depan.

Inti dari pengembangan budaya pendidikan sekolah yang baru adalah terwujudnya pendidikan yang menempatkan anak didik sebagai titik sentral pendidikan. Hal tersebut memiliki maksud dan tujuan agar segala potensi positif yang terkandung pada diri anak didik dapat berkembang dengan leluasa serta menghasilkan output yang lebih bernilai dinilai dari berbagai segi (IQ, EQ, dan SQ). Disamping itu diharapkan pula berkembang kondisi jasmaniah untuk menjadi anak didik yang sehat kuat dan mandiri secara lahir batin.

2.1.3.1.2 Guru

Guru merupakan aktor utama dalam pendidikan yang berlangsung di sekolah. Pengaruh guru terhadap perkembangan anak didiknya sangat besar dikarenakan guru merupakan individu yang setiap hari berhadapan langsung dengan anak didiknya. Pada konteks pendidikan dasar terutama SD, guru kelas diperlukan sekurang-kurang untuk tiga tahun pertama, dengan demikian guru mengenal dan memahami serta mempengaruhi murid secara intensif karena

pendidikan yang dialami anak didik pada tahun permulaan sangat menentukan perkembangan hidup seterusnya, maka berdasarkan peran tersebut guru kelas perlu memperoleh perhatian utama dalam proses peningkatan mutu pendidikan dasar.

Peningkatan mutu pendidikan dasar terhadap guru dapat dilakukan dengan adanya kursus-kursus yang berkaitan dengan dunia mengajar selama 2 tahun. Kursus tersebut dibagi menjadi 2 periode dimana periode tahun pertama diadakan pendidikan teori yang bersangkutan dengan pembelajaran dan pada tahun kedua adalah pembentukan profesi guru yang bersifat praktik mengajar dan pembentukan kepribadian (Rohman dan Wiyono, 2010: 220). Langkah yang lain adalah adanya Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang dilakukan agar menjadi guru profesional dengan waktu tempuh pendidikan selama 1 tahun dengan program hampir sama dengan kursus *Leerschool*.

2.1.3.1.3 Kepala Sekolah dan Inspeksi Pendidikan

Peran Kepala Sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan menjadi sangat besar dengan adanya pemberian otonomi pendidikan pada lembaga pendidikan, termasuk pendidikan dasar. Peran kepala sekolah antara lain adalah (1) Kepala Sekolah mengatur bagaimana jalannya pendidikan di sekolah, (2) Kepala Sekolah menentukan bersama para guru di sekolah bagaimana melaksanakan kurikulum yang sudah ditentukan oleh Pemerintah, (3) Kepala Sekolah harus memerhatikan sungguh-sungguh bahwa pendidikan budi pekerti berjalan dengan baik, (4) Kepala Sekolah memelihara hubungan dengan POMG dan BP3, serta (5) Kepala Sekolah

harus selalu memelihara kondisi fasilitas sekolah walaupun peran yang terakhir ini juga merupakan tugas semua warga sekolah (Rohman dan Wiyono, 2010: 220).

Penyelenggaraan pendidikan dasar diharapkan dapat berjalan dengan semestinya, oleh karena itu diperlukan suatu inspeksi pendidikan yang selalu mengawasi keadaan sekolah beserta pelaksanaan pendidikan. Fungsi utama dari inspeksi pendidikan adalah memberikan saran dan nasehat kepada kepala sekolah apabila menemukan keadaan yang tidak sepatutnya terjadi di lingkungan sekolah (Rohman dan Wiyono, 2010: 224). Dengan demikian, seseorang yang bertugas menjalankan inspeksi pendidikan harus merupakan individu yang pahan benar akan budaya pendidikan yang harus dikembangkan serta berpengalaman baik sebagai guru, maupun kepala sekolah.

2.1.4 Psikologi Belajar

Wundt (dalam Hadipranata, 2000: 154) mengungkapkan bahwa sebagian besar sarjana psikologi merasa bahwa belajar dianggapnya sebagai tingkah laku manusia paling penting diantara tingkah laku lainnya, dimana kemajuan dan perkembangan manusia sebagai makhluk berbudaya hanya dapat dicapai dengan melalui belajar. Sehingga para sarjana psikologi lebih memperhatikan tingkah laku belajar, dikarenakan tingkah laku belajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa psikologi belajar adalah sebuah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dalam proses mendapatkan suatu kemampuan, pengalaman, ataupun pengetahuan (belajar).

2.1.4.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh makhluk hidup di muka bumi. Bentuk atau wujudnya antara satu orang dengan yang lain juga berbeda-beda. Definisi belajar didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan Gagne (dalam Anitah, 2008:1.3) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Definisi lain yang dikemukakan oleh Suryabrata (dalam Uno, 2011: 138) adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skills*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah penting adalah nilai dan sikap (Komalasari, 2011: 2). Perubahan yang terjadi akibat proses belajar bersifat konstan atau tetap dan berbekas.

2.1.4.1.1 Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan suatu batas atau arah yang akan dicapai oleh seseorang melalui belajar. Belajar memiliki dua tujuan, yaitu *instructional effect* dan *nurturant effect*. Tujuan instruksional merupakan tujuan yang secara sengaja

memang dicapai melalui tindakan belajar yaitu pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan *nurturant effect* merupakan tujuan belajar yang secara tidak langsung dicapai oleh pebelajar yang menyertai tujuan instruksional yaitu terbentuknya kemampuan berpikir kritis, kreatif, demokratis, dan lain sebagainya.

2.1.4.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Semua individu pasti pernah menemui hambatan-hambatan yang akan berdampak pada hasil belajar dalam proses belajar. Sardiman (2012: 39) menyebutkan terdapat dua golongan faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal yang berasal dari diri pebelajar serta faktor eksternal yang berasal dari luar diri pebelajar. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi belajar mencakup tiga faktor, yakni faktor jasmani seperti kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, serta faktor kelelahan. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang sangat mempengaruhi belajar seseorang meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara terus menerus dengan tujuan untuk menghasilkan suatu perubahan baik perilaku maupun pengalaman sebagai wujud dari usaha dan bekal menuju ke jenjang yang lebih baik.

2.1.4.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pembelajaran merupakan

terjemahan dari *learning* yang berarti proses, cara, perbuatan mempelajari (dalam Suprijono: 2011).

Menurut Komalasari (2011: 3) pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pebelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pebelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Makna Pembelajaran yang tercantum pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Lima konsep tersebut saling berkaitan dan saling berpengaruh antara satu dengan yang lain dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dirancang oleh guru/pendidik untuk memenuhi tujuan tertentu melalui integritas dan optimalisasi lingkungan belajar dimana kegiatan tersebut merupakan suatu upaya yang dikontrol sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam memperoleh pengetahuan serta tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum

2.1.5 Pembelajaran dalam Perspektif Etika dan Karakter Pendidikan

Suyanto (2009) menjelaskan bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi khas tiap individu dan bekerja sama, baik dalam lingkup

keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan di dalam kamus Poerwadarminta (dalam Sagala: 2011), karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat khas manusia, yang menunjukkan kualitas pribadi seseorang yang berbeda dengan individu lain.

Pembentukan karakter pada siswa merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Pasal 1 UU Sisdiknas tahun 2003, dimana pada pasal tersebut mengandung makna dan suatu amanah yang bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk generasi muda yang cerdas dan berprestasi, namun akhlak, perilaku, dan kepribadiannya juga baik.

Menurut Fauziah (2011: 1), pendidikan karakter merupakan proses yang sangat panjang karena pendidikan karakter tidak hanya melakukan *transfer of value*, namun juga memerlukan suatu penanaman kebiasaan yang positif sampai menjadi individu yang memiliki karakter yang baik dimana membutuhkan proses yang tidak sebentar sehingga pada akhirnya terbentuklah suatu karakter pada anak.

2.1.5.1 Persoalan Karakter

Karakter lebih dekat pada perspektif psikologi karena karakter berkaitan langsung dengan aspek kepribadian seseorang (*personality*) atau akhlak, budi pekerti, watak, tabiat yang membedakan dengan orang lain. Karakter berkenaan langsung dengan keseluruhan *performances* suatu individu dimana didalamnya

terkandung unsur moral, sikap, dan perilaku yang membangun karakter individu tersebut.

Karakter akan selalu terintegrasi dengan kematangan intelektual dan emosional seseorang (Cronbach: 1997). Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang berkarakter, tercermin dari bagaimana tingkat kematangan intelektual dan emosional individu tersebut sehingga dapat mengontrol emosi dan menggunakan keintelektualannya terhadap hal-hal yang bermanfaat baik bagi dirinya maupun masyarakat.

Lickona (1992) berpendapat bahwa karakter terbagi dalam tiga bidang yang saling berkaitan yang akan dituangkan dalam bagan di bawah ini:



Bagan 2.1 Komponen Karakter (Lickona, 1992)

2.1.5.2 Pendidikan Karakter

Tujuan adanya pendidikan karakter menurut Mulyasa (2012: 9) adalah untuk meningkatkan mutu, proses, dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan, khususnya pendidikan dasar. Hal ini menjadikan pendidikan karakter mulai

dilaksanakan di sekolah karena mengingat kondisi generasi penerus bangsa yang mulai kehilangan jati diri dan karakter bangsa.

2.1.5.2.1 Pendidikan Karakter Berbasis Kultur Sekolah

Pendidikan dasar khususnya jenjang Sekolah Dasar merupakan jenjang penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Sehingga diperlukan adanya pendidikan karakter berbasis kultur sekolah.

Pendidikan karakter berbasis kultur sekolah pada dasarnya merupakan salah satu desain dasar dari pendidikan karakter yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah dengan tujuan pencapaian pendidikan karakter yang optimal. Sekolah berperan sebagai penyelenggara pendidikan serta penyedia sarana dan sumber belajar yang diperlukan untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter peserta didik.

2.1.5.2.2 Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

Proses belajar mengajar lebih banyak terjadi di kelas. Hal ini menyebabkan siswa lebih banyak berinteraksi dengan guru. Dengan adanya interaksi tersebut, guru lebih bisa fokus terhadap penerapan pendidikan karakter yang terselip pada pelaksanaan pembelajaran.

Badiran (dalam Sagala, 2011: 158-159) menjelaskan bahwa guru harus mampu melaksanakan tugasnya penuh tanggung jawab, dapat menerapkan prinsip-prinsip etika dan moral pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan efektif. Selain itu, akan tampak dampak pengiring berupa karakter yang diharapkan.

2.1.5.3 Perencanaan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran.

Terdapat sembilan pilar dalam pendidikan karakter yaitu: 1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya, 2) kemandirian dan tanggung jawab, 3) kejujuran, 4) hormat dan santun, 5) dermawan, suka tolong menolong/gotong royong, 6) percaya diri dan pekerja keras, 7) kepemimpinan dan keadilan, 8) baik dan rendah hati, 9) karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan (Umi (dalam Fauziyah, 2011: 2).

Guru memerlukan suatu perencanaan agar pendidikan karakter dapat berjalan dengan baik, salah satunya adalah dengan menggunakan RPP berkarakter. RPP berkarakter pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan RPP-RPP yang sering dibuat dan digunakan sebagai acuan pembelajaran oleh guru, hanya saja perbedaan yang sangat mencolok adalah terselipnya pendidikan karakter pada proses pembelajaran yang nantinya siswa diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai karakter tersebut.

Terdapat enam prinsip dalam penyusunan RPP berkarakter (Mandiri: 2012), antara lain; 1) memperhatikan perbedaan individu peserta didik, 2) mendukung partisipasi aktif dari peserta didik, 3) mengembangkan budaya membaca dan menulis, 4) memberikan umpan balik dan tindak lanjut, 5) keterkaitan dan keterpaduan, 6) menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting diterapkan di bangku sekolah dasar. kemudian, sekolah, dan keluarga berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Namun, guru memiliki tugas dan peran yang lebih besar. Pelaksanaan pendidikan

karakter berpedoman pada RPP berkarakter yang disusun oleh guru sebagai perencanaannya.

2.1.6 Profesionalisme Guru dalam Pendidikan

Guru merupakan salah satu komponen utama dan penting dalam proses pendidikan. Guru menurut UU No.14 tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal, jalur pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki peranan penting untuk ikut berpartisipasi dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru diatur dalam Permendiknas No.16 Tahun 2007, dimana kualifikasi guru pada jalur pendidikan formal khususnya guru tingkat SD/MI harus memiliki standar kualifikasi pendidikan minimal yaitu Diploma IV atau setara sarjana dalam bidang pendidikan yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi. Seorang guru dikatakan profesional apabila guru tersebut sudah memenuhi standar kualifikasi akademik dan menguasai empat kompetensi utama, yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Tidak hanya itu, guru dikatakan profesional apabila guru tersebut mampu untuk mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.

Peningkatan kualitas diri pendidik terletak pada diri sendiri dan menjadi tanggung jawab pribadi. Untuk itu, diperlukan kesadaran untuk senantiasa

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan guna peningkatan kualitas sebagai pengajar yang profesional.

Terdapat beberapa unsur pembentuk kompetensi profesional guru, salah satunya adalah tingkat komitmen terhadap profesi. Ali (Uno: 2009) menambahkan bahwa tingkat komitmen guru terhadap profesinya dapat digambarkan dalam suatu garis yang bergerak dari tingkatan rendah sampai dengan tingkatan yang tinggi. Guru yang rendah tingkat komitmennya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Perhatian terhadap siswa hanya sedikit
- b) Waktu dan tenaga yang dicurahkan untuk melaksanakan tugas mengajara tidak semaksimal mungkin
- c) Yang menjadi perhatian utama adalah jabatan guru tersebut.

Bertolak belakang dengan guru berkomitmen rendah, guru yang mempunyai komitmen tinggi terhadap profesinya memiliki ciri-ciri antara lain: perhatian terhadap siswa tinggi, waktu dan tenaga yang dicurahkan dikeluarkan semaksimal mungkin, serta banyak berkerja bagi kepentingan orang lain terutama siswa.

Guru masa depan diharapkan agar menjadi guru-guru yang profesional. Dalam proses kegiatan belajar, terdapat empat aspek penting yang harus guru ketahui yaitu menyampaikan informasi, memotivasi siswa, mengontrol kelas, dan merubah perencanaan sosial. Agar guru dapat melaksanakan empat langkah tersebut, guru setidaknya harus menguasai tiga kemampuan dasar yaitu didaktik, *coaching* (pelatihan), dan *mauitic question* (pemberian pertanyaan). Karena tanpa menguasai ketiga kemampuan dasar tersebut, bagaimanapun guru dilatih dengan

metode belajar yang canggih sekalipun, prestasi belajar siswa tidak akan dapat ditingkatkan. Sehingga akan menghambat profesionalisasi guru (dalam Zulkifli: 2010). Menurut Amin (dalam Uno: 2009), kompetensi guru tidak dapat dipisahkan dari hakikat tugas dan peranan guru. Kompetensi guru mencerminkan tugas dan kewajiban guru yang harus dilakukan oleh guru.

2.1.6.1 Peran guru dalam pembelajaran

Guru memiliki berbagai kewajiban dalam melaksanakan tugas keprofesionalan yang tertuang jelas dalam UU No.14 Tahun 2005, diantaranya adalah:

- 1) Merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran;
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- 3) Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, dan kondisi fisik tertentu, atau latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran;
- 4) Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik guru, serta nilai-nilai agama dan etika; dan
- 5) Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa

Menurut Mulyasa (2011: 36-37) guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Untuk memenuhi tuntutan

tersebut, guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik. Berdasarkan kajian Pullias dan Young (dalam Aprietha, 2013: 24) terdapat beberapa peran guru dalam pembelajaran, yaitu :

(a) Guru sebagai pendidik

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.

(b) Guru sebagai pengajar

Guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik.

(c) Guru sebagai pembimbing

Guru menjadi pembimbing atas pembelajaran tidak hanya menyangkut fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreatifitas, moral, dan spiritual yang lebih dalam dan kompleks atas peserta didik.

(d) Guru sebagai pembaharu (*innovator*)

Guru sebagai pembaharu lebih kepada bagaimana guru menemukan, mengaplikasikan sesuatu yang baru atau inovatif dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar lebih menarik dan menyenangkan serta berbekas pada diri siswa.

(e) Guru sebagai model dan teladan

Perilaku guru sangat mempengaruhi peserta didik. Maka dari itu, guru harus memberikan teladan yang baik dalam sikap dasar, gaya bicara, kebiasaan bekerja, pakaian, dan interaksi sosial.

(f) Guru sebagai peneliti

Guru sebagai peneliti bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang terjadi di kelasnya melalui PTK.

(g) Guru sebagai *evaluator*

Guru berperan sebagai penilai yang objektif dan komprehensif. Sebagai evaluator, guru berkewajiban mengawasi, memantau proses pembelajaran peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya.

Pada PTK ini, peran guru yang paling utama adalah sebagai evaluator dan peneliti, dimana guru menemukan kelemahan dalam suatu pembelajaran dan berusaha untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan siswa.

2.1.6.2 Keterampilan mengajar guru

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa seorang guru dituntut untuk menguasai kompetensi pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial. Agar guru dapat melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan baik, maka guru dipersyaratkan untuk menguasai keterampilan dasar dalam mengajar. Menurut hasil penelitian Turney (dalam Anitah, 2008: 7.2-8.63), terdapat 8 keterampilan

dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah:

2.1.6.21 Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya adalah merupakan keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena metode apapun, maka bertanya kepada siswa merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan. Sehingga diharapkan guru dapat menguasai dan melaksanakan keterampilan bertanya pada situasi yang tepat, sebab memberi pertanyaan secara efektif dan efisien akan dapat menimbulkan perubahan tingkah laku baik pada guru maupun dari siswa.

2.1.6.22 Keterampilan memberikan penguatan

Penguatan berperan penting dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Penguatan berupa pujian atau respon yang positif dari guru terhadap perilaku dan tindakan positif siswa akan membuat siswa tersebut merasa senang dan terpacu untuk berusaha membiasakan diri untuk melakukan perilaku positif tersebut.

2.1.6.23 Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.6.2.4 *Keterampilan menjelaskan*

Kegiatan menjelaskan mengandung makna pengkajian informasi secara sistematis sehingga penerima mempunyai gambaran jelas tentang hubungan antar informasi. Namun, penekanannya terletak pada memberikan penjelasan dengan tujuan meningkatkan proses pemahaman siswa bukan doktrinasi.

2.1.6.2.5 *Keterampilan membuka dan menutup pelajaran*

Keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang bertujuan untuk menimbulkan perhatian dan motivasi siswa terhadap tugas-tugas yang akan dihadapi, serta untuk menyiapkan mental siswa agar siap memasuki mata pelajaran yang dibahas. Sedangkan kegiatan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran dengan tujuan untuk memungkinkan siswa mengetahui batas-batas tugasnya yang akan dikerjakan, serta siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang isi pelajaran.

2.1.6.2.6 *Keterampilan membimbing diskusi dan kelompok kecil*

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif untuk tujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Guru perlu menguasai keterampilan ini karena mempunyai peran khusus dalam pencapaian tujuan pendidikan yang bersifat pembentukan sikap, nilai, kebiasaan, dan keterampilan.

2.1.6.2.7 *Keterampilan mengelola kelas*

Keterampilan ini menekankan kemampuan guru dalam mencegah terjadinya/munculnya gangguan dalam proses pembelajaran sehingga tidak menghambat proses pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan.

2.1.6.2.8 *Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan*

Mengajar kelompok kecil dan perorangan diartikan sebagai perbuatan guru yang hanya melayani 3-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan. Pada dasarnya bentuk pengajaran ini dapat dikerjakan dengan membagi kelas dalam kelompok kecil.

Berikut ini adalah indikator keterampilan guru dalam Model *Direct Instructions* berbantuan Media *Flash Player* :

- 1) Guru menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran (*keterampilan variasi*)
- 2) Pengkondisian kelas (*keterampilan membuka pelajaran*)
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (*keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan variasi*)
- 4) Guru menyajikan materi pembelajaran (*keterampilan menjelaskan, keterampilan variasi*)
- 5) Guru memberikan pelatihan (*keterampilan mengelola kelas, keterampilan variasi, keterampilan menjelaskan*)
- 6) Guru membimbing siswa dalam pelatihan (*keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan*)

- 7) Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan (*keterampilan mengelola kelas, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan*)
- 8) Menutup pembelajaran (*keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan menutup pelajaran*)

Melalui penguasaan 8 keterampilan dasar mengajar tersebut, guru dapat mengelola kelas dan menciptakan suasana yang kondusif sehingga pembelajaran dapat dilakukan sebagaimana mestinya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.7 Aktivitas Siswa

Aktivitas dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa, raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (psikomotorik) (Djamarah, 2008: 2). Perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pengetahuan, apakah mereka aktif atau pasif. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan selama mengikuti pembelajaran yang tidak terbatas pada kegiatan menulis, membaca, mendengar dan berbicara. Berkenaan dengan hal tersebut, Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam 8 kelompok, meliputi:

- 2.1.7.1 Kegiatan *visual (visual activities)*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2.1.7.2 Kegiatan lisan (*oral activities*), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

2.1.7.3 Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

2.1.7.4 Kegiatan menulis (*writing activities*), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

2.1.7.5 Kegiatan menggambar (*drawing activities*), menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

2.1.7.6 Kegiatan metrik (*motor activities*), melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.

2.1.7.7 Kegiatan mental (*mental activities*), seperti menganggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

2.1.7.8 Kegiatan emosional (*emosional activities*), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa dalam KBM. Berikut adalah indikator aktivitas siswa dalam Model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*:

- 1) Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran (*kegiatan emosional*)
- 2) Mendengarkan penjelasan dari guru (*kegiatan mendengarkan, kegiatan emosional*)
- 3) Siswa mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diutar (*kegiatan visual, mendengarkan, menulis, berbicara*)

- 4) Mengerjakan pelatihan awal yang diputar/ditayangkan melalui *Flash Player* (*kegiatan menulis, kegiatan berbicara, kegiatan visual, kegiatan mental*)
- 5) Mengerjakan pelatihan lanjutan yang diputar/ditayangkan melalui *Flash Player* (*kegiatan mendengarkan, kegiatan berbicara, kegiatan visual, kegiatan mental*)
- 6) Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran (*kegiatan berbicara, kegiatan emosional, kegiatan mendengarkan*)
- 7) Mengerjakan evaluasi (*kegiatan mental*)

2.1.8 Hasil Belajar

Kualitas proses belajar merupakan salah satu unsur yang berpengaruh terhadap hasil belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Setelah melalui proses belajar, maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (dalam Jihad dan Haris: 2010). Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar menjadi tolok ukur terhadap keberhasilan dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

2.1.8.1 Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2.1.8.2 Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

2.1.8.3 Ranah Psikomotorik

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar dijadikan sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni; a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris (dalam Sudjana, 2012: 22). Hasil belajar ini akan terus melekat pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupannya.

Berdasarkan paparan di atas mengenai hasil belajar, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah hasil belajar merupakan bentuk atau perwujudan

keluaran/output dari proses kegiatan belajar mengajar berupa perubahan sikap, tingkah laku, peningkatan pengetahuan dan pengalaman.

Berikut merupakan indikator hasil belajar berupa keterampilan berbicara menggunakan ragam *basa krama lugu* dalam Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player*:

- 1) Pelafalan yang meliputi keterampilan membedakan bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Jawa.
- 2) Sikap siswa saat berbicara
- 3) Keteptan berbicara menggunakan *basa krama lugu*
- 4) Kelancaran siswa saat berbicara menggunakan *basa krama lugu*
- 5) Pemahaman siswa terhadap materi.

2.1.9 Hakikat Bahasa

Bahasa merupakan wujud dari salah satu peninggalan budaya yang sangat penting. Sedangkan dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi (Santosa, 2008: 1.2). lebih jelasnya definisi bahasa yang dipaparkan oleh Santosa memiliki makna sebagai berikut Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi) yang bersifat arbitrer, yang dapat di perkuat dengan gerak gerik badaniah yang nyata. Ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang di hasilkan oleh alat ucap manusia harus di berikan makna tertentu pula. Bahasa yang dalam bahasa Inggris disebut '*language*' memiliki pengertian secara universal yaitu suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran. Ujaran inilah yang membedakan manusia

dengan makhluk lainnya. Dengan ujaran manusia mengungkapkan hal yang nyata dan tidak nyata, yang berwujud maupun kasat mata, situasi dan kondisi yang lampau, kini, maupun yang akan datang.

Ujaran manusia menjadi bahasa apabila dua orang manusia atau lebih menetapkan bahwa seperangkat bunyi itu memiliki arti serupa. Bahasa merupakan alat untuk beriteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan.

Secara pragmatis, bahasa memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan oleh manusia berdasarkan kebutuhan individu masing-masing. Keraf (ocw.gunadarma.ac.id, 2010: 4) menyebutkan empat fungsi bahasa yaitu sebagai alat mengekspresikan diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam lingkungan atau situasi tertentu, serta sebagai alat kontrol sosial.

Fungsi yang pertama yakni sebagai alat mengekspresikan diri. Anak menggunakan bahasa sebagai alat atau cara untuk mengungkapkan keinginan dan perasaan mereka kepada orang tua. Penulis menuangkan perasaan dan pemikiran yang mereka punya melalui bahasa sehingga terbentuk suatu karya tulis yang membuat pembaca/penerima mengerti apa yang dirasakan oleh penulis. Pada taraf permulaan, bahasa pada anak berkembang sebagai alat untuk menyatakan dirinya sendiri.

Keraf (ocw.gunadarma.ac.id, 2010: 7) menjelaskan bahwa sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan maksud kita, melahirkan perasaan kita dan memungkinkan kita menciptakan kerja sama dengan sesama

warga. Ia mengatur berbagai macam aktivitas kemasyarakatan, merencanakan dan mengarahkan masa depan kita.

Fungsi selanjutnya adalah sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam lingkungan atau situasi tertentu. Pada saat seorang individu terjun di dalam masyarakat atau lingkungan sosial tertentu, adaptasi diperlukan dengan cara memilih bahasa yang akan digunakan sesuai dengan kondisi dan situasi, serta lawan bicara.

Bahasa sangat efektif digunakan sebagai alat kontrol sosial. Contoh penggunaan bahasa sebagai alat kontrol sosial adalah iklan layanan masyarakat dengan tujuan untuk memperoleh atau menciptakan kondisi dan situasi kehidupan yang lebih baik.

Tarigan (2008: 12-14) menambahkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dikelompokkan menjadi 7, meliputi:

1. Fungsi instrumental, berkaitan dengan bahasa yang digunakan untuk memperoleh sesuatu.
2. Fungsi regulatoris, bahasa digunakan sebagai alat untuk mengendalikan perilaku orang lain.
3. Fungsi intraksional, bahasa digunakan sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain.
4. Fungsi personal, hampir sama dengan fungsi yang ketiga. Berkaitan dengan bagaimana kita membentuk dan menjalin hubungan personal (sosial) dengan orang lain.
5. Fungsi heuristik, bahasa digunakan untuk belajar dan menemukan sesuatu.

6. Fungsi imajinatif, bahasa difungsikan untuk menciptakan dunia imajinasi.
7. Fungsi representasional, bahasa digunakan untuk menyampaikan informasi

Berdasarkan pengertian bahasa tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk bertukar informasi, alat interaksi dengan seseorang, alat belajar untuk mengungkapkan gagasan ataupun imajinasi yang akan mengendalikan perilaku seseorang. Bahasa juga sebagai alat komunikasi antar orang untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya. Oleh karena itu, bahasa merupakan titik kunci untuk dapat berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan.

2.1.9.1 Pembelajaran Bahasa Jawa

Diantara beberapa fungsi bahasa yang telah dijelaskan di atas, terdapat salah satu fungsi bahasa yang menunjukkan bahwa bahasa digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu contohnya yaitu bahasa Jawa. Bahasa Jawa adalah bahasa yang mayoritas digunakan penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta & Jawa Timur sebagai bahasa keseharian. Dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah, bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai (1) lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, dan (3) alat perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (dalam Rohmadi, 2011: 7). Bahasa Jawa memiliki kaidah-kaidah tertentu yang disebut *unggah-ungguhing basa*, yakni tata bahasa dan siapa yang diajak bicara. Menurut Setiyanto (2007: 15) *unggah-ungguhing basa* pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yakni: *basa ngoko*, *madya*, dan *krama*.

Wibawa (2012: 1) menjelaskan bahwa dalam bahasa Jawa, terkandung tata nilai kehidupan Jawa, seperti norma, nilai, keyakinan, kebiasaan, konsepsi, dan simbol-simbol yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Jawa, toleransi, kasih sayang, gotong royong, *andhap asor*, kemanusiaan, nilai hormat, tahu berterimakasih, dan lain sebagainya. Inilah yang menjadi alasan kenapa bahasa Jawa sangat penting untuk dilestarikan karena erat kaitannya dengan *unggah-ungguh* atau sopan santun. Caranya adalah dengan menanamkan sejak dini kepada anak salah satunya melalui pembiasaan.

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang kini mendapatkan perhatian dari Pemerintah Daerah. Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang diharapkan selain melestarikan budaya daerah, juga mampu sebagai media peningkatan budi pekerti siswa yang mengalami penurunan akhlak sopan santun. Perhatian pemerintah tersebut dibuktikan dengan ditetapkannya Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 yang mengatur dan mengamanatkan penetapan kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa sebagai kurikulum muatan lokal mulai dari jenjang SD/MI, SMP/MTs.

Bahasa Jawa juga turut berperan sebagai salah satu sumber pendidikan karakter, dimana sebagai sumber pendidikan karakter bahasa Jawa setudaknya harus dibawa pada tiga fungsi pokok bahasa yang dipaparkan oleh Wibawa (2012: 5-8), yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Fungsi komunikatif diarahkan agar siswa dapat menggunakan bahasa Jawa secara baik dan benar untuk keperluan alat perhubungan dalam keluarga maupun masyarakat. Orang tua membiasakan melakukan percakapan pada anak menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar dengan tujuan agar anak dapat terbiasa menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar baik di lingkungan keluarga ataupun masyarakat sekitar, bukan karena rasa hormat. Hal ini sesuai dengan salah satu komponen situasi tutur yang disampaikan oleh Leech (dalam Rustono, 1999: 29) yaitu tujuan tuturan yang merupakan apa yang ingin dicapai oleh penutur dengan melakukan tindakan bertutur.

2. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif diarahkan agar siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya Jawa untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa.

3. Fungsi Kultural

Fungsi kultural berkaitan dengan penanaman kembali nilai-nilai budaya Jawa sebagai upaya untuk membangun identitas bangsa.

Berdasarkan ketiga fungsi yang telah dipaparkan sebelumnya, kemudian dirancang suatu kurikulum yang mengatur tentang kegiatan pembelajaran bahasa Jawa sehingga ketiga fungsi tersebut dapat terealisasikan dengan baik, contohnya adalah kurikulum KTSP 2006.

Menurut kurikulum KTSP mata pelajaran bahasa Jawa memiliki tujuan untuk mengembangkan apresiasi terhadap bahasa dan budaya Jawa Tengah, mengenalkan identitas masyarakat Jawa Tengah dan menanamkan kecintaan terhadap bahasa dan budaya Jawa Tengah. Standar Kompetensi Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan

Budaya Jawa terdiri atas kompetensi berbahasa dan bersastra dalam kerangka budaya Jawa. Kompetensi berbahasa dan bersastra diarahkan agar siswa terampil dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan berkomunikasi disini diperjelas dengan fungsi utama sastra dan budaya Jawa berupa penanaman budi pekerti, peningkatan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, penumbuhan apresiasi sastra dan budaya Jawa, serta sebagai sarana pengungkapan gagasan, imajinasi, dan ekspresi kreatif, baik lisan maupun tulisan. Keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Jawa didukung oleh kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh basa* (Wibawa(dalam Rohmadi, 2007: 11).

Kompetensi keterampilan berbahasa dan bersastra dikelompokkan menjadi empat, meliputi :

2.1.9.1.1 *Kompetensi Mendengarkan*

Meliputi kegiatan memahami wacana lisan yang didengar baik teks sastra maupun nonsastra dalam beragam bahasa berupa cerita teman, teks karangan, pidato, pesan, cerita rakyat, cerita anak, *geguritan*, *tembang macapat*, dan cerita wayang.

2.1.9.1.2 *Kompetensi Membaca*

Menggunakan berbagai keterampilan membaca untuk memahami teks sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa berupa teks bacaan, pidato, cerita rakyat, percakapan, *geguritan*, cerita anak, cerita wayang, dan huruf Jawa.

2.1.9.1.3 *Kompetensi Menulis*

Melakukan berbagai keterampilan menulis baik sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi berupa karangan sederhana, surat, dialog, laporan, ringkasan, parafase, *geguritan*, dan huruf Jawa.

2.1.9.1.4 *Kompetensi Berbicara*

Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, baik sastra maupun nonsastra menggunakan berbagai ragam bahasa berupa menceritakan berbagai keperluan, mengungkapkan keinginan, menceritakan tokoh wayang, mendeskripsikan benda, menanggapi persoalan fakta/pengamatan, melaporkan hasil pengamatan, berpidato, dan mengapresiasi *tembang*.

2.1.9.2 **Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berkembang sejak usia anak. Keterampilan ini menjadi aktivitas berbahasa tahap kedua yang dilakukan oleh manusia setelah tahap mendengarkan. Manusia belajar berbicara dengan cara meniru apa yang mereka dengar terutama bahasa ibu. Lebih jelasnya Greene & Petty (dalam Tarigan, 2008: 3-4) mengungkapkan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa itulah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Wassid dan Sunendar, 2011: 241). Tujuan umum berbicara adalah untuk berkomunikasi, untuk menyampaikan pikiran secara efektif pembicara perlu memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikannya (dalam Tarigan, 2008: 16). Keterampilan berbicara mengisyaratkan adanya pemahaman minimal dari sumber informasi/pembicara dalam bentuk sebuah kalimat.

Nurgiyantoro (2012: 400) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang mempengaruhi keterampilan berbicara, khususnya pada kelancaran pembicaraan, yaitu situasi pembicaraan (serius, santai, tertekan, wajar) serta masalah yang menjadi topik pembicaraan. Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi, serta memajukan hidup dalam peradaban dunia modern. Oleh karena itu, keterampilan berbicara sangat perlu dipelajari di bangku pendidikan.

2.1.9.3 Ragam Bahasa Jawa

Suku Jawa mempunyai beragam bahasa daerah yang sering digunakan sebagai bahasa keseharian, seperti penggunaan bahasa Sunda di daerah Jawa Barat dan Banten, bahasa Betawi di daerah Jakarta, bahasa Madura di daerah Madura dan bahasa Jawa di daerah Jawa Tengah, DI Yogyakarta dan Jawa Timur. Bahasa yang digunakan memiliki ciri khas yang membedakan kebudayaan masing-masing daerah.

Tiyang Jawi nengenaken sanget unggah-ungguh, subasita utawi tatakrama, amargi nggadhahi watak wantu andhap asor saha seneng ngormati ngasanes (dalam Harjawiyana & Supriya, 2011: 13). Kalimat tersebut memiliki makna bahwa orang Jawa mengutamakan sekali tentang sopan-santun dan tata krama karena memiliki watak yang rendah hati serta gemar menghormati orang lain. Inilah yang menjadi perbedaan dengan bahasa yang lain. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahasa Jawa memiliki kaidah-kaidah tertentu dalam penggunaan bahasa tersebut yaitu *unggah-ungguh basa*.

Dalam bahasa Jawa dikenal adanya tingkatan dalam penggunaan bahasanya. Penempatan bahasa Jawa tergantung pada perbedaan umur jabatan, derajat serta tingkat kekerabatan antara yang berbicara dengan yang diajak bicara, yang menunjukkan adanya unggah-ungguh bahasa Jawa.

Lebih jelasnya, pembagian penggunaan kaidah *unggah-ungguh basa Jawa* dipengaruhi oleh faktor-faktor di bawah ini (Harjawijana&Supriya, 2011: 13), seperti:

1. Faktor umur, contoh: anak kecil menghormati yang lebih besar. Anak muda menghormati yang lebih tua.
2. Faktor kekeluargaan/saudara, contoh: orang yang lebih muda didalam keluarganya sudah semestinya menghormati kepada orang yang lebih tua seperti adik terhadap kakak, anak terhadap orangtua, cucu terhadap nenek/kakek, dll
3. Faktor derajat pangkat, contoh: murid terhadap gurunya, pegawai terhadap atasannya, warga terhadap ketua/yang dituakan di lingkungannya.
4. Faktor derajat kekayaan, contoh: saudagar
5. Faktor keturunan, contoh: orang-orang yang mempunyai hubungan kekerabatan/keturunan dari keraton.
6. Faktor kualitas pribadi, contoh: cendekiawan, sarjana, para ahli, ulama/pemuka agama, dll
7. Faktor pertemuan, contoh: orang dengan kualitas pertemuan yang berbeda seperti orang yang belum pernah bertemu, baru saja bertemu dengan orang

yang sering bertemu akan menggunakan bahasa yang berbeda dalam percakapannya.

Bahasa Jawa dibagi menjadi beberapa ragam menurut *unggah-ungguhing basa*, seperti tabel 2.1.

Tabel 2.1
Pembagian Ragam Basa Jawa

Basa Ngoko	Ngoko Lugu
	Ngoko Alus
Basa Madya	Madya Ngoko
	Madya Krama
	Madyantara
Basa Krama	Mudha Krama
	Kramantara
	Wredha Krama
	Krama Inggil
Basa Kedhaton	Krama Desa
	Bagongan

(dalam Setiyanto, 2007: 26-27).

2.1.9.3.1 Ragam Basa Ngoko

a) *Ngoko Lugu (Jawa Dipa)*

Merupakan ragam bahasa Jawa yang digunakan untuk percakapan antara dua orang atau lebih yang sejajar, seumuran atau antara orang tua terhadap anak muda yang tidak menghormati (Soewarso, 2010: 47)

Contoh : *aku arep menyang pasar, kowe tungga omah.*

b) *Ngoko Alus/Andhap*

Berbeda dengan *ngoko lugu*, *ngoko alus* merupakan ragam campuran yang menggunakan *tembung ngoko* dan *krama inggil* dimana ragam ini dibagi lagi ke dalam dua jenis yaitu *antya basa* dan *basa antya*. Perbedaan antara *antya basa* dengan *basa antya* terletak pada penggunaan awalan dan akhiran serta penggunaan bahasa tersebut kepada orang lain (Soewarso, 2010: 47)

2.1.9.3.2 *Ragam Basa Madya*

a) *Madya Ngoko*

Ragam ini merupakan bahasa yang sering digunakan oleh antar sesama penjual di pasar. Terdiri dari campuran *tembung madya* dengan *ngoko* dimana *ater-ater* dan *panambang* yang digunakan tetap menggunakan *ngoko* (Soewarso, 2010: 47)

Contoh: *dika kok sajak kesusu ngajak mulih kula, onten prelune napa, ta?*

b) *Madya Krama*

Bahasa Jawa *krama madya* adalah bahasa yang digunakan oleh orang desa yang satu dengan yang lain yang dianggap lebih tua atau yang dihormati.

Contoh: *Ibu ajeng têng pasar*

c) *Madyantara*

Merupakan campuran antara *tembung madya* dengan *ngoko* dimana ragam ini sering digunakan oleh *priyayi* muda, atau *priyayi* kepada saudara yang lebih rendah pangkat/derajatnya (Soewarso, 2010: 47).

Contoh: *sampeyan rak empun duwe tumbak sing luwih apik, ta?*

2.1.9.3.3 *Ragam Basa Krama*

Bahasa Jawa *Krama* merupakan ragam bahasa Jawa yang pilihan katanya terdiri dari kosa kata *krama* dan kosa kata *krama* inggil yang diperuntukkan bagi orang yang dihormati (Bimo, 2008 (dalam Rohmadi, 2011: 268). Bahasa *Krama* tingkatannya lebih tinggi daripada basa *ngoko*. Seperti skema di atas, bahasa *krama* dibagi lagi menjadi 5 tingkatan ditambah *madya krama* atau *krama* tengahan (Setiyanto, 2007: 38):

a) *Mudha Krama*

Bahasa *krama* yang digunakan untuk menunjukkan rasa hormat dengan benar sesuai dengan jaman sekarang, dimana pada jaman dahulu disebut bahasa *krama* yang normatif (Harjawiyana dan Supriya, 2009). Sedangkan Setiyanto (2007) menjelaskan bahwa bahasa *mudha krama* adalah bahasa yang luwes sekali, untuk semua orang tidak ada jeleknya. Biasanya

menjadi bahasa yang digunakan dalam percakapan antara orang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua, contohnya murid kepada guru.

Contoh :

Nardi: “*Lo, adhi badhe tindak pundi?*”

Niken: “*Badhe dhatêng Klathen, dipuntimbali Bapak.*”

Kegunaan bahasa *mudha krama* untuk percakapan yang terjadi antara:

- a) Orang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua
- b) Murid kepada guru
- c) Pembantu kepada majikannya (majikan bukan bangsawan)
- d) Sesama teman yang belum terbiasa
- e) Orang yang sederajat
- f) Karyawan terhadap atasannya (atasan bukan bangsawan)

b) *Kramantara*

Bahasa *kramantara* adalah bahasa *krama* yang di dalam kalimatnya menggunakan kata atau *tembung krama* semua dan tidak dicampur dengan *tembung krama inggil* (dalam Setiyanto, 2007: 41). Bahasa *kramantara* biasanya menjadi bahasa orang tua kepada orang yang lebih muda. Namun, pada masa sekarang bahasa *kramantara* sudah jarang digunakan karena orang tidak keberatan menggunakan *basa mudha krama*.

c) *Wredha Krama*

Basa *wredha krama* hampir sama dengan *kramantara*. Yang membedakan antara basa *wredha krama* dengan *kramantara* terletak pada ater-ater *di-*, *Panambang -e*, *Panambang -ake*. Dimana pada bahasa *wredha krama* tidak berubah atau tetap.

d) *Krama Inggil*

Bahasa *krama inggil* bahasa yang tingkatannya tinggi dalam ragam *basa krama*. Bahasa *krama inggil* biasa digunakan oleh *priyayi cilik* kepada *priyayi gedhe*. Orang muda kepada orang tua. Namun, di dalam masyarakat, *basa krama inggil* jarang terdengar, kecuali di lingkungan keraton. *Basa krama inggil* juga sering digunakan pada saat seseorang berdoa kepada Tuhan.

Penjelasan *basa krama inggil* menurut Setiyanto (2007) adalah sebagai berikut:

Aku	diubah menjadi <i>kawula, dalem</i>
Kowe	diubah menjadi <i>panjenengan dalem, nandalem</i>
Ater-ater dak-	diubah menjadi <i>kawula</i>
Ater-ater ko-	diubah menjadi <i>panjenengan dalem</i>
Ater-ater di-	diubah menjadi <i>dipun</i>
Panambang –ku	diubah menjadi <i>kawula</i>
Panambang –mu	diubah menjadi <i>dalem</i>
Panambang –e	diubah menjadi <i>ipun</i>
Panambang –ake	diubah menjadi <i>aken</i>

e) *Krama Desa*

Menurut Setiyanto (2007: 45) bahasa *krama desa* adalah bahasa *krama* yang menggunakan *tembung krama* dicampur dengan *tembung krama desa*. Sedangkan menurut Soewarso (2010: 49), *kramadesa* digunakan oleh masyarakat desa yang masih buta sastra.

Contoh kata *krama desa*:

<i>Kedhele</i>	→ <i>kedhangsul</i>	<i>Wedi</i>	→ <i>wedos</i>
<i>Kwali</i>	→ <i>kwangsul</i>	<i>Dhuwit</i>	→ <i>yatra</i>
<i>Jaran</i>	→ <i>kepel</i>	<i>Wani</i>	→ <i>wantun</i>
<i>Kacang</i>	→ <i>kaos</i>		

2.1.9.3.4 *Ragam Basa Kedhaton*

Ragam bahasa ini merupakan ragam bahasa yang sering digunakan sebagai percakapan para *sentana* atau abdi-abdi kerajaan di dalam lingkungan keratonan/kerajaan. Penggunaan *tembungnya* merupakan campuran antara *tembung krama* dengan *tembung kedhaton*. Penggunaan *ater-ater* (awalan) dan *panambang* (akhiran) disesuaikan dengan subjek pengguna, yaitu awalan dan

akhirian diubah menjadi *krama* apabila yang menggunakan adalah para *sentana* atau pelayan kerajaan dan pangeran kerajaan (Soewarso, 2010: 49)

Contoh:

“*Kula wingi griya jengandika punapi wonten tamu*”

“*Enggeh, adhi kula onka gangsa utawa saking Sala*”

“*Sajake kok wonten damel ingkang wigatos*”

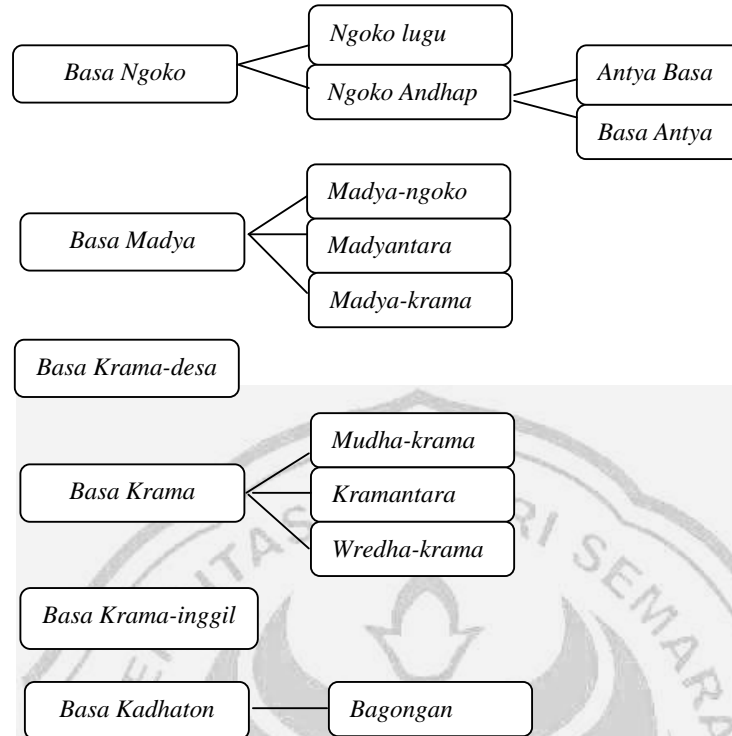
“*Boya, namung tuwi besaos, amargi rumaos kangen, sampun lami boya kepenggih*”

Namun, lebih jelasnya ragam bahasa Jawa dibagi kedalam dua periode yaitu, *undha-usuk basa* Jaman Kajawen dan *undha-usuk basa* jaman Modern.

2.1.9.3.5 *Undha-Usuk Basa pada Jaman Kajawen*

Jaman Kajawen adalah periode keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Keraton Surakarta mengalami kejayaan, yaitu sekitar tahun 1900 Masehi. Dibuktikan dengan banyaknya pujangga-pujangga dalam kurun waktu tersebut yang melahirkan karya sastra bahasa Jawa.

Lingkungan keraton sangat mempengaruhi bahasa pada masa ini. Faktor yang mempengaruhi penggunaan bahasa/*undha-usuk basa* dalam periode ini adalah faktor keturunan dan faktor derajat pangkat. Orang yang tidak mempunyai hubungan darah atau status berada di tingkat terendah. Dengan adanya berbagai macam status dalam periode ini menyebabkan adanya bermacam-macam jenis bahasa yang digunakan. Terdapat enam (6) tingkatan yang digunakan dalam periode ini (Harjawijana&Supriya, 2011: 18), yang disajikan dalam bagan di bawah ini, yaitu:



Bagan 2.2
Pembagian Ragam Bahasa Jawa Periode Kejawen

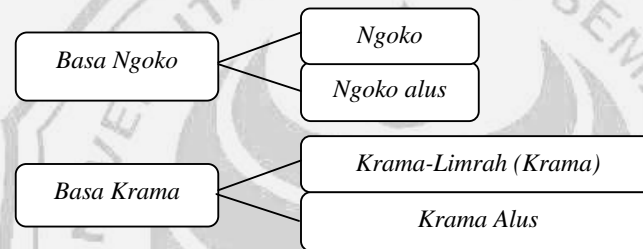
2.1.9.3.6 *Undha-Usuk Basa pada Jaman Modern*

Menurut Kartoamidjojo (dalam Sudaryanto, 1991: 5) golongan muda pada dasawarsa kelima mayoritas sudah tidak mepedulikan lagi kerapian *unggah-ungguh* dalam pemakaian bahasa, bentuk *krama inggil* yang mirip dengan *mudha krama* sudah jarang digunakan dan pada akhir abad kesembilan belas bentuk bahasa *kedhaton* sudah tidak terpakai di Surakarta.

Namun, periode modern dalam penggunaan *undha-usuk basa Jawi* dimulai ketika bangsa Indonesia memperoleh kemerdekaan. Kejadian di masyarakat yang erat kaitannya dengan perubahan *undha-usuk basa* yang mendasar dalam bidang politik, sosial dan ekonomi menyebabkan pengaruh

terhadap keadaan serta kemajuan terhadap nilai hidup dan norma sosial di masyarakat Jawa.

Pada periode ini, terdapat beberapa jenis *undha-usuk basa Jaman Kajawen* yang sudah tidak cocok, sehingga tidak digunakan lagi. Bahasa yang diperhitungkan hanyalah dua tingkat yang dibedakan atas dipakai atau tidaknya kosakata yang berkadar halus (Sudaryanto, 1991: 5). Oleh karena itu, bahasa yang dipakai adalah *basa ngoko* dan *krama* yang mana disesuaikan dengan kondisi dan kemajuan di masyarakat.



Bagan 2.3
Pembagian Undha Usuk Basa Periode Modern

2.1.9.3.7 Ragam Bahasa Krama pada Periode Modern

Menurut Bimo (dalam Rohmadi, 2011: 268) bahasa Jawa *Krama* merupakan ragam bahasa Jawa yang pilihan katanya terdiri dari kosa kata *krama* dan kosa kata *krama* inggil yang diperuntukkan bagi orang yang dihormati. Bahasa *Krama* tingkatannya lebih tinggi daripada *basa ngoko*. Seperti skema di atas, bahasa *krama* dibagi lagi menjadi 2 tingkatan dalam periode Jawa Modern.

2.1.9.3.3.1 Krama Alus

Merupakan tingkatan bahasa paling tinggi dalam periode modern yang memiliki kadar kehalusan tinggi. *Krama Alus* merupakan bahasa yang

tetembungannya menggunakan campuran antara *tembung krama* dengan *tembung krama alus* berdasarkan lawan bicaranya.

Contoh:

Basa Ngoko : *Calon bojone Pak Ali tuku jeruk, apel, lan pelem*

Basa Krama-alus : *Calon semahipun Pak Ali mundhut jeruk, apel, kaliyan pelem*

Bahasa *Krama alus*, biasa digunakan untuk percakapan dengan orang yang memiliki status atau derajat yang lebih tinggi, kemudian juga sering digunakan untuk memberi sambutan, *pranata cara*, pada acara yang memerlukan *unggah-ungguh* lengkap (Harjawiya & Supriya, 2011:102)

2.1.9.3.3.2 *Krama Lugu/Lumrah/Krama*

Andayani (dalam Rohmadi, 2011: 89) menjelaskan bahwa secara sistematis, ragam *krama lugu* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam *krama* yang kadar kehalusannya rendah. Meskipun begitu, jika dibandingkan dengan ngoko alus, ragam *krama lugu* tetap menunjukkan kadar kehalusan. Masyarakat awam menyebut ragam ini dengan sebutan *krama madya*.

Krama lugu adalah bahasa yang kata/*tetembungannya* menggunakan *tembung krama* semua anpa tercampur dengan *tembung krama inggil*. Ragam *krama lugu* digunakan untuk:

- a. Orang yang lebih muda terhadap orang yang lebih tua
- b. Orang membahasakan diri sendiri (*ngajeni*).
- c. Orang yang baru saja bertemu.
- d. Murid kepada guru

- e. Pembantu terhadap majikan
- f. Karyawan/bawahan terhadap pimpinan.

Struktur atau pola kalimat dalam ragam ini berpatokan pada *jejer* (subjek) dan *wasesa* (kata kerja). *Wasesa* yang digunakan dalam kalimat disesuaikan dengan *jejer*.

Contoh :

Basa Ngoko : Ibu tuku jeruk lan apel

J W

Basa Krama : Ibu tumbas jeruk kaliyan apel

J W

Keterangan : *wasesa* yang digunakan dalam *krama* bukan *mundhut* tetapi *tumbas* karena *tembung mundhut* merupakan *tembung krama alus*.

2.1.9.4 Keterampilan Berbicara *Krama Lugu*

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting bagi setiap orang, sehingga keterampilan berbicara sangat perlu dilatih sejak dini. Hal ini didasari pada pemikiran bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan mendasar bagi setiap orang sebagai bekal untuk kehidupan bersosialisasi di masyarakat pada masa yang akan datang.

Terdapat beberapa aktivitas dalam keterampilan berbicara yang dipelajari di bangku sekolah dasar, salah satunya adalah interaksi/komunikasi dengan orang lain yang tak luput dari norma/kaidah yang mengatur tentang adab berinteraksi. Pada mata pelajaran bahasa Jawa, terdapat materi yang berkaitan erat dengan kaidah dalam berbicara yaitu *unggah-ungguhing basa*. Purwadi (dalam Rohmadi,

2007: 65) mengemukakan bahwa *unggah-ungguh basa* adalah variasi bahasa yang ditentukan oleh perbedaan sikap, sopan santun pembicara terhadap lawan bicara. Lebih jelas lagi, *unggah-ungguh* merupakan perangkat aturan yang digunakan oleh pemakai bahasa Jawa dengan tujuan untuk memelihara rasa saling menghargai atau menghormati antar pemakai bahasa tersebut.

Jenis *unggah-ungguh* yang diajarkan di bangku sekolah dasar adalah ragam *ngoko* dan *krama*. Ragam *krama lugu/krama madya* sering digunakan oleh masyarakat sehingga siswa diharapkan dapat terbiasa menggunakan ragam *basa* yang benar dalam berinteraksi dengan orang lain. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Materi yang dapat digunakan sebagai pembiasaan siswa menggunakan *basa krama lugu* adalah dengan mengajak siswa untuk mengungkapkan gagasan berdasarkan sesuatu yang ditunjukkan padanya.

Penjelasan *basa krama madya* adalah sebagai berikut:

Aku	diubah menjadi <i>kula</i>
Kowe	diubah menjadi <i>sampeyan, samang</i>
Ater-ater <i>tak</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
Ater-ater <i>ko-</i>	diubah menjadi <i>samang, mang</i>
<i>Panambang -ku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
<i>Panambang -mu</i>	diubah menjadi <i>sampeyan (samang)</i>
<i>Panambang -e</i>	tidak berubah

Penggunaan *basa krama madya* adalah untuk orang desa yang satu dengan yang lain yang dianggap lebih tua atau dihormati (Setiyanto: 2007: 45).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara *basa krama lugu* adalah keterampilan berbicara yang diharapkan dapat membiasakan siswa dalam menggunakan *ragam basa krama* dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain terutama yang lebih tua dari mereka. Dalam penelitian ini, konsep pembelajaran yang akan dilakukan untuk melatih anak berbicara menggunakan *krama lugu* adalah dengan cara menceritakan kembali atau menjelaskan gambar, *audio*, serta video yang ditampilkan.

2.1.10 Model *Direct Instruction* dalam Pembelajaran

Model pembelajaran *Direct Instruction* juga dikenal sebagai model Pembelajaran Langsung. Arends (2008: 298) menjelaskan bahwa model ini merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan berbagai keterampilan baik pengetahuan prosedural maupun pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara langkah demi langkah.

Model pembelajaran *Direct Instruction* terfokus pada model pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam proses memperoleh pengetahuan dasar dan mempelajari keterampilan yang diajarkan secara langkah demi langkah sehingga berdampak pada pemahaman dan penguasaan pengetahuan secara maksimal. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan (Arends, 2008: 295).

Model Pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri yang dipaparkan oleh Kardi (dalam Trianto, 2007: 29) antara lain:

- (1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar,
- (2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, dan
- (3) Sistem pengelolaan dan belajar model yang diperlukan agar kegiatan belajar tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Model pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan, dan kerja kelompok. Sintaks model ini disajikan dalam tabel 2.2.

Tabel 2.2
Sintaksis Model *Direct Instruction*

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 : Mengklarifikasi tujuan dan mempersiapkan siswa (<i>establishing set</i>)	Guru menyiapkan siswa untuk belajar dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan informasi latar belakang, dan menjelaskan mengapa materi ini penting untuk diajarkan.
Fase 2 : Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau mempresentasikan informasi langkah demi langkah
Fase 3 : Memberikan praktik dengan bimbingan / membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal
Fase 4 : Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan umpan balik	Memeriksa apakah siswa berhasil melakukan keterampilan yang diajarkan dengan benar dan memberikan umpan balik
Fase 5 : Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan pada situasi yang lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari

(Arends, 2008: 304) dan (Kardi (dalam Trianto, 2007: 31))

2.1.10.1 Kelebihan dan Kekurangan Model *Direct Instruction*

*2.1.10.1.1 Kelebihan Model *Direct Instruction**

Model pembelajaran *Direct Instruction* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Direct Instruction* menurut Sudrajat (2011) antara lain: 1) Guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun yang kecil, 3) Dapat digunakan untuk menentukan poin-poin penting, 4) efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur, 5) efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah, 6) menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa, 7) Memungkinkan [guru](#) untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa, 8) Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan, 9) menekankan kegiatan mendengar dan mengamati sehingga dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini, 10) Bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, 11) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif, 12) bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga [guru](#) dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

2.1.10.1.2 Kekurangan Model *Direct Instruction*

Kekurangan dari model ini adalah walaupun model ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun, tetapi paling tepat untuk mata pelajaran yang berorientasi-kinerja, seperti membaca, menulis, matematika, musik, pendidikan jasmani (Arends, 2008: 300). Sehingga untuk menutupi kekurangan tersebut, peneliti memadukan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan media *Flash Player*.

2.1.10.2 Teori yang Mendasari model *Direct Instruction*

2.1.10.2.1 Teori *Behaviorisme*

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. Belajar sendiri menurut Teori Behavioristik merupakan perubahan perilaku khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*inert behavior*) menurut Skinner (dalam Winataputra, 2008: 2.4).

Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Manusia belajar dan bertindak dengan cara spesifik sebagai hasil dari perilakunya-perilakunya didukung oleh penguatan (*reinforcement*).

Berdasarkan aspek tersebut, agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian

rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah direspons oleh siswa. Oleh karena itu siswa akan memperoleh hasil belajar, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus (S) dan respons (R) tersebut. (Rifa'i, 2009: 106).

2.1.10.2.1 Teori sosio-kognitif

Teori belajar sosial membedakan antara belajar dengan perilaku yang dapat diobservasi. Karena konsep dalam teori belajar sosial menekankan pada komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi. Teori pembelajaran sosial membahas tentang (1) bagaimana perilaku kita dipengaruhi oleh lingkungan melalui penguat (*reinforcement*) dan *observational learning*, (2) cara pandang dan cara pikir yang kita miliki terhadap informasi, (3) begitu pula sebaliknya, bagaimana perilaku kita mempengaruhi lingkungan kita dan menciptakan penguat (*reinforcement*) dan *observational opportunity*.

Menurut Bandura (dalam Arends, 2008) orang belajar melalui pengalaman langsung atau pengamatan (mencontoh model). Orang belajar dari apa yang ia baca, dengar, dan lihat di media, dan juga dari orang lain dan lingkungannya. Seorang individu belajar banyak tentang perilaku melalui peniruan (*modeling*), bahkan tanpa adanya penguat (*reinforcement*) sekalipun yang diterimanya. Proses belajar semacam ini disebut *observational learning* atau pembelajaran melalui pengamatan. Kemudian, dijelaskan juga oleh Bandura bahwa belajar observasional adalah sebuah proses tiga langkah : 1) siswa harus memperhatikan aspek-aspek kritis dari apa yang akan dipelajari (*atensi*), 2) siswa mengingat kembali perilaku yang ditampilkan oleh model yang diamati maka seseorang perlu memiliki ingatan yang bagus terhadap perilaku model (*retensi*), 3)

siswa mencoba menirukan atau mempraktekkan perilaku yang dilakukan oleh model (*reproduksi*).

2.1.11 Media *Flash Player* sebagai Media Pembelajaran

2.1.11.1 Hakikat Media Pembelajaran

Guru memerlukan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengubah pandangan siswa yang tadinya abstrak, menjadi suatu yang nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Alat bantu yang digunakan guru tersebut sering disebut dengan media. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011: 11) menjelaskan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan paparan tersebut, diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran tidak terbatas pada alat, namun semua hal dapat dijadikan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Media sangat erat kaitannya dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Bruner, dimana tipe belajar dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Ketiga tipe belajar tersebut sangat mengacu pada tersedianya media dalam proses pembelajaran. Enaktif, proses belajar yang secara langsung menggunakan media fisik (siswa langsung mengerjakan menggunakan media yang ada) karena pada tahap enaktif, siswa belajar menggunakan prinsip yang nyata. Contoh, siswa dapat membuat simpul karena belajar menggunakan tali. Ikonik, siswa belajar pada prinsip semi konkret yakni siswa belajar secara langsung tetapi hanya dapat melihat cara kerja melalui media yang lain. Contoh,

siswa mengetahui cara membuat simpul dengan menonton video/melihat gambar. Simbolik, siswa membaca atau mendengar cara membuat simpul tanpa melakukan. Hal ini berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2011: 21-23) mengemukakan dampak positif penggunaan media, antara lain: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) pembelajaran lebih menarik, (3) pembelajaran lebih interaktif, (4) dapat mempersingkat waktu, (5) meningkatkan kualitas pendidikan, (6) dapat diberikan kapan saja dan dimana saja, (7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Pada masa sekarang, media pembelajaran yang digunakan sedang mengalami kenaikan dimana penggunaan media pembelajaran lebih mengarah pada penggunaan IT atau teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

2.1.11.2 Media *Flash Player*

Mengungkapkan suatu gagasan merupakan sesuatu yang kadang ditakuti oleh siswa. Dimana dalam mengungkapkan suatu gagasan diperlukan suatu keberanian dan kepercayaan diri. Dari keempat aspek keterampilan dalam bahasa Jawa, berbicara merupakan salah satu aspek yang ditakuti siswa terlebih jika berkaitan dengan penggunaan ragam bahasa Jawa. Salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara adalah media *Flash Player*. Media *Flash Player* termasuk dalam media yang berbasis komputer dimana media ini disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Media *Flash Player* yang akan dipadukan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*

merupakan salah satu media animasi yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Beberapa manfaat dari media animasi dalam pembelajaran menurut Munir (2012: 318) adalah: 1) menunjukkan objek dengan ideal, 2) menjelaskan konsep yang sulit, 3) menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konsep yang nyata, 4) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

Media *Flash Player* adalah media animasi yang disusun menggunakan aplikasi *Macromedia Flash/Adobe Flash*. Penggunaan aplikasi ini menghasilkan animasi yang dapat mendekati nyata sehingga dapat menarik perhatian siswa. Terdapat beberapa kelebihan *Macromedia Flash/Adobe Flash* yang dapat dijadikan sebagai alasan mengapa dalam penelitian ini *Flash Player* digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu file akhir dari media *Flash Player* tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar sehingga tidak mengakibatkan memori penuh, animasi dalam *file flash* dapat dikontrol, dan dikelola sehingga dapat menjadikan media yang lebih hidup dan lebih konkrit. Terkadang kita tidak dapat menggunakan *font* tertentu pada komputer yang tidak terinstal. Namun, *file flash* memiliki *font* yang tidak akan berubah walau dijalankan pada komputer manapun. Kemudian *file flash* dapat disimpan dalam format apapun (Pramono, 2006: 2).

Jenis media *Flash Player* yang akan digunakan sebagai media merupakan gabungan antara animasi *shape tweening*, *motion tweening* dan

animasi *frame to frame*. Animasi *tweening* merupakan animasi yang berisi perubahan bentuk. *Shape tweening* fokus pada perubahan bentuk objek, sedangkan *motion tweening* fokus pada membuat objek menjadi bergerak (Munir, 2012: 325). Animasi *tweening* digabung dengan *frame to frame* kemudian dikemas menjadi animasi yang menarik dengan durasi yang lebih panjang.

Media *Flash Player* yang akan digunakan dalam penelitian ini berisi gambar, audio, dan video yang disusun secara sistematis, yang nantinya akan dikembangkan oleh siswa sebagai konsep dalam mengungkapkan gagasan tentang suatu hal yang dipadukan dengan animasi, yang dapat menarik perhatian siswa dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa *krama lugu* di kehidupan sehari-hari.

2.1.12 Penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*

Model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* merupakan perpaduan antar model pembelajaran *Direct Instruction* dengan media *Flash Player* yang akan digunakan penulis untuk meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang. Adapun sintaks dari *Direct Instruction Berbantuan Media Flash Player* adalah:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media *Flash Player*.
- (3) Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi.
- (4) Menyajikan materi melalui media *Flash Player*.

- (5) Memberikan pelatihan awal kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui media *Flash Player*.
- (6) Memberikan bimbingan pada saat siswa melakukan pelatihan
- (7) Demonstrasi
- (8) Melakukan pelatihan lanjutan.
- (9) Presentasi
- (10) Siswa dibantu oleh guru menarik kesimpulan pembelajaran.
- (11) Evaluasi

Melalui penerapan pembelajaran berbicara *Krama Lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* ini, nilai-nilai karakter yang diharapkan muncul dan dapat diterapkan oleh siswa antara lain adalah: **keberanian, bertanggungjawab, kerjasama, dan santun**

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model *Direct Instruction* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut berasal dari Leisubun, Sofiana (2011) dengan judul *Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lesanpuro III Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa implementasi model ini pada mata pelajaran IPS materi pokok Masalah-masalah sosial yang ada dilingkungan setempat di kelas IV SDN Lesanpuro III mengalami peningkatan yaitu dari pra tindakan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan sebanyak

29 siswa (58,04%) dan yang tuntas sebanyak 12 siswa (29.26%) sedangkan pada siklus I siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa (31.60%) dan siswa yang meningkat (16,8%) sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (4,87%) dan yang tuntas sebanyak 39 siswa (95,13%), jadi pada siklus II ini siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran IPS dengan materi pokok Masalah-masalah sosial telah tuntas.

Talaohu, Ris. 2011. *Penerapan model direct instruction (DI) untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Sukoharjo 1 Kota Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar pada siklus II ini telah meningkat. Pada siklus I pertemuan 1 hasil belajar rata-rata siswa 58,89, sedangkan ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 44,44% dari seluruh jumlah siswa, pada siklus I pertemuan 2 rata-rata hasil belajar siswa 74,92 dan ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 66,67%. Pada siklus II pertemuan 1 rata-rata hasil belajar siswa 74,84 dan ketuntasan belajar siswa yang diperoleh sebesar 84,18%. Ketuntasan minimal sebesar 70% telah dicapai. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Direct Instruction* telah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah direncanakan dan mengalami peningkatan secara bertahap.

Penelitian lain yang menjadi dasar dari penelitian ini adalah hasil penelitian yang telah menggunakan media *Flash Player/Macromedia Flash* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut dari

Akhsana, Wildan. 2011. *Penggunaan media macromedia flash professional 8 untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas VI SDN Tunjungsekar 1 Malang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *macromedia flash professional 8* untuk pembelajaran IPA siswa kelas VI SDN Tunjungsekar 1 dengan kompetensi dasar mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusunan tata surya dapat dilaksanakan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan keberhasilan guru dalam penerapan media *macromedia flash professional 8*. Aktivitas siswa meningkat, siklus I 82,5 menjadi 86,5 pada siklus II. Hasil belajar juga meningkat dari rata-rata 78 dengan ketuntasan 84% pada siklus I menjadi rata-rata 82 dengan ketuntasan kelas mencapai 92% pada siklus II.

Saputra, Adik Rian. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Direct Instruction dengan Media Macromedia Flash Siswa Kelas VB SDN Wonosari 02 Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I mencapai keberhasilan 61%, pertemuan II mencapai 77%, siklus II pertemuan I mencapai 84%, dan pertemuan II mencapai 89%. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I mencapai keberhasilan 61,3%, pertemuan II mencapai 80,3%, siklus II pertemuan I mencapai 82,7%, dan pertemuan II mencapai 86,2%. Hasil belajar keterampilan menulis aksara Jawa mengalami peningkatan. Siklus I pertemuan I mencapai ketuntasan klasikal 51,7%, pertemuan II mencapai 68,9%, siklus II pertemuan I mencapai 82,7%, dan pertemuan II mencapai 96,5% dengan KKM ≥ 61 .

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian tersebut adalah melalui model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk keterampilan berbicara karena dengan diterapkannya model dan media ini akan meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan berbicara siswa serta meningkatkan kemampuan guru dalam penerapan pembelajaran.

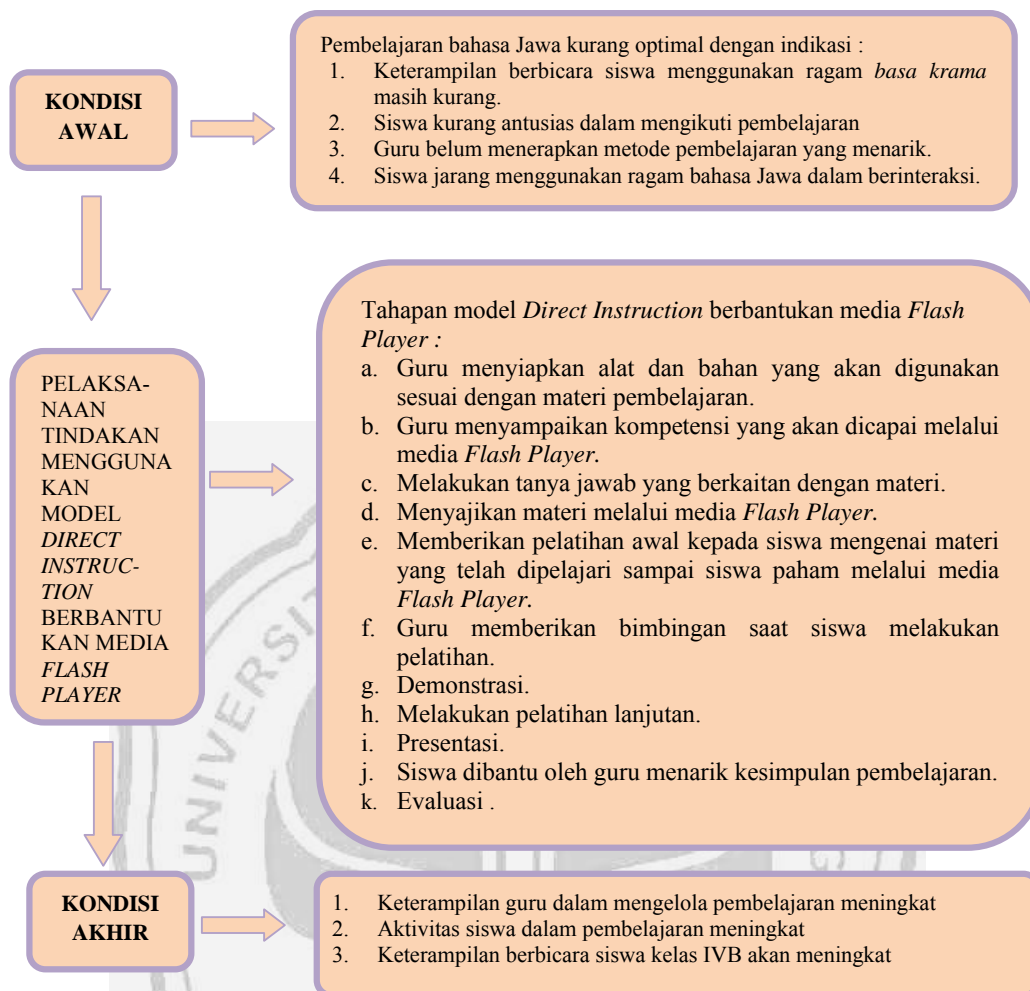
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan refleksi awal, pembelajaran bahasa Jawa di kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, selain karena guru belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi juga karena siswa merasa pembelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran yang sulit. Selain itu, dalam pembelajaran berbicara menggunakan ragam bahasa Jawa, siswa belum bisa memilih/menggunakan ragam bahasa Jawa dengan baik terutama ragam *basa Krama*. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa menggunakan campuran bahasa Indonesia dan *Ngoko* dalam kesehariannya. Salah satu upaya yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*. Pelaksanaan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebagai berikut:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.

- (2) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai melalui media *Flash Player*.
- (3) Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi.
- (4) Menyajikan materi melalui media *Flash Player*.
- (5) Memberikan pelatihan awal kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui media *Flash Player*.
- (6) Memberikan bimbingan pada saat siswa melakukan pelatihan
- (7) Demonstrasi.
- (8) Melakukan pelatihan lanjutan.
- (9) Presentasi.
- (10) Siswa dibantu oleh guru menarik kesimpulan pembelajaran.
- (11) Evaluasi

Setelah diberikan tindakan dengan langkah-langkah seperti di atas, kondisi akhir yang diharapkan adalah keterampilan berbicara siswa, aktivitas siswa, dan keterampilan guru dapat meningkat sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan siswa akan lebih memahami materi mengenai keterampilan berbicara dan dapat terbiasa dalam menggunakan ragam *basa krama* dalam kehidupan sehari-hari. Uraian di atas akan diperjelas pada skema di bawah ini:



Bagan 2.4

Alur Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Penggunaan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, akan meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, serta keterampilan berbicara *krama lugu* pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang.”

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03, Kelurahan Purwoyoso, Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti juga berperan sebagai pelaksana tindakan.

3.2 SUBJEK PENELITIAN

Subjek pada penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti yang bertindak sebagai guru dan seluruh siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 dengan jumlah 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan tahun ajaran 2012/2013, serta guru kelas IVB yang bertindak sebagai observer.

3.3 VARIABEL PENELITIAN

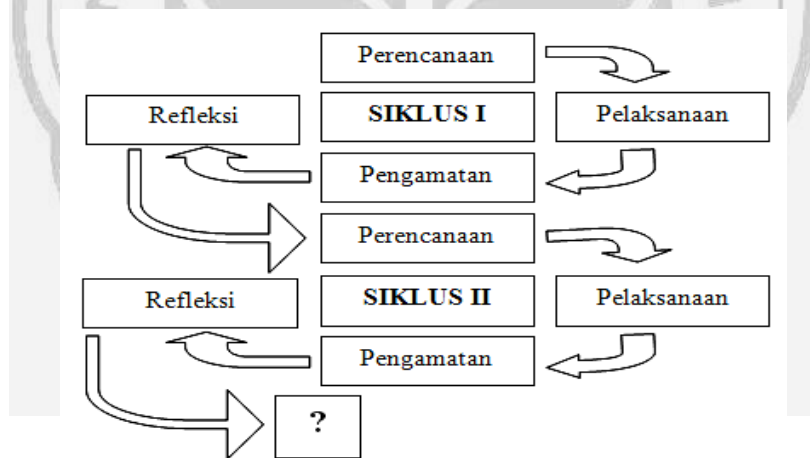
Variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru kelas IVB dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player* di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang.

- b. Aktivitas siswa kelas IVB dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player* di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang.
- c. Keterampilan berbicara siswa kelas IVB dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player* di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang.

3.4 PROSEDUR/LANGKAH PTK

Secara sistematis, terdapat empat tahap yang lazim dilalui oleh seorang peneliti untuk melakukan PTK dengan alur yang baik dan benar. Arikunto (2008:16) menggambarkan empat tahap tersebut ke dalam bagan di bawah ini.



Bagan 3.1

Alur tahap Penelitian Tindakan Kelas

3.4.1 Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang

antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Uno, 2009: 2).

Sebelum merencanakan suatu tindakan, guru terlebih dahulu mempersiapkan identifikasi masalah yang terjadi di dalam kelas. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut guru/peneliti kemudian menjelaskan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan dalam tahap ini (Arikunto, 2008: 17).

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- a) Mempersiapkan dokumen yang diperlukan yaitu data awal hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan,
- b) Menyusun perangkat model *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player* meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber dan media belajar, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan kunci jawabannya.
- c) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim belajar, dan keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Penuangan kegiatan yang telah direncanakan kedalam situasi yang faktual dilakukan dalam tahap ini. Guru harus taat pada apa yang telah dirancang/direncanakan dengan tujuan agar masalah dapat teratasi dengan baik. Peneliti

bersama dengan kolaborator akan menggunakan metode *Direct Instruction* berbantuan Media *Flash Player* dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga Siklus. Siklus pertama dilakukan pembelajaran mengenai keterampilan berbicara dengan metode *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*. Siklus kedua dan ketiga dilakukan untuk memperbaiki segala hal dalam pembelajaran pada siklus pertama yang masih kurang.

3.4.3 Observasi

Mulyasa (2011: 71) berpendapat observasi atau pengamatan mencakup prosedur rekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan dengan menggunakan pedoman atau instrument yang telah disiapkan sebelumnya. Pengamatan dilakukann secara kolaborasi yaitu pihak yang melakukan tindakan adalah guru mitra yang diminta untuk menjadi pengamat.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru, dan iklim belajar dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pengambilan data-data di lapangan.

3.4.4 Refleksi

Mulyasa (2011: 71) mengemukakan bahwa refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak dari tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Apabila dalam tahap ini ditemukan kekurangan, maka akan dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun rencana tindakan untuk diterapkan pada siklus berikutnya

3.5 SIKLUS PENELITIAN

3.5.1 Siklus Pertama

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan RPP dengan materi “*Tradhisi*”.
- 2) Menyiapkan sumber dan media belajar.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa LKS, soal evaluasi lisan dan tertulis.
- 4) Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran, serta lembar penilaian keterampilan berbicara *krama lugu*.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Pendahuluan
 - a) Guru melakukan Apersepsi
 - b) Guru menyiapkan media *Flash Player*, menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan inti
 - c) Guru mengajak siswa bertanya jawab mengenai materi yang akan disampaikan
 - d) Guru menyajikan materi pada siswa melalui media *Flash Player*
 - e) Memberikan pelatihan awal secara kelompok kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui media *Flash Player*
 - f) Melakukan pelatihan lanjutan

- g) Presentasi.
 - h) Siswa dibantu oleh guru untuk menarik kesimpulan
- 3) penutup
- i) Memberikan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang “*Tradhisi*” dan memberikan umpan balik.

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran bahasa Jawa dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa baik individu maupun kelompok, dan penilaian terhadap keterampilan berbicara *krama lugu* siswa .
- 3) Mencatat temuan-temuan dalam pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar pengamatan.

d. Refleksi

- 1) Setelah pelaksanaan pembelajaran, peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama.
- 2) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama dari berbagai segi.
- 4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

3.5.2 Siklus Kedua

a. Perencanaan

- 1) Hasil refleksi dievaluasi, didiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
- 2) Merancang perbaikan II berdasarkan refleksi siklus I.
- 3) Menyusun materi perbaikan yang masih berhubungan dengan keterampilan berbicara.
- 4) Menyiapkan lembar kerja siswa, kisi-kisi soal, lembar evaluasi, kunci jawaban, dan lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Apersepsi
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player*.
- 3) Mengajak siswa tanya jawab, untuk menggali pengetahuan awal siswa.
- 4) Menyajikan materi melalui media *Flash Player*.
- 5) Siswa bersama guru mengubah salah satu kalimat yang ditampilkan menjadi berbahasa *krama lugu*.
- 6) Beberapa siswa ditunjuk untuk mencoba mengubah kalimat *ngoko* menjadi *krama lugu* di depan kelas. (*eksplorasi*)
- 7) Guru menampilkan contoh teks berdasarkan gambar menggunakan bahasa *krama lugu*. (*eksplorasi*)
- 8) Guru menjelaskan materi tentang bercerita berdasarkan gambar. (*eksplorasi*).
- 9) Siswa mengerjakan pelatihan awal secara individu dengan bimbingan dari guru (*elaborasi*)

- 10) Guru menyajikan cuplikan dari suatu peristiwa, siswa disuruh untuk menanggapi. (*elaborasi*)
- 11) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan peraturan diskusi dalam pelatihan lanjutan. (*elaborasi*)
- 12) Tiap kelompok diberikan satu kesempatan untuk memilih salah satu *flash* topik. Siswa mengerjakan sesuai dengan lembar kerja yang diperoleh. (*elaborasi*).
- 13) Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi. (*elaborasi*)
- 14) Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. (*konfirmasi*)
- 15) Guru memberi motivasi terhadap siswa yang belum aktif. (*konfirmasi*)

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa baik individu maupun kelompok, dan penilaian terhadap keterampilan berbicara *krama lugu* siswa .
- 3) Mencatat temuan-temuan dalam pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar pengamatan.

d. Refleksi

- 1) Setelah pelaksanaan pembelajaran, peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama.

- 2) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua dari berbagai segi.
- 4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

3.5.3 Siklus Ketiga

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP dengan materi “*Nulis carane nggawe*”
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran
- 3) Alat evaluasi berupa Lembar Kerja Kelompok dan soal evaluasi, serta lembar penilaian keterampilan berbicara *krama lugu*.
- 4) Membuat lembar pengamatan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa
- 5) Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jawa

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Pendahuluan
 - a) Apersepsi
 - b) Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player*
 - c) Mengajak siswa tanya jawab untuk mengali pengetahuan awal siswa.
 - d) Menyajikan gambar tentang cara pembuatan sesuatu kemudian siswa disuruh untuk mengamati.

2) Kegiatan inti

- e) Siswa disuruh untuk mengurutkan gambar tentang cara pembuatan sesuatu
(*Eksplorasi*)
- f) Guru menampilkan contoh urutan pembuatan sesuatu berdasarkan gambar seri (*eksplorasi*)
- g) Guru menjelaskan materi tentang urutan pembuatan sesuatu. (*eksplorasi*).
- h) Siswa mengerjakan pelatihan awal secara individu dengan bimbingan dari guru (*elaborasi*)
- i) Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan di meja guru (*elaborasi*)
- j) Beberapa siswa ditunjuk untuk mencoba menjelaskan urutan cara pembuatan sesuatu. (*eksplorasi*)
- k) Guru menyajikan cuplikan rumpang dari urutan pembuatan sesuatu, siswa disuruh untuk mengamati dan melengkapi. (*elaborasi*)
- l) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan peraturan diskusi dalam pelatihan lanjutan. (*elaborasi*)
- m) Tiap kelompok diberikan satu kesempatan untuk memilih salah satu *flash* topik. Siswa mengerjakan sesuai dengan lembar kerja yang diperoleh.
(*elaborasi*).
- n) Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi. (*elaborasi*)
- o) Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. (*konfirmasi*)
- p) Guru memberi motivasi terhadap siswa yang belum aktif. (*konfirmasi*)

3) Penutup

- q) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran

r) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kembali apabila penyampaian materi masih kurang jelas

s) Mengadakan evaluasi

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Payer*.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa baik individu maupun kelompok, serta penilaian terhadap keterampilan berbicara *krama lugu* siswa .
- 3) Mencatat temuan-temuan yang tidak tercantum pada lembar pengamatan.

d. Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III
- 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.
- 3) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran pada siklus III
- 4) Mengukur keberhasilan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada siklus I, II dan III.

3.6 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Sumber Data

Sumber data adalah subjek dimana data dapat diperoleh (Arikunto, 2010: 172). Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari:

3.6.1.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari observasi terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, serta hasil evaluasi berupa tes tertulis dan keterampilan berbicara siswa.

3.6.1.2 Guru

Sumber data guru diperoleh dari observasi terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.

3.6.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan, dokumentasi berupa foto dan video selama proses tindakan, serta hasil tes setelah tindakan.

3.6.1.4 Catatan Lapangan

Berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan guru.

3.6.2 Jenis Data

3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan atau angka (Herrhyanto dan Hamid, 2008: 1.3). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa keterampilan berbicara *krama lugu* yang diperoleh siswa.

3.6.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto, 2010: 1.2). Data ini berupa hasil dari observasi dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap aktifitas siswa, ketrampilan guru, keterampilan berbicara *krama lugu*, dan catatan lapangan dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*.

3.6.3 Teknik Analisis Data

3.6.3.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari penelitian ini berupa hasil belajar kognitif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai yang dicapai siswa saat pelaksanaan tindakan dengan menentukan persentase ketuntasan belajar, dan menentukan *mean* (rerata kelas). Adapun penyajian dari data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase dan angka.

3.6.3.1.1 Menentukan nilai berdasarkan skor teoretis yang dicapai siswa

Peneliti menggunakan Metode Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan sistem penilaian skala 0-100 dalam menentukan penilaian tes individu. Menurut Poerwanti (2008: 6.15) skala 100 berangkat dari persentase yang mengartikan

skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 sampai 100. Rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu:

$$N = \frac{B}{S_t} \times 100 \quad (\text{rumus bila menggunakan skala } -100)$$

Keterangan:

N = nilai

B = banyaknya butir yang dijawab benar (bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir soal (pada tes bentuk penguraian).

S_t = skor teoritis

3.6.3.1.2 Menentukan persentase ketuntasan belajar klasikal.

Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum n$ = Jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKM

N = Jumlah total siswa

p = Persentase ketuntasan belajar klasikal

(Aqib, dkk, 2011: 41)

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan dengan KKM SDN Purwoyoso 03 dengan KKM Klasikal dan individual yang dikelompokkan

kedalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas. Dan akan ditampilkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kualifikasi Ketuntasan Siswa

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal (%)	Individu	
≥ 75	≥ 60	Tuntas
< 75	< 60	Tidak Tuntas

Sumber : SK KKM SDN Purwoyoso 03 Tahun Pelajaran 2012/2013

3.6.3.2 Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperlukan adalah data berupa hasil observasi aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, serta hasil catatan lapangan yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh tersebut kemudian dipaparkan menggunakan kalimat yang dipisah-pisahkan sesuai dengan kriteria untuk memperoleh suatu hasil kesimpulan.

Menurut Poerwanti, dkk (2007: 6-9) dalam mengelola data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terendah
- b. Menentukan skor tertinggi
- c. Mencari median
- d. Mencari rentan nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Kemudian setelah langkah kita tentukan, data skor dihitung dengan cara sebagai berikut:

R = Skor Terendah

T = Skor Tertinggi

n = banyak skor yang diperoleh dari (T-R) + 1

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil atau genap

Q2 = Letak Q2 + (R-1)

Q1 = Kuartil pertama

Letak Q1 = $\frac{1}{4}(n+2)$ untuk data genap atau Q1 = $\frac{1}{4}(n+1)$ untuk data ganjil.

Q1 = letak Q1 + (R-1)

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 = $\frac{3}{4}(3n+2)$ untuk data genap atau Q3 = $\frac{3}{4}(n+1)$ untuk data ganjil.

Q3 = letak Q3 + (R-1)

Q4 = kuartil keempat, merupakan skor tertinggi (T)

Maka akan didapat :

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$Q2 \leq \text{skor} \leq Q3$	Baik	Tuntas
$Q1 \leq \text{skor} \leq Q2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} \leq Q1$	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, dkk, 2007: 6-9)

Berdasarkan rumus perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria ketuntasan Keterampilan Guru

Skor	Kategori
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik (A)
$20 \leq \text{skor} < 26,5$	Baik (B)
$13,5 \leq \text{skor} < 20$	cukup (C)
$8 \leq \text{skor} < 13,5$	kurang (D)

Kriteria ketuntasan keterampilan guru yang disajikan pada tabel 3.3 diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan materi keterampilan berbicara menggunakan Model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.4
Kriteria ketuntasan Aktivitas Siswa

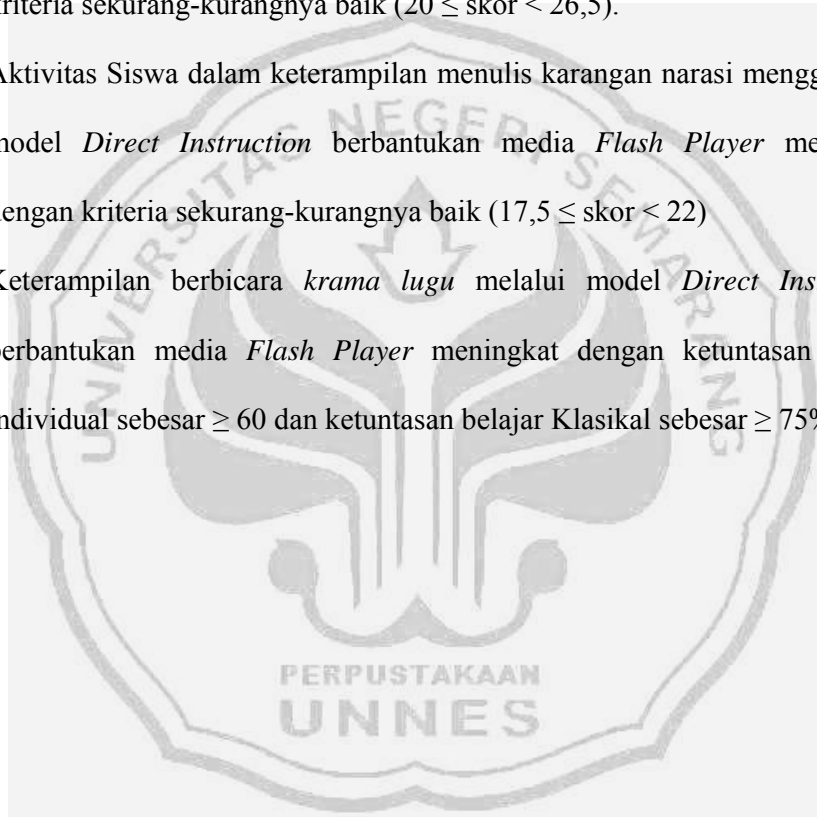
Kriteria Ketuntasan	Kategori
$22 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat Baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 22$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Tabel 3.4 diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara melalui Model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dengan rincian perhitungan terlampir.

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut :

- a. Keterampilan Guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($20 \leq \text{skor} < 26,5$).
- b. Aktivitas Siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($17,5 \leq \text{skor} < 22$)
- c. Keterampilan berbicara *krama lugu* melalui model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 60 dan ketuntasan belajar Klasikal sebesar $\geq 75\%$.





BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu*. Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus merupakan kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan. Hasil penelitian yang diperoleh dapat dideskripsikan sebagai berikut:

4.1.1 Deskripsi Data Pra Siklus

Data awal hasil belajar mengenai keterampilan berbicara menggunakan ragam bahasa tertentu sebelum diadakan siklus yaitu rerata kelas yang didapat dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 78 sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai adalah sebesar 34%. Jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 12 dari 36 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 24 dari 36 siswa.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan pada hari Senin, tanggal 18 Maret 2013 bertempat di ruang kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dilakukan setelah istirahat kedua (11.00-12.10) dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau setara dengan 2 x 35 menit.

4.1.2.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Mengajar Guru

Pengamatan terhadap keterampilan guru pada pelaksanaan tindakan siklus I dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I

No.	Indikator Pengamatan	Skor
1.	Mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan	4
2.	Pengkondisian kelas	2
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1
4.	Menyajikan materi pembelajaran	2
5.	Memberikan pelatihan	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	2
7.	Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan	2
8.	Menutup pembelajaran	3
Jumlah Total Perolehan Skor		20
Persentase Keberhasilan		62,5%
Kategori Keberhasilan		Cukup

Data hasil observasi keterampilan guru pada tabel 4.1 yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian siklus I data dipaparkan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan

Indikator pertama yaitu mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan memperoleh skor 4. Skor ini diperoleh karena terdapat 4

deskriptor yang tampak. Hal tersebut terlihat dari sebelum/persiapan kegiatan pembelajaran, guru telah mempersiapkan hal-hal yang akan dipergunakan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, sumber belajar, media *Flash Player*, serta komputer jinjing (*Laptop*), LCD, dan speaker aktif. Hal ini menunjukkan guru telah memenuhi indikator pertama dan perlu untuk dipertahankan pada siklus selanjutnya.

2. Pengkondisian kelas

Indikator pengkondisian kelas guru memperoleh skor 2, guru sudah mengucapkan salam untuk mengawali pembelajaran serta mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran yang akan digunakan namun guru belum melakukan presensi dan mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang.

3. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Indikator menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memperoleh skor 1 dimana guru sudah memberikan apersepsi diawal pembelajaran namun belum menayangkan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player*, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan belum memberikan gambaran tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Menyajikan materi pembelajaran

Guru memperoleh skor 2 pada indikator menyajikan materi pembelajaran. Dalam indikator ini guru belum menayangkan materi yang akan disampaikan melalui media *Flash Player* dan belum menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan ragam *krama lugu* dalam sebuah kalimat, namun

guru sudah menjelaskan materi melalui papan *whiteboard* dan sudah memberikan contoh tentang penggunaan ragam *krama lugu*.

5. Memberikan pelatihan

Guru memperoleh skor 4 pada indikator ini. Guru telah memberikan pelatihan awal secara kelompok, kemudian dilanjutkan dengan pemberian waktu bagi siswa untuk berdiskusi pada pelatihan awal, memberikan kesempatan bagi kelompok untuk memaparkan hasil diskusi pelatihan awal dan telah memberikan pelatihan lanjutan bagi siswa secara individual.

6. Membimbing siswa dalam pelatihan

Guru memperoleh skor 2 pada indikator ini. Deskriptor yang tampak pada indikator keenam ini adalah guru telah memberikan bimbingan terhadap kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan pelatihan awal, kemudian guru juga telah membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan, namun guru belum memberikan bimbingan secara merata pada semua kelompok dan mengawasi jalannya diskusi agar berjalan secara kondusif.

7. Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan

Guru memperoleh skor 2 pada indikator keterampilan ini. Deskriptor yang tampak dari indikator ini yaitu guru telah menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberi tepuk tangan atau penguatan secara verbal pada siswa yang maju ke depan. Namun, guru belum memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa dan belum memberi penguatan baik secara verbal maupun non verbal bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.

8. Menutup pembelajaran

Indikator keterampilan menutup pembelajaran memperoleh skor 3, guru sudah melaksanakan evaluasi, memberikan materi pembelajaran yang akan datang, dan melakukan salam penutup untuk menutup pembelajaran namun belum memberikan motivasi belajar bagi siswa sebelum menutup pembelajaran pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru pada pembelajaran bahasa Jawa siklus I diperoleh skor 20 dengan persentase 62,5% dan termasuk dalam kategori cukup. Data hasil observasi di atas dapat disajikan dalam diagram 4.1 di bawah ini.

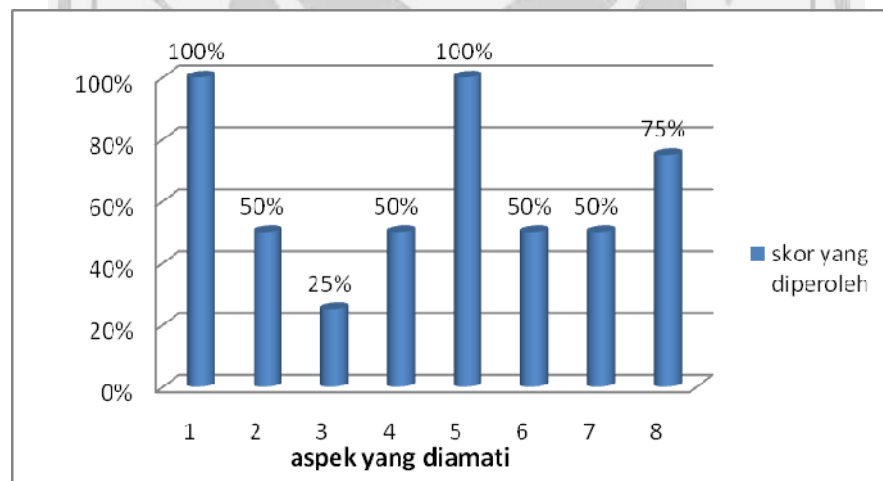


Diagram 4.1
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

4.1.2.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada pembelajaran bahasa Jawa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Jumlah siswa sesuai skor				Jumlah Skor	Rata - rata skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran	0	10	16	10	108	3,00
2.	Mendengarkan penjelasan dari guru	1	15	18	2	97	2,58
3.	Mengamati media <i>Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar	14	12	10	0	68	1,89
4.	Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	4	16	12	4	88	2,44
5.	Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	2	11	20	3	96	2,67
6.	Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran	7	15	11	3	82	2,27
7.	Mengerjakan evaluasi	3	15	13	5	92	2,56
Jumlah rata-rata skor							17,41
Persentase Keberhasilan							62,18%
Kategori							Cukup

Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat pembelajaran dengan jumlah siswa yang diamati yaitu 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Berdasarkan tabel 4.2, hasil yang telah diperoleh dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran

Terdapat 10 siswa yang mendapatkan skor 4 pada aktivitas siswa ini, dimana siswa sudah berada di dalam ruangan kelas, duduk di bangku masing-masing, menyiapkan buku pelajaran dan meletakkannya di atas meja, serta duduk dengan tenang. Sebagian siswa yang masih belum tenang walaupun sudah berada di dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran akan segera dimulai. Perolehan skor

untuk indikator aktivitas siswa atas mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I ini adalah tidak terdapat siswa yang memperoleh skor 1, 10 siswa memperoleh skor 2, 16 siswa memperoleh skor 3, dan 10 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh untuk indikator ini adalah 3,00.

2. Mendengarkan penjelasan dari guru

Materi yang disampaikan pada pertemuan siklus I adalah mengenai ragam *krama lugu* dengan tema bahasan “*Tradhisi*”. Dua siswa mendapatkan skor 4 dimana mereka benar-benar mendengarkan penjelasan dari guru, tidak mengganggu teman yang sedang mendengarkan, tidak bercanda dengan teman sebangku, dan tidak mengerjakan pekerjaan lain saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya saat mendengarkan penjelasan dari guru, dan melakukan kegiatan lain diluar kegiatan mendengarkan. Perolehan skor untuk indikator kedua pada siklus I ini adalah 1 siswa mendapatkan skor 1, 15 siswa memperoleh skor 2, 18 siswa memperoleh skor 3, dan sisanya mendapat skor 4. Dengan perolehan skor seperti itu maka didapat rata-rata skor untuk indikator mendengarkan penjelasan guru sebesar 2,58 dan perlu untuk ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya.

3. Mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar

Pada indikator aktivitas siswa dalam mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar, belum terdapat siswa yang memperoleh skor 4 dikarenakan adanya kesalahan teknis yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga media *Flash Player* tidak dapat ditayangkan dan

menjadikan indikator ketiga ini tidak tercapai dengan maksimal. Skor yang diperoleh pada indikator ini adalah sebanyak 14 siswa memperoleh skor 1, 12 siswa memperoleh skor 2, dan sisanya memperoleh skor 3 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 1,89.

4. Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan awal yang dilakukan pada siklus I adalah, siswa diminta untuk mendengarkan *audioflash* di dalam media *Flash Player* kemudian siswa bekerja secara kelompok untuk mengerjakan pelatihan awal yang diberikan. Empat siswa memperoleh skor 4 pada indikator ini, dimana mereka benar-benar mendengarkan instruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan awal, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan secara kelompok, serta berani maju kedepan untuk memaparkan hasil pelatihan yang telah dikerjakan. Perolehan skor untuk indikator ini adalah 4 siswa memperoleh skor 1, 16 siswa memperoleh skor 2, 12 siswa memperoleh skor 3, dan 4 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah sebesar 2,44.

5. Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan lanjutan yang dilakukan hampir sama dengan pelatihan awal, namun perbedaan terletak pada cara mengerjakannya yaitu secara individu. Tiga siswa memperoleh skor 4 dimana keempat deskriptor telah tampak pada saat pengamatan. Perolehan skor pada indikator aktivitas siswa kelima ini adalah 2 siswa mendapatkan skor 1, 11 siswa mendapat skor 2, 20 siswa mendapat skor 3, serta sisanya mendapat skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,67.

6. Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran

Pemberian respon positif terhadap kegiatan pembelajaran berupa memberikan penghargaan kepada teman yang berani maju ke depan kelas, mengangkat tangan sebelum bertanya, bertanya dan menjawab pertanyaan serta melaksanakan perintah dan petunjuk guru. Terdapat 3 siswa yang memperoleh skor 4 dimana keempat deskriptor yang telah disebutkan tampak. Perolehan skor pada indikator aktivitas siswa ini adalah 7 siswa mendapatkan skor 1, 15 siswa mendapat skor 2, 11 siswa mendapat skor 3, serta sisanya mendapat skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,27.

7. Mengerjakan evaluasi.

Kegiatan evaluasi pada siklus I merupakan kegiatan mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari secara keseluruhan. Terdapat 5 siswa yang memperoleh skor 4 dengan 4 deskriptor yang tampak yaitu mengerjakan evaluasi dengan tertib dan tenang, tidak membuka catatan ketika mengerjakan, mengerjakan evaluasi secara mandiri, dan sesuai waktu yang diberikan. Perolehan skor pada indikator ini adalah 3 siswa mendapatkan skor 1, 15 siswa mendapat skor 2, 13 siswa mendapat skor 3 dan 5 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,56.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Jawa siklus I ini diperoleh jumlah rerata skor yaitu sebesar 17,41 dengan rerata skor yang diperoleh pada tiap indikator sebesar 2,49 dan dengan persentase 62,18% sehingga termasuk dalam kategori cukup. Rerata skor yang diperoleh

pada siklus ini masih perlu untuk ditingkatkan pada siklus selanjutnya dikarenakan belum memenuhi standar minimal keberhasilan untuk aspek aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh pada observasi aktivitas siswa dapat dituangkan pada diagram di bawah ini.

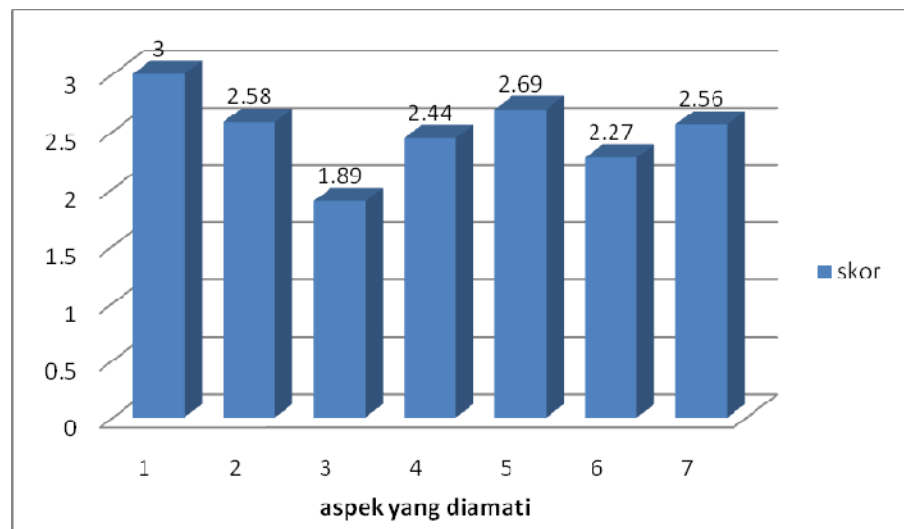


Diagram 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

4.1.2.3 Deskripsi Observasi Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Guru melakukan penilaian untuk mengukur keterampilan berbicara *krama lugu* siswa melalui pengamatan. Pengamatan terhadap keterampilan berbicara *Krama lugu* pada pelaksanaan tindakan siklus I dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dalam pembelajaran bahasa Jawa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Jumlah Skor yang Diperoleh				Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4		
1.	Pelafalan	11	22	3	0	70	1,94
2.	Sikap siswa	17	15	4	0	59	1,63
3.	Ketepatan berbicara <i>krama lugu</i>	16	19	1	0	57	1,58
4.	Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>	5	24	7	0	74	2,05
5.	Pemahaman siswa terhadap pertanyaan dan materi	6	8	20	2	86	2,38
Jumlah rerata skor						9,58	
Persentase keberhasilan						47,9 %	
Kategori						Cukup	

Berdasarkan tabel 4.3, hasil observasi tentang keterampilan berbicara siswa pada siklus I ini yang diukur berdasarkan pelafalan, sikap, ketepatan penggunaan *krama lugu*, kelancaran berbicara menggunakan *krama lugu* serta pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan diperoleh jumlah skor rata-rata 9,58 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 47,9% sehingga termasuk kedalam kategori cukup. Data hasil observasi keterampilan berbicara siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa masih belum dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Jawa, terbukti dengan data yang telah diperoleh yaitu sebanyak 11 siswa belum dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan. Rata-rata skor yang diperoleh pada indikator pelafalan adalah 1,94 dengan persentase sebesar 48,5%. Dari rata-rata yang diperoleh, maka pelafalan

siswa dalam keterampilan berbicara *krama lugu* termasuk dalam kategori cukup.

2. Indikator sikap siswa dalam berbicara *krama lugu* memperoleh rata-rata sebesar 1,63. Deskriptor yang paling sering muncul adalah siswa gugup saat berbicara dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan *krama lugu* sebagai bahasa percakapan sehingga memiliki rasa takut salah.
3. Indikator ketepatan berbicara menggunakan *krama lugu* memperoleh rata-rata skor sebesar 1,58. Sebagian besar siswa masih belum tepat menggunakan *krama lugu* dikarenakan masih tercampur dengan *ngoko* dan bahasa Indonesia, serta *krama alus*.
4. Indikator kelancaran berbicara *krama lugu* memperoleh rerata skor sebesar 2,05. Masih banyak siswa yang tidak lancar, jeda antar kata/kalimat terlalu lama, terbata-bata saat berbicara, suara kurang jelas dan terlihat berfikir.
5. Indikator pemahaman siswa terhadap pertanyaan dan materi memperoleh rerata skor sebesar 2,38. Deskriptor yang sering tampak adalah paham dengan makna dari materi namun menjawab pertanyaan dengan singkat tetapi benar.

Berdasarkan pemaparan indikator pengamatan dan penilaian unjuk kerja keterampilan berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* di atas, dapat dilihat secara jelas letak kemunculan deskriptor pada tiap-tiap indikator pada kegiatan pembelajaran siklus I. Dengan begitu, jumlah rata-rata skor yang diperoleh sebesar 9,58 dengan persentase keberhasilan sebesar 47,9%.

Kemudian untuk hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi akhir yang ditambah dengan nilai lembar kerja dan unjuk kerja keterampilan berbicara *krama lugu*, dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil belajar siklus I

No	Pencapaian	Siklus I
1.	Jumlah Nilai	2051,5
2.	Nilai rata-rata	56,8
3.	Nilai Tertinggi	79,3
4.	Nilai Terendah	41,6
5.	Jumlah Siswa Tuntas	15
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	21
7.	Persentase ketuntasan	41,67%

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dipaparkan rincian hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut:

1) Jumlah nilai

Jumlah nilai siswa diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai hasil evaluasi akhir dari 36 siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang yaitu 2051,5.

2) Rata-rata nilai siswa

Rata-rata nilai siswa diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan dibagi jumlah siswa kelas IVB yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2051,5}{36} = 56,8$$

3) Nilai tertinggi dan terendah

Hasil belajar Siswa yang mendapatkan dari menjumlahkan nilai lembar kerja, unjuk kerja dengan nilai evaluasi kemudian dibagi 3 sehingga diperoleh nilai 79,3 sebagai nilai tertinggi dan 41,6 sebagai nilai terendah.

4) Jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas

Terdapat 15 siswa tuntas dalam pembelajaran disebabkan hasil evaluasi akhir siklus ini yang diperoleh kelimabelas siswa tersebut telah melebihi KKM telah ditentukan yaitu ≥ 60 . Sedangkan untuk jumlah siswa yang belum tuntas adalah 21 siswa belum tuntas disebabkan nilai akhir yang diperoleh belum mencapai KKM.

Hasil belajar secara keseluruhan pada siklus I dapat disajikan pada diagram 4.3.

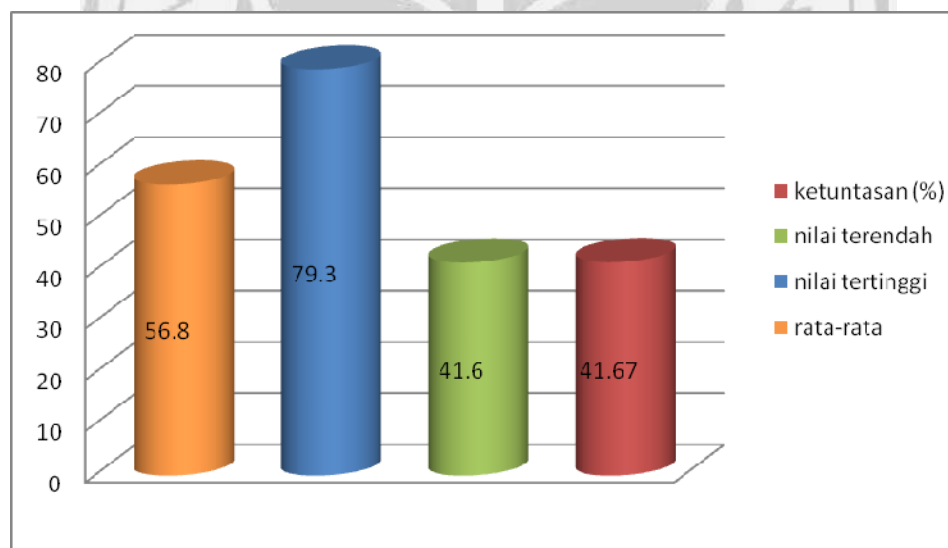


Diagram 4.3
Hasil Belajar Siklus I

4.1.2.4 Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Hasil refleksi pada siklus I pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 20. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus ini masih kurang. Dengan skor yang diperoleh tersebut maka keterampilan guru pada siklus ini termasuk dalam kategori cukup. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa keterampilan guru belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga dikatakan belum berhasil pada siklus ini.
- b. Aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus ini sudah cukup yang dilihat dari deskriptor yang tampak pada saat pengamatan. Aktivitas siswa pada siklus ini memperoleh rata-rata skor 17,41 dengan persentase ketuntasan sebesar 61,18% sehingga termasuk kedalam kategori cukup namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.
- c. Keterampilan berbicara *krama lugu* siswa masih kurang pada siklus ini. Hal ini ditunjukkan dengan skor yang diperoleh dari pengamatan yaitu sebesar 9,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 47,9% sehingga skor tersebut termasuk dalam kategori cukup.
- d. Hasil belajar siswa pada siklus ini yang tampak dari analisis hasil belajar siswa yaitu sebanyak 15 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan sisanya belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata sebesar 56,8 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 41,67% sehingga masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya

Hasil penelitian masih belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan sebelumnya secara keseluruhan dimana hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi kendala yaitu:

- a. Guru masih terburu-buru dalam menjelaskan materi sehingga siswa belum begitu jelas dan masih gamang dengan materi yang diberikan.
- b. Media belum dapat ditampilkan dengan maksimal dikarenakan terdapat kesalahan teknis dalam penggunaan alat bantu (LCD).
- c. Baru beberapa siswa yang aktif pada proses pembelajaran.
- d. Secara umum siswa di kelas IVB tidak terbiasa menggunakan *basa krama lugu* dalam keseharian, baik secara tulisan, atau bahkan berbicara sehingga masih banyak siswa yang menggunakan *krama lugu* yang dicampur dengan bahasa Indonesia dan *ngoko lugu*.

Berdasarkan refleksi atas pelaksanaan tindakan pada siklus I dalam pembelajaran bahasa Jawa yang menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, maka diperlukan adanya perbaikan dengan tujuan menciptakan peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya.

4.1.2.5 Revisi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Perbaikan yang perlu dilakukan untuk melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya yang direncanakan berdasarkan refleksi tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus memperhatikan kejelasan dalam pemberian materi dan lebih tenang agar siswa lebih mudah dalam mencerna materi dan paham dengan materi yang diberikan.
- b. Guru harus mempersiapkan dengan baik alat-alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Guru harus lebih giat dalam memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan proses pembelajaran.
- d. Guru harus memberikan porsi latihan berbicara yang lebih agar siswa terbiasa menggunakan *krama lugu* dalam berbicara.
- e. Guru harus lebih banyak memberikan variasi contoh penggunaan *krama lugu* dalam berbicara agar perbendaharaan kata siswa dalam *krama lugu* lebih banyak.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Maret 2013 pada siswa kelas IVB yang bertempat di 2 ruangan yaitu kelas IVB dan VIB dikarenakan kelas digunakan untuk try out kelas VI. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa pada aspek berbicara *krama lugu* ini dimulai setelah istirahat pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran.

4.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Mengajar Guru

Pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru pada pelaksanaan tindakan siklus II dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru pada Siklus II

No.	Indikator Pengamatan	Skor
1.	Mempersiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	4
2.	Pengkondisian kelas	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
4.	Menyajikan materi pembelajaran	3
5.	Memberikan pelatihan	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	3
7.	Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan	2
8.	Menutup pembelajaran	3
Jumlah Total Perolehan Skor		25
Persentase Keberhasilan		78%
Kategori Keberhasilan		Baik

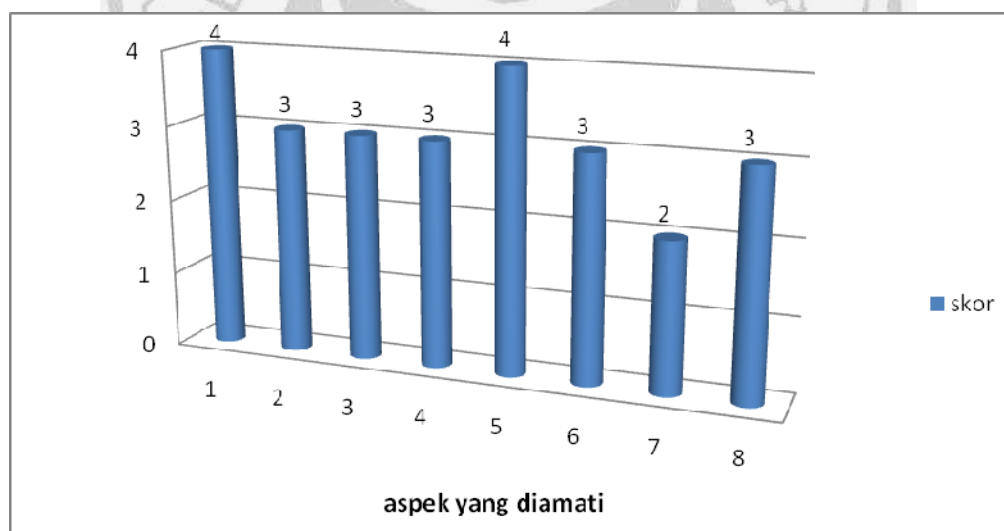


Diagram 4.4
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Berdasarkan tabel 4.5 dan diagram 4.4, data mengenai pengamatan keterampilan guru yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan

Indikator mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan ini memperoleh skor 4. Guru sudah mempertahankan kenampakan deskriptor pada pelaksanaan siklus ini, yaitu telah menyiapkan media *Flash Player* yang akan digunakan, media dan sumber belajar sesuai dengan materi, menyiapkan Laptop, LCD, dan speaker aktif serta mempersiapkan RPP sehingga kedepannya diharapkan dapat dipertahankan pada siklus selanjutnya.

2. Pengkondisian kelas

Skor 3 diperoleh pada indikator ini, sebelum mengawali kegiatan pembelajaran guru sudah melakukan salam pembuka kemudian dilanjutkan dengan presensi. Guru juga sudah mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang, namun guru tidak mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran.

3. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru memperoleh skor 3 dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II indikator ketiga ini telah mengalami peningkatan. Guru sudah melakukan apersepsi, menayangkan tujuan pembelajaran melalui *Flash Player*, memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun belum memberikan gambaran pada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Menyajikan materi pembelajaran

Guru memperoleh skor 3 pada indikator ini. Deskriptor yang tampak pada siklus ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru sudah menampilkan materi melalui media *Flash Player*, menjelaskan materi tentang ragam *krama lugu* dan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, dan menunjuk beberapa siswa untuk mencoba memberikan contoh namun guru tidak memberi contoh pada siswa mengenai materi yang diberikan.

5. Memberikan pelatihan

Guru memperoleh skor 4 pada indikator memberikan pelatihan. Keempat deskriptor sudah tampak pada pelaksanaan siklus ini yaitu memberikan pelatihan awal, memberikan waktu untuk berdiskusi, memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi, dan memberikan pelatihan lanjutan sehingga pada pertemuan selanjutnya perlu dipertahankan.

6. Membimbing siswa dalam pelatihan

Guru memperoleh skor 3 pada indikator membimbing siswa dalam pelatihan. Terdapat peningkatan pada indikator ini dari pertemuan sebelumnya yaitu guru sudah mengawasi jalannya pelatihan agar berjalan dengan kondusif namun guru masih belum memberikan bimbingan secara merata pada semua kelompok dalam pelaksanaan pelatihan.

7. Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan

Guru mendapatkan skor 2 dimana belum ada peningkatan yang terlihat di pelaksanaan siklus II. Guru sudah menyimpulkan materi yang telah diberikan, serta memberikan tepuk tangan atau penguatan secara verbal terhadap siswa yang berani maju ke depan namun belum memberikan pertanyaan untuk memeriksa

pemahaman siswa dan memberi penguatan verbal terhadap siswa yang telah menjawab pertanyaan dengan benar.

8. Menutup pelajaran

Indikator ini memperoleh skor 3. Guru sudah melakukan evaluasi secara lisan, sudah memberikan motivasi belajar sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri serta melakukan salam penutup dan doa sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran deskriptor memberikan materi pembelajaran yang akan datang dimana pada pertemuan sebelumnya tampak, pada pelaksanaan siklus II tidak tampak.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, keterampilan guru pada siklus ini memperoleh skor sebesar 25 dengan persentase 78% dan termasuk dalam kategori baik, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan guru pada siklus II telah meningkat dari siklus sebelumnya dan kedepannya diharapkan dapat dipertahankan atau bahkan lebih ditingkatkan. Peningkatan perolehan data dari pengamatan keterampilan guru siklus II dapat dituangkan pada diagram 4.5 di bawah ini.

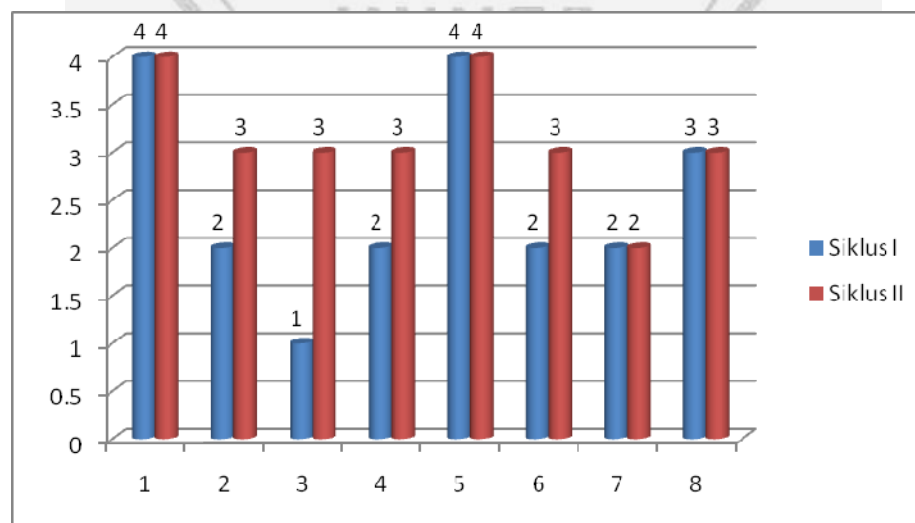


Diagram 4.5
Data Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I,II

4.1.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada pembelajaran bahasa Jawa diperoleh data yang disajikan pada tabel 4.6 dan diagram 4.6.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Jumlah siswa sesuai skor				Jumlah Skor	Rata - rata skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran	0	5	18	13	116	3,22
2.	Mendengarkan penjelasan dari guru	1	7	16	12	111	3,08
3.	Mengamati media <i>Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar	0	5	12	19	122	3,38
4.	Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	2	10	19	5	99	2,75
5.	Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	0	4	26	6	110	3,05
6.	Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran	5	11	7	13	100	2,27
7.	Mengerjakan evaluasi	0	3	18	15	120	3,33
Jumlah rata-rata skor							21,58
Persentase Keberhasilan							77,07%
Kategori							Baik

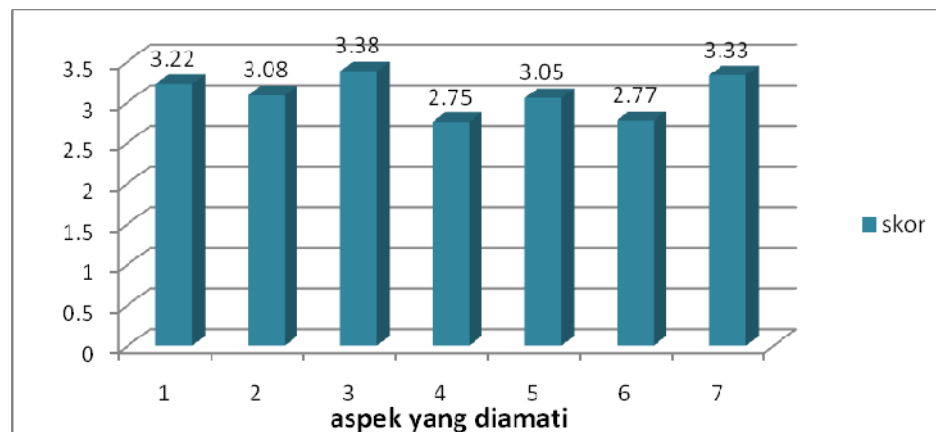


Diagram 4.6
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel 4.6 dan diagram 4.6, maka hasil observasi yang telah diperoleh dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran

Terdapat 13 siswa yang mendapatkan skor 4 pada aktivitas siswa ini, dimana siswa sudah berada di dalam ruangan kelas, duduk di bangku masing-masing, menyiapkan buku pelajaran dan meletakkannya di atas meja, serta duduk dengan tenang. Masih terdapat beberapa siswa yang belum tenang walaupun sudah berada di dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran akan segera dimulai.

Perolehan skor untuk indikator aktivitas siswa pada siklus II ini adalah juga tidak terdapat siswa yang memperoleh skor 1, 5 siswa memperoleh skor 2, 18 siswa memperoleh skor 3, dan 13 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh untuk indikator ini adalah 3,22. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pelaksanaan siklus II sehingga perlu dipertahankan pada siklus selanjutnya.

2. Mendengarkan penjelasan dari guru

Materi yang disampaikan pada pertemuan siklus II adalah mengenai ragam *krama lugu* dengan tema bahasan “*Prastawa*”. Dua belas siswa mendapatkan skor 4 dimana keempat deskriptor tampak pada saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya saat mendengarkan penjelasan dari guru, dan melakukan kegiatan lain diluar kegiatan mendengarkan. Perolehan skor untuk indikator kedua pada siklus II ini adalah masih terdapat 1 siswa yang mendapatkan skor 1, 7 siswa memperoleh skor 2, 16 siswa memperoleh skor 3, dan sisanya mendapat skor 4. Dengan perolehan skor seperti itu maka didapat rata-rata skor untuk indikator mendengarkan penjelasan guru sebesar 3,08.

3. Mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar

Pengamatan terhadap indikator aktivitas siswa dalam mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar siklus II, 19 siswa memperoleh skor 4 dimana mereka memperhatikan serta mengamati media *Flash Player* dengan sungguh-sungguh, mencatat hal-hal penting, menjawab pertanyaan yang diberikan berdasarkan media, serta tidak mengantuk. Skor yang diperoleh pada indikator ini adalah sebanyak 5 siswa memperoleh skor 2, 12 siswa memperoleh skor 3, dan sisanya memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,38.

4. Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan awal yang dilakukan pada siklus berikutnya adalah, siswa diminta untuk mengamati sebuah peristiwa dalam *flash* kemudian siswa bekerja secara mandiri untuk mengerjakan pelatihan awal yang diberikan. Empat siswa

memperoleh skor 4 pada indikator ini, dimana mereka benar-benar mendengarkan instruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan awal, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan secara mandiri dan percaya, serta berani maju kedepan untuk memaparkan hasil pelatihan yang telah dikerjakan. Perolehan skor untuk indikator ini adalah 2 siswa memperoleh skor 1, 10 siswa memperoleh skor 2, 19 siswa memperoleh skor 3, dan 5 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah sebesar 2,75.

5. Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan lanjutan yang dilakukan adalah kegiatan secara kelompok berdiskusi menyusun gambar seri tentang suatu peristiwa kemudian menceritakan susunan gambar tersebut menggunakan ragam *krama lugu*. Enam siswa memperoleh skor 4. Perolehan skor pada indikator aktivitas siswa kelima ini adalah tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1, 4 siswa mendapat skor 2, 26 siswa mendapat skor 3, serta 6 siswa mendapat skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,05.

6. Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran

Indikator aktivitas keenam pada siklus II ini, terdapat 5 siswa yang memperoleh skor 4 dimana siswa telah memberikan penghargaan kepada teman yang berani maju ke depan kelas, mengangkat tangan sebelum bertanya, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta melaksanakan perintah dan petunjuk guru. Masih terdapat beberapa siswa yang belum memperoleh skor 4. Perolehan skor pada indikator aktivitas siswa ini adalah 5 siswa mendapatkan skor 1, 11 siswa

mendapat skor 2, 7 siswa mendapat skor 3, serta sisanya mendapatkan skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,77.

7. Mengerjakan evaluasi.

Limabelas siswa memperoleh skor 4 dengan 4 deskriptor yang tampak dimana siswa mengerjakan evaluasi dengan tertib dan tenang, tidak membuka catatan saat mengerjakan evaluasi, mengerjakan evaluasi secara mandiri, serta mengerjakan evaluasi sesuai dengan waktu yang ditentukan. Perolehan skor pada indikator ini adalah tidak ada siswa mendapatkan skor 1, 3 siswa mendapat skor 2, 18 siswa mendapat skor 3 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,33.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Jawa siklus II ini diperoleh jumlah rerata skor yaitu sebesar 21,58 dengan rerata skor yang diperoleh pada tiap indikator sebesar 3,08 dan dengan persentase 77,07% sehingga termasuk dalam kategori baik. Ketujuh indikator aktivitas siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata tiap skor, rerata jumlah skor, serta persentase secara keseluruhan yang telah diperoleh sehingga perlu untuk dipertahankan pada siklus berikutnya atau bahkan ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat digambarkan dalam diagram 4.7 di bawah ini.

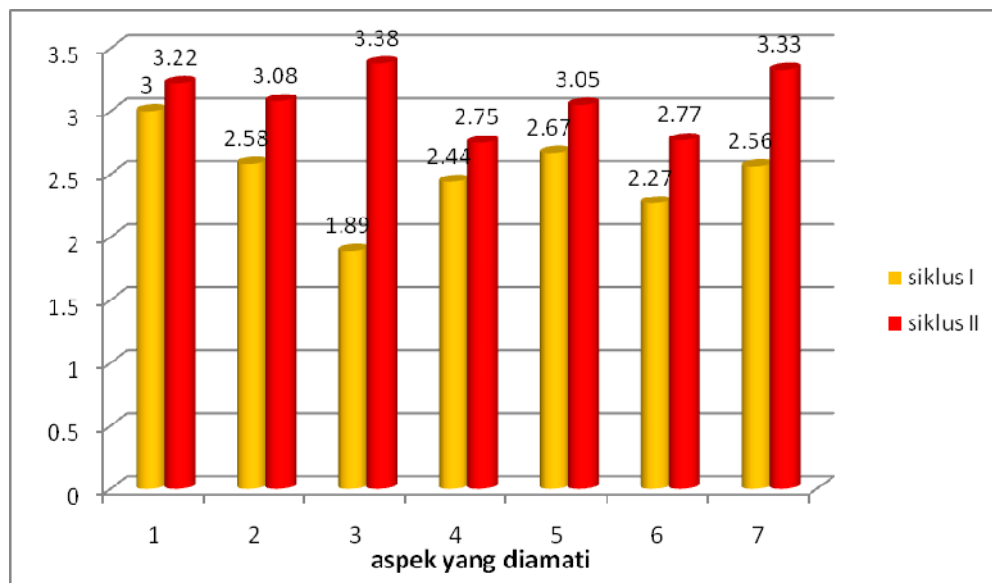


Diagram 4.7

Data Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

4.1.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Pengamatan terhadap keterampilan berbicara *Krama lugu* pada pelaksanaan tindakan siklus II dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Jumlah Skor yang Diperoleh				Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4		
1.	Pelafalan	5	21	9	1	78	2,16
2.	Sikap siswa	6	15	12	2	80	2,22
3.	Ketepatan berbicara <i>krama lugu</i>	4	20	11	1	81	2,25
4.	Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>	3	11	18	4	95	2,63
5.	Pemahaman siswa terhadap	0	6	27	3	105	2,91

pertanyaan dan materi						
Jumlah rerata skor						12,17
Persentase keberhasilan						60,8%
kategori						Cukup

Berdasarkan tabel 4.7, hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa pada siklus II ini yang diukur berdasarkan pelafalan, sikap, ketepatan penggunaan *krama lugu*, kelancaran berbicara menggunakan *krama lugu* serta pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan diperoleh jumlah skor rata-rata 12,17 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 60,8% sehingga termasuk kedalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Data hasil pengamatan dan penilaian keterampilan berbicara *krama lugu* siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Beberapa siswa masih belum dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Jawa dalam indikator ini, terbukti dengan data yang telah diperoleh yaitu sebanyak 5 siswa belum dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan. Rata-rata skor yang diperoleh adalah sebesar 2,16 dengan persentase sebesar 54%.
2. Indikator sikap siswa dalam berbicara *krama lugu* memperoleh rata-rata sebesar 2,22. Deskriptor yang paling sering muncul adalah siswa gugup saat berbicara dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan *krama lugu* sebagai bahasa percakapan sehingga memiliki rasa takut salah.
3. Indikator ketepatan berbicara menggunakan *krama lugu* memperoleh rata-rata skor sebesar 2,25. Sebagian besar siswa masih belum tepat

menggunakan *krama lugu* dikarenakan masih tercampur dengan *ngoko* dan bahasa Indonesia, serta *krama alus*.

4. Indikator kelancaran berbicara *krama lugu* memperoleh rerata skor sebesar 2,63. Masih banyak siswa yang tidak lancar, jeda antar kata/kalimat terlalu lama, terbata-bata saat berbicara, suara kurang jelas dan terlihat berfikir. Beberapa siswa sudah cukup lancar jika dibandingkan dengan siswa yang lain.
5. Indikator pemahaman siswa terhadap pertanyaan dan materi memperoleh rerata skor sebesar 2,91. Deskriptor yang sering tampak adalah paham dengan makna dari materi namun menjawab pertanyaan dengan singkat tetapi benar.

Berdasarkan pemaparan indikator penilaian unjuk kerja keterampilan berbicara *krama lugu* siswa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berbicara *krama lugu* siswa telah meningkat. Jumlah rerata skor yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II sebesar 12, 17 dengan persentase keberhasilan sebesar 60,8%. Kemudian untuk hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi akhir yang ditambah dengan nilai lembar kerja dan unjuk kerja, dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil belajar siklus II

No	Pencapaian	Siklus II
1.	Jumlah Nilai	2303,8
2.	Nilai rata-rata	63,99
3.	Nilai Tertinggi	83,3

4.	Nilai Terendah	48,3
5.	Jumlah Siswa Tuntas	22
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14
7.	Persentase Ketuntasan	61,1%

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dipaparkan rincian hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

1) Jumlah nilai

Jumlah nilai siswa diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai hasil evaluasi akhir dari 36 siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang yaitu 2303,8.

2) Rata-rata nilai siswa

Rata-rata nilai siswa diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan dibagi jumlah siswa kelas IVB yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2303,8}{36} = 63,99$$

3) Nilai tertinggi dan terendah

Hasil belajar siswa diperoleh dari menjumlahkan nilai lembar kerja dan unjuk kerja dengan nilai evaluasi kemudian dibagi 3 sehingga diperoleh nilai 85 sebagai nilai tertinggi dan 45 sebagai nilai terendah pada siklus ini.

5) Jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas

Terdapat 22 siswa yang tuntas dalam pembelajaran disebabkan hasil evaluasi akhir yang diperoleh pada siklus II telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu ≥ 60 . Sedangkan untuk jumlah siswa yang belum tuntas adalah 14 siswa dimana nilai akhir yang diperoleh keempatbelas siswa tersebut belum mencapai KKM.

Hasil belajar secara keseluruhan pada siklus II dapat disajikan pada diagram 4.8:

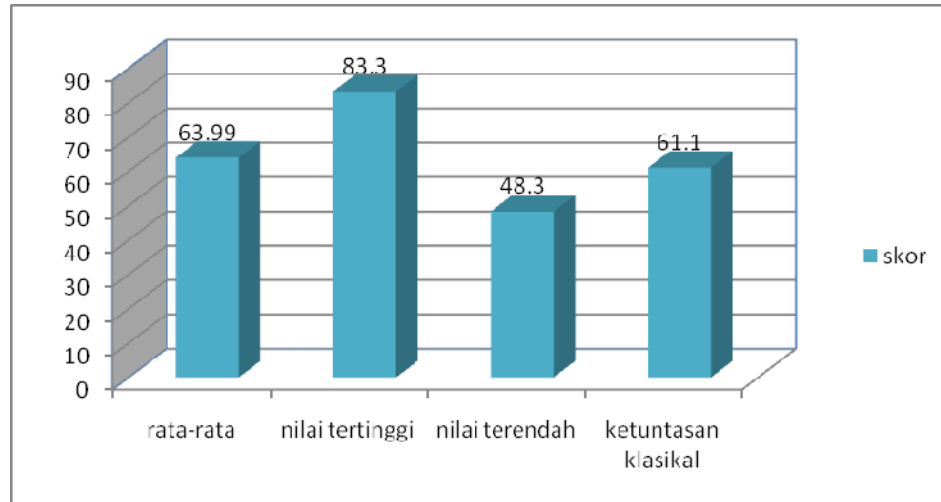


Diagram 4.8
Hasil Belajar Siklus II

Peningkatan hasil belajar secara keseluruhan yang dialami pada siklus I dan II dapat disajikan pada diagram di bawah ini.

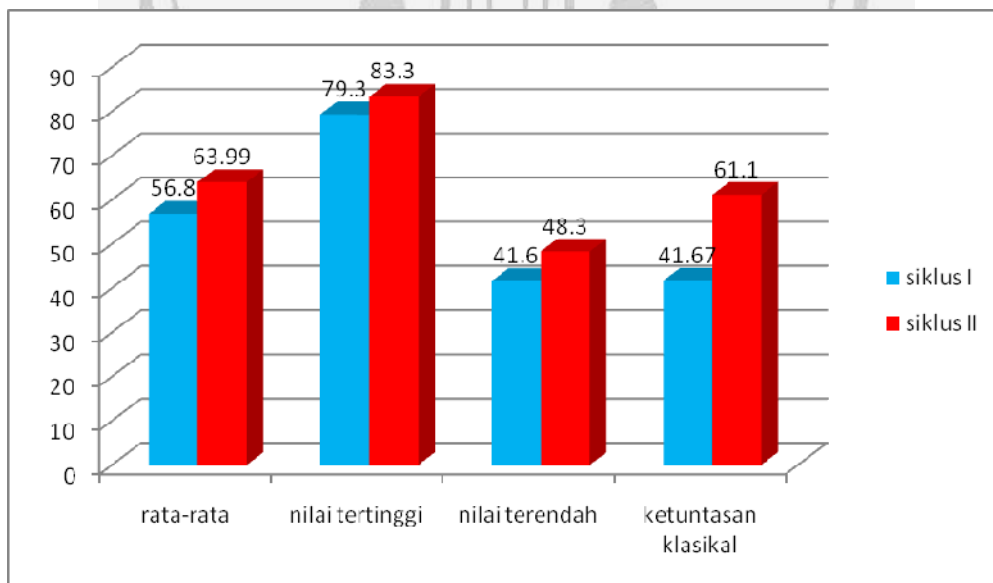


Diagram 4.9

Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II

4.1.3.4 Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hasil refleksi pada siklus II pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan guru pada siklus II memperoleh skor 25. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus ini sudah meningkat dari siklus sebelumnya tetapi masih belum maksimal. Dengan skor yang diperoleh tersebut maka keterampilan guru pada siklus ini termasuk dalam kategori baik. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dapat dikatakan sudah berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan namun masih belum maksimal.
- 2) Aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus ini sudah cukup baik yang dilihat dari deskriptor yang tampak pada saat pengamatan. Aktivitas siswa pada siklus ini memperoleh rata-rata skor 21,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 77,07% sehingga termasuk kedalam kategori baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.
- 3) Keterampilan berbicara *krama lugu* masih kurang pada siklus ini. Hal ini ditunjukkan dengan skor yang diperoleh dari pengamatan yaitu sebesar 12,17 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,8% sehingga skor tersebut termasuk dalam kategori cukup namun sudah meningkat dari siklus sebelumnya.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus ini yang tampak dari analisis hasil belajar siswa yaitu sebanyak 22 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan

sisanya belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata sebesar 63,99 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 61,1% sehingga masih tetap belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil penelitian masih belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan sebelumnya walaupun sudah terjadi peningkatan dari beberapa aspek dimana hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi kendala yaitu:

- a. Guru masih terburu-buru dalam menjelaskan materi sehingga siswa masih kurang begitu jelas.
- b. Sebagian siswa yang aktif pada proses pembelajaran, namun masih banyak siswa yang bercanda dan mengganggu teman pada saat pembelajaran.
- c. Masih kurangnya pembiasaan menggunakan *basa krama lugu* dalam keseharian, baik secara tulisan, atau bahkan berbicara sehingga masih banyak siswa yang menggunakan *krama lugu* yang dicampur dengan bahasa Indonesia dan *ngoko lugu*.

Berdasarkan refleksi atas pelaksanaan tindakan pada siklus II dalam pembelajaran bahasa Jawa yang menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, maka diperlukan adanya perbaikan dengan tujuan menciptakan peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya.

4.1.3.5 Revisi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Perbaikan yang perlu dilakukan untuk melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya yang direncanakan berdasarkan refleksi tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus memperhatikan kejelasan dalam pemberian materi dan memberikan contoh yang terkait dengan kegiatan/kehidupan sehari-hari siswa agar siswa lebih mudah dalam mencerna materi dan paham dengan materi yang diberikan.
- b. Guru harus lebih giat dalam memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan proses pembelajaran.
- c. Guru masih harus memberikan porsi latihan berbicara yang lebih agar siswa terbiasa menggunakan *krama lugu* dalam berbicara.
- d. Guru masih harus lebih banyak memberikan variasi contoh penggunaan *krama lugu* dalam berbicara agar perbendaharaan kata dalam *krama lugu* yang dimiliki siswa bertambah.

4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Kegiatan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at, 29 Maret 2013. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa dimulai setelah istirahat pertama di ruang kelas IVB dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran.

4.1.4.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Mengajar Guru

Pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru pada pelaksanaan tindakan siklus III dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* diperoleh data yang disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9

Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru pada Siklus III

No.	Indikator Pengamatan	Skor
1.	Mempersiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	4
2.	Pengkondisian kelas	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4
4.	Menyajikan materi pembelajaran	4
5.	Memberikan pelatihan	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	3
7.	Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan	3
8.	Menutup pembelajaran	3
Jumlah Total Perolehan Skor		28
Presetase Keberhasilan		87,5%
Kategori Keberhasilan		Sangat Baik

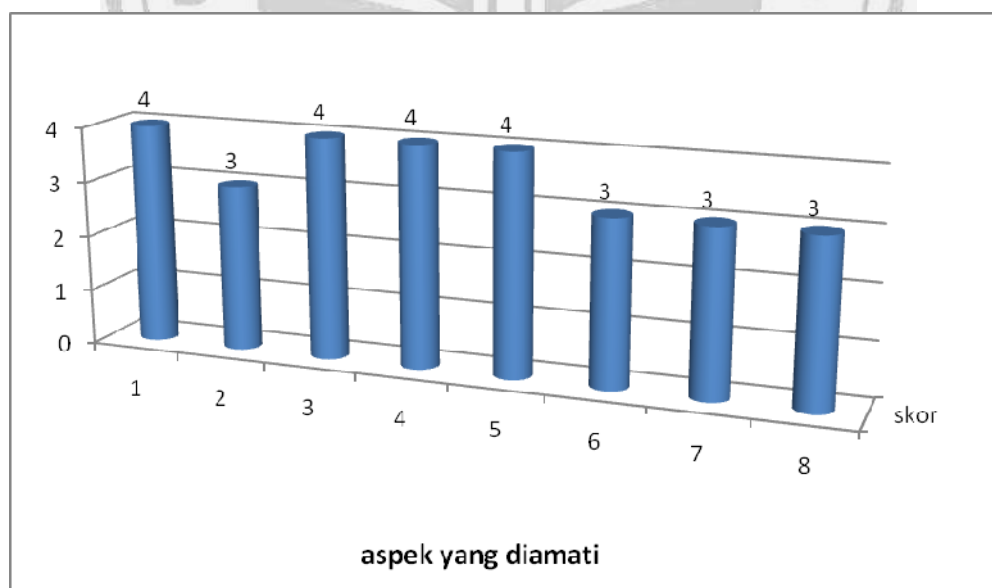


Diagram 4.10

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, data mengenai observasi keterampilan guru yang diperoleh pada pelaksanaan siklus III di atas dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan

Indikator mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan pada siklus III memperoleh skor 4. Guru mempertahankan kenampakan deskriptor pada pelaksanaan siklus ini, yaitu telah menyiapkan media *Flash Player* yang akan digunakan, media dan sumber belajar sesuai dengan materi, menyiapkan Laptop, LCD, dan speaker aktif serta mempersiapkan RPP .

2. Pengkondisian kelas

Guru memperoleh skor 3 pada indikator ini. Guru sudah mempertahankan kenampakan deskriptor pada siklus ini. Deskriptor yang tidak tampak pada indikator ini adalah masih pada deskriptor mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran karena pada saat masuk kelas dan duduk di bangku masing-masing siswa langsung mempersiapkan buku pelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.

3. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru memperoleh skor 4 dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus III indikator ketiga ini juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru sudah mempertahankan dalam melakukan apersepsi, menayangkan tujuan pembelajaran melalui *Flash Player*, memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan gambaran pada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Menyajikan materi pembelajaran

Guru memperoleh skor 4 pada indikator ini. Deskriptor yang tampak pada siklus ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru sudah menampilkan materi melalui media *Flash Player*, menjelaskan materi tentang ragam *krama lugu* dan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, dan menunjuk beberapa siswa untuk mencoba memberikan contoh dimana guru sudah memberi contoh pada siswa mengenai materi yang diberikan.

5. Memberikan pelatihan

Indikator memberikan pelatihan memperoleh skor 4. Guru mempertahankan pencapaian indikator pada pelaksanaan siklus ini yaitu memberikan pelatihan awal, memberikan waktu untuk berdiskusi, memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi, dan memberikan pelatihan lanjutan.

6. Membimbing siswa dalam pelatihan

Guru masih memperoleh skor 3 pada indikator membimbing siswa dalam pelatihan. Guru mempertahankan pencapaian pada indikator ini dari pertemuan sebelumnya. Terdapat deskriptor yang pada pertemuan sebelumnya tampak namun pada siklus ini tidak tampak dimana deskriptor guru membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan tidak tampak dan deskriptor memberikan bimbingan secara merata pada semua kelompok telah tampak.

7. Memeriksa pemahaman dan memberikan penguatan

Peningkatan dari siklus sebelumnya terjadi pada indikator ini dimana guru telah memperoleh skor 3. Guru sudah menyimpulkan materi yang telah

diberikan, serta memberikan tepuk tangan atau penguatan secara verbal terhadap siswa yang berani maju ke depan dan memberi penguatan verbal terhadap siswa yang telah menjawab pertanyaan dengan benar namun belum memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa.

8. Menutup pelajaran

Indikator menutup pelajaran memperoleh skor 3. Guru sudah melakukan evaluasi secara lisan, sudah memberikan motivasi belajar sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri serta melakukan salam penutup dan doa sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran deskriptor memberikan materi pembelajaran yang akan datang tidak tampak pada pertemuan ini karena siklus III merupakan pertemuan terakhir.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, keterampilan guru pada siklus III memperoleh skor sebesar 28 dengan persentase 87,5% dan termasuk dalam kategori baik, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan guru pada siklus III telah meningkat dari siklus sebelumnya dan dikatakan berhasil karena telah melampaui kriteria minimal keberhasilan dalam keterampilan mengajar guru yakni 75%.

4.1.4.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus III dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada pembelajaran bahasa Jawa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III

No	Indikator	Jumlah siswa sesuai skor				Jumlah Skor	Rata-rata skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran	0	0	17	19	127	3,53
2.	Mendengarkan penjelasan dari guru	0	6	21	9	111	3,08
3.	Mengamati media <i>Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar	0	1	16	19	126	3,50
4.	Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	0	11	25	0	97	2,69
5.	Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui <i>Flash Player</i>	0	8	23	5	105	2,92
6.	Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran	3	6	11	16	112	3,11
7.	Mengerjakan evaluasi	0	3	13	20	125	3,47
Jumlah rata-rata skor						22,30	
Persentase Keberhasilan						79,64%	
Kategori						Baik	

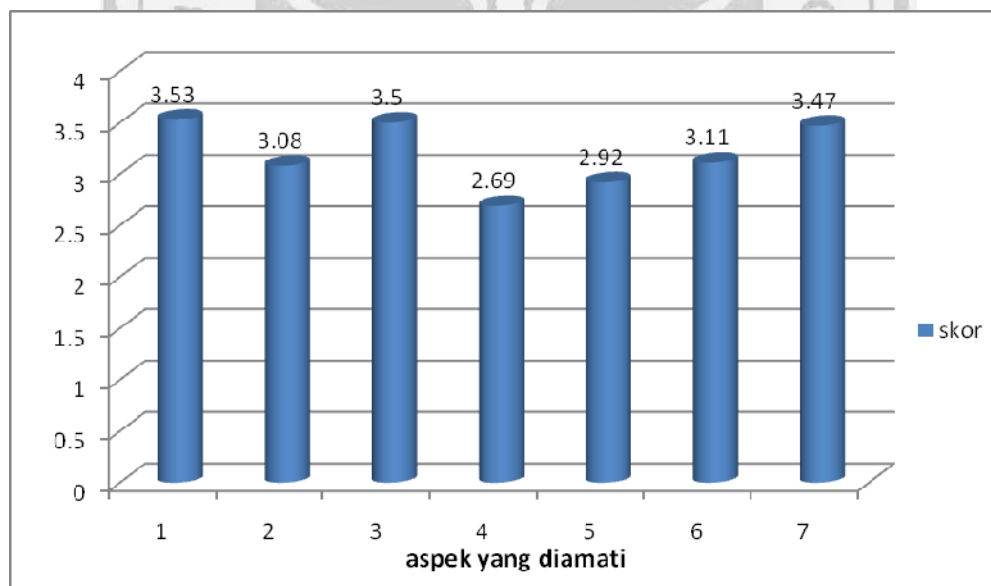


Diagram 4.11

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Berdasarkan data pada tabel 4.10 dan diagram 4.11, hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* yang telah diperoleh pada siklus III dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran

Sembilanbelas skor 4 pada aktivitas siswa ini, dimana siswa sudah berada di dalam ruangan kelas, duduk di bangku masing-masing, menyiapkan buku pelajaran dan meletakkannya di atas meja, serta duduk dengan tenang. Terdapat beberapa siswa yang masih belum tenang walaupun sudah berada di dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran akan segera dimulai. Perolehan skor untuk indikator aktivitas siswa atas mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I ini adalah tidak terdapat siswa yang memperoleh skor 1 dan 2, 17 siswa memperoleh skor 3, dan 19 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh untuk indikator ini adalah 3,53.

2. Mendengarkan penjelasan dari guru

Materi yang disampaikan pada pertemuan siklus III adalah mengenai ragam *krama lugu* dengan tema bahasan "*Cara nggawe*". Sembilan siswa mendapatkan skor 4 dimana mereka benar-benar mendengarkan penjelasan dari guru, tidak mengganggu teman yang sedang mendengarkan, tidak bercanda dengan teman sebangku, dan tidak mengerjakan pekerjaan lain saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya saat mendengarkan penjelasan dari guru, dan melakukan kegiatan lain diluar kegiatan mendengarkan. Perolehan skor untuk indikator kedua pada

siklus ini adalah 6 siswa memperoleh skor 2, 21 siswa memperoleh skor 3, dan sisanya mendapat skor 4. Dengan perolehan skor seperti itu maka didapat rata-rata skor untuk indikator mendengarkan penjelasan guru sebesar 3,08.

3. Mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar

Sembilan belas siswa memperoleh skor 4 pada indikator aktivitas siswa dalam mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar. Skor yang diperoleh pada indikator ini adalah sebanyak 1 siswa memperoleh skor 2, 16 siswa memperoleh skor 3 dan 19 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh untuk indikator ini adalah 3,50.

4. Mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan awal yang dilakukan pada siklus III adalah siswa diminta untuk membuat kalimat menggunakan *panambang* dan *ater-ater* secara individu. Perolehan skor untuk indikator ini adalah tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1 dan 4, sehingga 11 siswa memperoleh skor 2 dan 25 siswa memperoleh skor 3. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,69.

5. Mengerjakan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui *Flash Player*

Pelatihan lanjutan yang dilakukan adalah melengkapi *videoflash* rumpang dan menceritakan kembali isi video yang telah ditayangkan. Pelatihan ini dilakukan secara kelompok. Lima siswa memperoleh skor 4 dimana keempat deskriptor telah tampak pada saat pengamatan. Perolehan skor pada indikator aktivitas siswa kelima ini adalah tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1, 8

siswa mendapat skor 2, 23 siswa mendapat skor 3, serta sisanya mendapat skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,92.

6. Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran

Terdapat 16 siswa yang memperoleh skor 4 dimana keempat deskriptor yang telah disebutkan tampak. Perolehan skor pada indikator memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran adalah 3 siswa mendapatkan skor 1, 6 siswa mendapat skor 2, 11 siswa mendapat skor 3, serta sisanya mendapat skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,11.

7. Mengerjakan evaluasi.

Terdapat 12 siswa yang memperoleh skor 4 dimana keempat deskriptor yaitu 1) mengerjakan evaluasi dengan tertib dan tenang, 2) tidak membuka catatan saat mengerjakan evaluasi, 3) mengerjakan evaluasi secara mandiri, dan 4) mengerjakan sesuai waktu yang ditentukan saat mengerjakan evaluasi sudah tampak. Perolehan skor pada indikator ini adalah 0 siswa mendapatkan skor 1, 3 siswa mendapat skor 2, 13 siswa mendapat skor 3, dan 20 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,47.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Jawa siklus III ini diperoleh jumlah rerata skor yaitu sebesar 22,30 dengan rerata skor yang diperoleh pada tiap indikator sebesar 3,19 dan dengan persentase sebesar 79,64% dan termasuk dalam kategori baik. Kemudian berdasar pada perolehan jumlah rerata skor, rerata skor tiap indikator, dan persentase keberhasilan, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus ini mengalami peningkatan dari siklus-siklus sebelumnya.

4.1.4.3 Deskripsi Observasi Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Pengamatan terhadap keterampilan berbicara *Krama lugu* pada pelaksanaan tindakan siklus III dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus III

No	Indikator	Jumlah Skor yang Diperoleh				Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4		
1.	Pelafalan	0	10	21	5	103	2,86
2.	Sikap siswa	2	16	12	6	94	2,61
3.	Ketepatan berbicara <i>krama lugu</i>	2	13	19	2	93	2,58
4.	Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>	0	16	12	8	100	2,77
5.	Pemahaman siswa terhadap pertanyaan dan materi	0	7	27	2	103	2,86
						Jumlah rerata skor	13,68
						Persentase keberhasilan kategori	68,4 % Baik

Berdasarkan tabel 4.11, hasil observasi tentang keterampilan berbicara siswa pada siklus III yang diukur berdasarkan pelafalan, sikap, ketepatan penggunaan *krama lugu*, kelancaran berbicara menggunakan *krama lugu* serta pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan diperoleh jumlah skor rata-rata 13,68 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 68,4% sehingga termasuk kedalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kembali dari siklus sebelumnya. Data hasil penilaian keterampilan berbicara *krama lugu* siswa yang dilakukan melalui pengamatan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus III ini dapat dijabar sebagai berikut:

1. Penilaian terhadap indikator pelafalan pada pelaksanaan siklus III, siswa sudah dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Jawa, terbukti dengan data yang telah diperoleh yaitu sebanyak 5 siswa sudah dapat membedakan bunyi vokal dan konsonan dengan baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dengan perolehan rata-rata skor sebesar 2,86.
2. Indikator sikap siswa dalam berbicara *krama lugu* memperoleh rata-rata sebesar 2,61. Deskriptor yang paling sering muncul adalah siswa sudah mulai tenang dan percaya diri saat berbicara, sebagian juga sudah tidak disambi dengan bercanda walaupun masih terdapat beberapa siswa yang terlihat gugup.
3. Indikator ketepatan berbicara menggunakan *krama lugu* memperoleh rata-rata skor sebesar 2,58. Sebagian besar siswa sudah cukup baik dalam penggunaan *krama lugu* walaupun masih terdapat beberapa siswa yang masih tercampur dengan *ngoko* dan *krama alus*.
4. Indikator kelancaran berbicara *krama lugu* memperoleh rerata skor sebesar 2,77. Beberapa siswa masih belum lancar dalam berbicara menggunakan *krama lugu*, jeda antar kata/kalimat terlalu lama, terbata-bata saat berbicara, suara kurang jelas dan terlihat berfikir namun 8 siswa sudah cukup lancar dalam berbicara menggunakan *krama lugu*.
5. Indikator pemahaman siswa terhadap pertanyaan dan materi memperoleh rerata skor sebesar 2,86. Deskriptor yang sering tampak adalah paham dengan makna dari materi namun menjawab pertanyaan dengan singkat tetapi benar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa paham dengan materi/pertanyaan yang

diberikan dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan namun mereka menjawab dan menceritakan secara singkat tetapi sesuai dengan isi. Terdapat beberapa siswa yang sudah mulai bisa mengembangkan isi jawaban dengan kalimat yang luas dan sesuai dengan materi.

Berdasarkan pemaparan indikator penilaian unjuk kerja keterampilan berbicara *krama lugu* yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* di atas, jumlah rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian unjuk kerja sebesar 13,68 maka pada siklus ini siswa telah menunjukkan indikator keterampilan berbicara *krama lugu* sebesar 68,4%. Kemudian untuk hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi akhir yang ditambah dengan nilai lembar kerja dan unjuk kerja, dapat ditampilkan dalam tabel 4.14.

Tabel 4.14
Analisis hasil belajar siklus III

No	Pencapaian	Siklus III
1.	Jumlah Nilai	2469,94
2.	Nilai rata-rata	68,90
3.	Nilai Tertinggi	87,2
4.	Nilai Terendah	53,6
5.	Jumlah Siswa Tuntas	29
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
7.	Persentase Ketuntasan	80,55%

Berdasarkan tabel 4.14, dapat dipaparkan rincian hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus III adalah sebagai berikut:

1) Jumlah nilai

Jumlah nilai siswa diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai hasil evaluasi akhir pada siklus III dari 36 siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang yaitu 2469,94.

2) Rata-rata nilai siswa

Rata-rata nilai siswa diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan dibagi jumlah siswa kelas IVB yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2469,94}{36} = 68,90$$

3) Nilai tertinggi dan terendah

Hasil belajar siswa yang mendapatkan dari menjumlahkan nilai lembar kerja dan unjuk kerja dengan nilai evaluasi kemudian dibagi 3 sehingga diperoleh nilai 87,2 sebagai nilai tertinggi dan 53,6 sebagai nilai terendah pada siklus ini.

4) Jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas

Terjadi peningkatan ketuntasan dimana 29 siswa tuntas dalam pembelajaran disebabkan hasil evaluasi akhir siklus ini yang diperoleh siswa tersebut telah melebihi KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 60 . Tujuh siswa yang belum tuntas disebabkan nilai akhir yang diperoleh belum mencapai KKM

Hasil belajar secara keseluruhan pada siklus III dapat disajikan pada diagram di bawah ini:

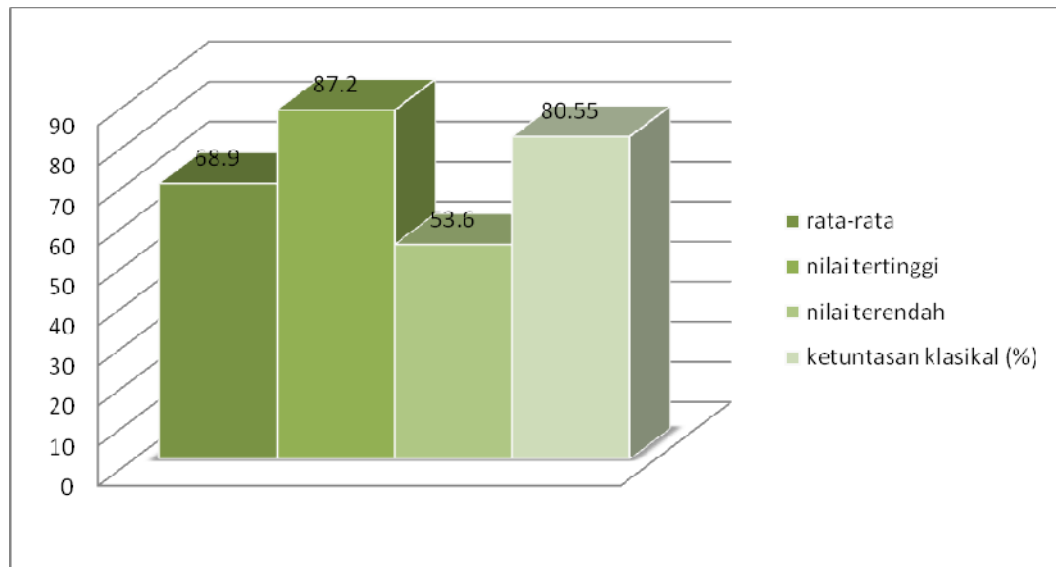


Diagram 4.12
Hasil Belajar Siklus III

4.1.3.4 Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pembelajaran pada siklus III dalam pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* menunjukkan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara *krama lugu*.

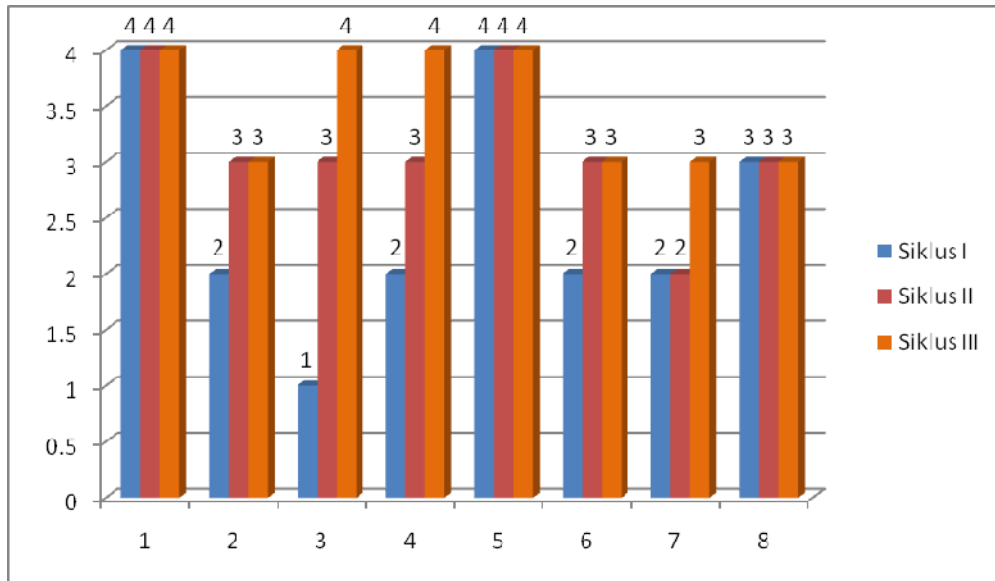


Diagram 4.13

Data Perbandingan Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

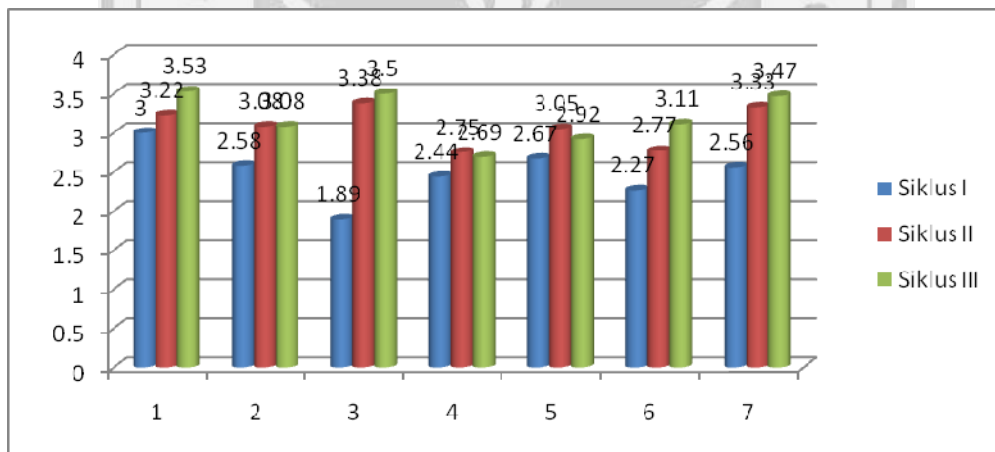


Diagram 4.14

Data Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I,II,III

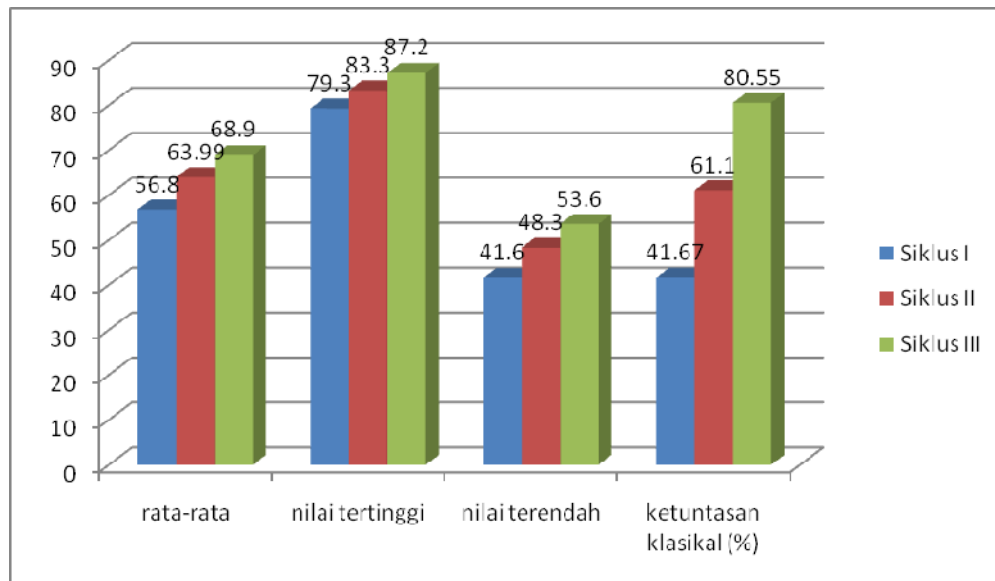


Diagram 4.15

Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I,II, dan III

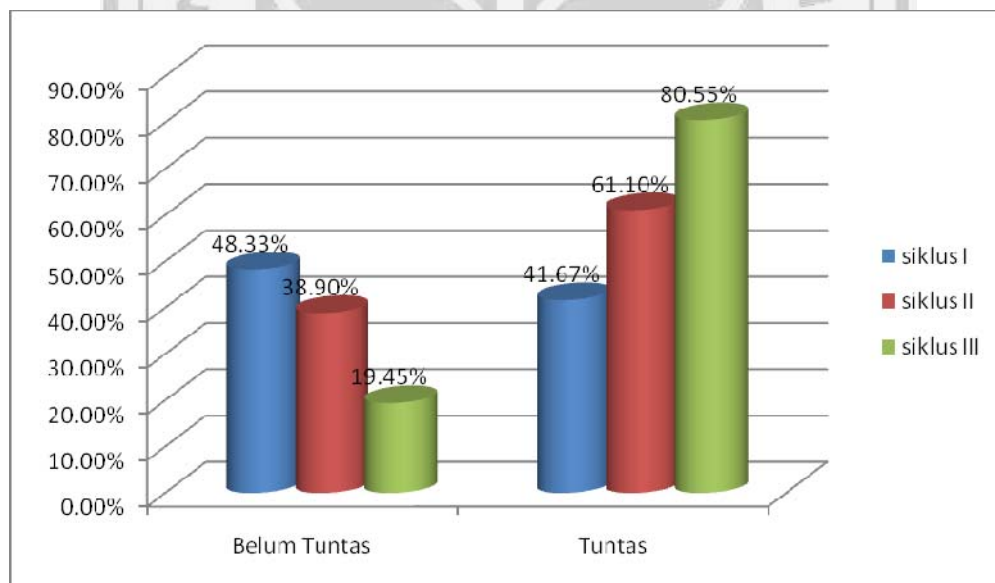


Diagram 4.16

Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara

Siswa Siklus I, II, dan Siklus III

Berdasarkan diagram 4.13, 4.14, 4.15, dan 4.16, hasil refleksi pada siklus III pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan guru pada siklus III ini telah memperoleh skor 28. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus ini sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Dengan skor yang diperoleh tersebut maka keterampilan guru pada siklus ini termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dapat dikatakan sudah berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan.
- 2) Aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus ini sudah cukup baik yang dilihat dari deskriptor yang tampak pada saat pengamatan. Aktivitas siswa pada siklus ini memperoleh rata-rata skor 22,30 dengan persentase ketuntasan sebesar 77,07% sehingga termasuk kedalam kategori baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.
- 3) Keterampilan berbicara *krama lugu* pada siklus ini mendapatkan skor sebesar 13,68 yang diperoleh dari pengamatan dengan persentase ketuntasan sebesar 68,4% sehingga skor tersebut termasuk dalam kategori baik dan telah meningkat dari siklus sebelumnya.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus ini yang tampak dari analisis hasil belajar siswa yaitu sebanyak 29 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 68,9 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80,55% sehingga dapat dikatakan telah berhasil melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

4.1.3.5 Revisi Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Berdasarkan hasil refleksi atas hasil observasi dari pelaksanaan tindakan siklus III pada pembelajaran bahasa Jawa yang menerapkan penggunaan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player*, seluruh indikator keberhasilan telah terpenuhi sehingga harus dipertahankan dan pelaksanaan tindakan berakhir pada siklus ini.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pembahasan Hasil Temuan Penelitian

Pembahasan hasil temuan penelitian didasarkan dari semua hasil yang telah diperoleh pada saat pelaksanaan penelitian seperti kegiatan observasi terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan berbicara siswa, dan hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada siswa kelas IVB di SDN Purwoyoso 03 Semarang.

4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Skor yang diperoleh atas keterampilan guru pada siklus I dalam penerapan pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada aspek berbicara menggunakan ragam *krama lugu* adalah 20 dengan persentase keberhasilan sebesar 62,5% sehingga termasuk kedalam kategori cukup dan menunjukkan bahwa kualifikasi keterampilan guru pada siklus I belum tuntas.

Sedangkan skor yang diperoleh pada siklus ke II yang diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru dalam penerapan pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* pada aspek berbicara menggunakan ragam *krama lugu* meningkat dari hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya dibuktikan dengan skor yang diperoleh sebesar 25 dengan persentase keberhasilan sebesar 78% sehingga termasuk dalam kualifikasi tuntas dengan kategori baik karena telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yakni 75% .

Kemudian pada siklus ketiga, skor atas keterampilan guru yang diperoleh dari hasil observasi juga meningkat dari siklus sebelumnya. Terbukti dengan perolehan skor dengan jumlah 28 dan dengan persentase keberhasilan sebesar 87,5% sehingga tergolong tuntas dengan kategori sangat baik.

Hasil yang diperoleh dalam observasi keterampilan guru menunjukkan adanya peningkatan pada pelaksanaan siklus I sampai dengan siklus III. Peningkatan-peningkatan dalam pelaksanaan tindakan tersebut terjadi pada setiap indikator yang ada pada keterampilan guru. peningkatan aspek dalam keterampilan guru dapat dipaparkan sebagai berikut:

4.2.1.1.1 Siklus I

Indikator menyiapkan media dan sumber belajar yang digunakan pada siklus ini telah memperoleh skor 4. Hal ini disebabkan guru telah menyiapkan media *Flash Player*, media dan sumber belajar sesuai dengan materi, menyiapkan laptop, LCD, dan speaker aktif, serta mempersiapkan RPP sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Indikator pengkondisian kelas pada siklus ini memperoleh skor 2 dikarenakan terdapat 2 deskriptor yang tampak. Deskriptor tersebut tampak pada saat guru melakukan presensi serta mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran sebelum mengawali kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengkondisikan kelas sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran masih kurang sehingga perlu adanya peningkatan dan perbaikan pada siklus selanjutnya. Kegiatan ini menunjukkan penerapan dari kegiatan membuka pelajaran dimana guru harus menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada apa yang akan dipelajari (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 73)

Indikator menyampaikan tujuan pembelajaran memperoleh skor 1 pada pelaksanaan siklus ini dimana hanya 1 deskriptor yang tampak. Guru telah melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang menggali pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diberikan namun belum menayangkan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player* dikarenakan adanya kesalahan teknis pada peralatan yang digunakan sehingga berdampak pada penyampaian tujuan dan deskripsi kegiatan pembelajaran. Deskriptor yang telah tampak tersebut menunjukkan bahwa guru telah dan mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dengan cara bertanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan (2011:58) bahwa bertanya merupakan stimulus efektif yang dapat mendorong kemampuan berpikir sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pelajaran yang dirumuskan dan mengarahkan siswa pada tingkat interaksi belajar yang mandiri.

Guru telah memperoleh skor 2 pada keterampilan menyajikan materi pembelajaran dimana terdapat 2 deskriptor yang tampak. Guru telah menjelaskan materi tentang bahasa Jawa ragam *krama lugu* dan contoh penggunaan *krama lugu*. Guru juga telah menjelaskan materi tentang tradisi yang ada di Semarang. Kekurangan yang terjadi pada aspek ini adalah kesalahan teknis yang membuat LCD tidak berfungsi sehingga guru tidak dapat menampilkan materi melalui media *Flash Player*.

Keterampilan guru kelima yaitu memberikan pelatihan, telah memperoleh skor 4. Deskriptor tersebut tampak pada saat guru mulai memberikan pelatihan setelah menjelaskan materi, memberikan waktu untuk berdiskusi, kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi, serta memberikan kesempatan untuk melakukan pelatihan lanjutan dimana pelatihan lanjutan mempunyai situasi yang lebih kompleks dari pelatihan awal. Kegiatan ini menunjukkan penerapan dari kegiatan pemberian variasi yang bertujuan untuk menghilangkan kebosanan dalam belajar, meningkatkan motivasi, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Anitah, 2009).

Indikator membimbing siswa dalam pelatihan memperoleh skor 2. Deskriptor tersebut tampak ketika pada saat pelaksanaan pelatihan guru telah memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan pada pelatihan awal, serta membimbing siswa dalam penyampaian hasil diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam membimbing siswa pada pelaksanaan pelatihan belum berjalan secara optimal sehingga perlu ditingkatkan

pada siklus berikutnya. Kegiatan ini sudah menunjukkan adanya aplikasi dari pemberian bimbingan kepada siswa untuk membantu siswa maju mengerjakan tanpa mengalami frustrasi (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 79).

Indikator memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan memperoleh skor 2. Deskriptor tersebut tampak dikarenakan guru telah menyimpulkan materi yang telah dipelajari setelah kegiatan pembelajaran ini serta memberikan tepuk tangan atau penguatan secara verbal pada siswa yang berani maju kedepan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pemberian penguatan dilakukan dengan tujuan agar perhatian siswa meningkat, membangkitkan motivasi siswa, dan mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 58).

Indikator menutup pembelajaran memperoleh skor 3. Hal tersebut dikarenakan guru telah melakukan evaluasi, memberikan materi pembelajaran yang akan datang, serta menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

4.2.1.1.2 Siklus II

Aspek menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan guru telah memperoleh skor 4. Skor yang telah diperoleh ini telah dipertahankan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan ketika guru menyiapkan media *Flash Player* yang akan digunakan, media dan sumber belajar sesuai dengan materi yang digunakan, menyiapkan Laptop , LCD, dan Speaker aktif, serta mempersiapkan RPP.

Aspek pengkondisian kelas guru memperoleh skor 3, ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor yang diperoleh guru dari pertemuan sebelumnya.

Deskriptor tersebut muncul pada saat guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam, yang dilanjutkan dengan presensi, serta mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang. Terdapat deskriptor yang tidak tampak pada siklus ini namun tampak pada siklus sebelumnya yaitu mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran. Hal ini dikarenakan setelah memasuki ruangan kelas dan duduk di bangku masing-masing, siswa langsung mengeluarkan buku pelajaran. Walaupun sudah terdapat peningkatan, namun keterampilan guru dalam mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai masih kurang sehingga perlu ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya.

Aspek menyampaikan tujuan pembelajaran pada siklus II memperoleh skor 3 dimana aspek ini juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru telah melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan siswa tentang materi sebelumnya yang dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian guru juga telah memaparkan tujuan pembelajaran bersamaan dengan penayangan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player*. Deskriptor yang telah tampak tersebut menunjukkan bahwa guru mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dengan cara memberi pertanyaan. Peningkatan perolehan skor pada indikator ini dikarenakan kendala yang terjadi pada pertemuan selanjutnya, telah diantisipasi dengan sebaik-baiknya.

Aspek menyajikan materi pembelajaran telah memperoleh skor 3. Deskriptor yang tampak pada aspek ini ketika guru menyampaikan materi pembelajaran melalui media *Flash Player* yang menjelaskan tentang ragam *krama lugu*, serta menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan *krama lugu*

dalam kalimat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya dan masih perlu untuk ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Dari peningkatan yang terjadi tersebut, terdapat 1 deskriptor yang tidak tampak pada siklus ini, namun tampak pada siklus sebelumnya, yaitu memberi contoh penggunaan *krama lugu*. hal ini disebabkan guru langsung menunjuk siswa untuk memberikan variasi contoh penggunaan *krama lugu*. Selain terjadi adanya peningkatan pencapaian skor, guru juga telah mampu untuk mengadakan variasi dalam pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam meningkat (Anitah, 2009)

Aspek memberikan pelatihan, guru memperoleh skor 4. Guru telah mempertahankan pencapaian skor dari siklus sebelumnya, hal ini dikarenakan keempat deskriptor keterampilan guru telah terlaksana, yaitu memberikan pelatihan awal, memberikan waktu untuk berdiskusi, memberikan kesempatan untuk memaparkan hasil diskusi, dan memberikan pelatihan lanjutan. Walaupun skor yang diperoleh sempurna namun keterampilan guru dalam memberikan pelatihan masih belum optimal sehingga perlu untuk dipertahankan lagi pada pertemuan yang akan datang.

Aspek membimbing siswa dalam pelatihan memperoleh skor 3. Deskriptor ini tampak pada saat guru memberikan pelatihan, guru juga memberikan bimbingan pada kelompok/siswa yang menemui kesulitan dalam pengerjaan pelatihan, kemudian guru mengawasi jalannya pelatihan agar suasana kelas pada saat pelatihan tetap kondusif yang dilanjutkan dengan pemberian bimbingan pada saat siswa menyampaikan hasil pelatihan. Hal ini menunjukan

bahwa guru telah melakukan bimbingan kepada siswa untuk membantu siswa maju mengerjakan tanpa mengalami frustrasi (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 79).

Aspek memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan, guru memperoleh skor 2. Hal ini berarti guru belum mampu meningkatkan keterampilannya dalam memeriksa pemahaman siswa serta memberikan penguatan. Guru telah memberikan kesempatan bertanya tentang materi yang masih dirasa sulit, dan segera memberikan konfirmasi yang dilanjutkan dengan menyimpulkan materi bersama dengan siswa. Hal tersebut menunjukkan peran guru dalam meningkatkan interaksi antara siswa dan membantu meluruskan pendapat siswa (Djamarah, 2010: 117). Kemudian guru juga telah memberikan penguatan dalam bentuk tepuk tangan atau secara verbal pada siswa yang berani maju ke depan. Pemberian penguatan pada siswa bertujuan untuk membangkitkan motivasi siswa, dan mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 58).

Aspek menutup pembelajaran pada siklus ini dipertahankan dengan memperoleh skor 3. Hal tersebut dikarenakan guru telah melaksanakan evaluasi, memberikan motivasi belajar bagi siswa serta mengucapkan salam dan doa sebelum menutup pembelajaran. Terdapat deskriptor yang tidak tampak pada pertemuan ini namun tampak pada pertemuan sebelumnya, yaitu memberikan materi pembelajaran yang akan datang dimana deskriptor tersebut terlewatkan oleh guru.

4.2.1.1.3 Siklus III

Aspek menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan, skor yang telah diperoleh pada pertemuan ini juga tetap atau sama seperti pertemuan yang sebelumnya, hal ini berarti ini skor yang diperoleh telah dipertahankan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan ketika guru menyiapkan media *Flash Player* yang akan digunakan, media dan sumber belajar sesuai dengan materi yang digunakan, menyiapkan Laptop , LCD, dan Speaker aktif, serta mempersiapkan RPP.

Aspek pengkondisian kelas dipertahankan guru dengan memperoleh skor 3, ini menunjukkan bahwa skor yang diperoleh guru dari pertemuan sebelumnya tetap dan belum meningkat. Deskriptor tersebut muncul pada saat guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam, yang dilanjutkan dengan presensi, serta mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang. Guru tidak mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran dikarenakan siswa langsung mengeluarkan buku pelajaran setelah duduk di tempatnya masing-masing.

Aspek menyampaikan tujuan pembelajaran guru memperoleh skor 4 dimana aspek ini juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru telah melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan siswa tentang materi sebelumnya yang dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian guru juga telah memaparkan tujuan pembelajaran yang dibarengi dengan menayangkan tujuan pembelajaran tersebut melalui media *Flash Player*. Deskriptor yang telah tampak tersebut menunjukkan bahwa guru mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dengan cara memberi pertanyaan, dikarenakan

memberi pertanyaan secara efektif dan efisien akan dapat meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Anitah, 2009:7.5).

Aspek menyajikan materi pembelajaran memperoleh skor 4. Deskriptor yang tampak pada aspek ini ketika guru menyampaikan materi pembelajaran melalui media *Flash Player* yang menjelaskan tentang ragam *krama lugu*, memberikan contoh penggunaan *krama lugu* serta menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan *krama lugu* dalam kalimat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Guru juga telah mampu untuk mengadakan variasi dalam pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, terutama berbicara menggunakan ragam *krama lugu* meningkat (Anitah, 2008: 7.40)

Aspek memberikan pelatihan, guru telah mempertahankan pencapaian skor dari siklus sebelumnya. Deskriptor tersebut muncul pada saat guru memberikan pelatihan awal, kemudian memberikan waktu untuk berdiskusi, memberikan kesempatan untuk memaparkan hasil diskusi dan memberikan pelatihan lanjutan yang lebih kompleks untuk siswa.

Aspek membimbing siswa dalam pelatihan memperoleh skor 3. Deskriptor ini tampak pada saat guru memberikan pelatihan, guru juga memberikan bimbingan pada kelompok/siswa yang menemui kesulitan dalam pengerjaan pelatihan, kemudian guru mengawasi jalannya pelatihan agar suasana kelas pada saat pelatihan tetap kondusif yang dilanjutkan dengan pemberian bimbingan pada saat siswa menyampaikan hasil pelatihan. Hal ini menunjukkan

bahwa guru telah melakukan bimbingan kepada siswa untuk membantu siswa maju mengerjakan tanpa mengalami frustrasi (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 79).

Aspek memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan memperoleh skor 3. Hal ini berarti guru mampu meningkatkan keterampilannya dalam memeriksa pemahaman siswa serta memberikan penguatan. Guru belum memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa namun telah memberikan kesempatan bertanya tentang materi yang masih dirasa sulit, dan segera memberikan konfirmasi yang dilanjutkan dengan menyimpulkan materi bersama dengan siswa. Kemudian guru juga telah memberikan penguatan dalam bentuk tepuk tangan atau secara verbal pada siswa yang berani maju ke depan. Pemberian penguatan pada siswa bertujuan untuk membangkitkan motivasi siswa, dan mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif (Hasibuan dan Moedjiono, 2010: 58).

Aspek menutup pembelajaran pada siklus ini dipertahankan dengan memperoleh skor 3. Hal tersebut dikarenakan guru telah melaksanakan evaluasi, memberikan motivasi belajar bagi siswa serta mengucapkan salam dan doa sebelum menutup pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkat. Terbukti dengan adanya peningkatan jumlah skor keterampilan guru dari siklus I sampai dengan siklus III, dari 20 meningkat menjadi 25 kemudian meningkat lagi menjadi 28. Jumlah skor keberhasilan peningkatan keterampilan guru telah melampaui

indikator keberhasilan dengan skor ≥ 20 . Dengan demikian penelitian berakhir pada siklus III dan tidak berlanjut ke siklus selanjutnya.

4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan tindakan pada siklus I, rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara menggunakan *krama lugu* yang menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebesar 17,41 dengan persentase sebesar 62,18%. Kualifikasi yang diperoleh berdasarkan rerata skor tersebut belum tuntas dengan kategori cukup.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan tindakan pada siklus II, rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara menggunakan *krama lugu* yang menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* adalah sebesar 21,58 dengan persentase sebesar 77,07%. Kualifikasi yang diperoleh berdasarkan rerata skor pada siklus ini sudah tuntas dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus sebelumnya dan perlu untuk dipertahankan atau ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Kemudian pada siklus III, rata-rata skor yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara menggunakan *krama lugu* yang menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* sebesar 22,30 dengan persentase sebesar 79,64 %. Kualifikasi yang diperoleh berdasarkan rerata skor tersebut sudah tuntas dengan kategori baik, dan

telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditentukan sehingga dapat dikatakan berhasil.

Aktivitas siswa yang meliputi mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan dari guru, mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar, mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player*, melakukan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player*, memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran, serta mengerjakan evaluasi dalam penelitian ini apabila dikaitkan dengan aktivitas siswa menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) maka dapat dikatakan bahwa terdapat tujuh aktivitas yang telah dilaksanakan oleh siswa dalam pelaksanaan tindakan tersebut. Hal ini terlihat dari indikator-indikator yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan dimana indikator tersebut terkait dengan tahapan model *Direct Instruction* yang dikombinasikan menggunakan media *Flash Player* dan mengalami peningkatan. Peningkatan dalam pelaksanaan tindakan tersebut terjadi pada setiap indikator yang ada pada aktivitas siswayang dapat dipaparkan sebagai berikut :

4.2.1.2.1 Siklus I

Aspek mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,00 pada siklus ini dengan persentase keberhasilan mencapai 75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa berusaha siap untuk mengikuti pembelajaran dilihat dari setelah siswa berada di ruangan kelas, siswa langsung duduk di bangku masing-masing kemudian menyiapkan buku pelajaran dan meletakkan di atas meja serta duduk dengan tenang namun masih terdapat beberapa siswa yang

belum duduk dengan tenang dan menyiapkan buku di atas meja dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak membawa buku pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yang menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Aspek mendengarkan penjelasan dari guru memperoleh rerata skor untuk siklus ini sebesar 2,58 dengan keberhasilan sebesar 64,5%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru dengan tidak bercanda dengan sebangku, tidak mengganggu teman yang sedang mendengarkan serta tidak mengerjakan hal lain pada saat mendengarkan, namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yaitu prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Aspek mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar memperoleh rerata skor sebesar 1,89 dengan persentase keberhasilan aspek ini mencapai 47,25%. Indikator ini dikatakan belum berhasil dikarenakan terjadi kesalahan teknis pada saat pembelajaran berlangsung, LCD yang digunakan tidak berfungsi, namun karena tugas dalam pelatihan awal dan pelatihan lanjutan yang digunakan berupa file audio, sehingga pelatihan dapat berlangsung dengan baik.

Kemudian perolehan skor sebesar 1,89 ditunjukkan dengan siswa tetap bersungguh-sungguh mengamati dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru walaupun tidak melalui media *Flash Player*, tidak mengantuk dan tidak bercanda, mencatat hal-hal yang penting, serta menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait dengan materi namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan, bercanda dengan teman, serta tidak mencatat materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator ini sangat perlu untuk ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Aspek mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* memperoleh rata-rata skor sebesar 2,44 dengan keberhasilan sebesar 61%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan awal, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan pelatihan secara berkelompok, serta terdapat beberapa siswa yang berani maju kedepan kelas sebagai wakil dari kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaan dalam pelatihan awal. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh, mengganggu teman, dan tidak berpartisipasi aktif dalam pelatihan awal yang dikerjakan secara kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek melakukan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* memperoleh rata-rata skor sebesar 2,67 dengan persentase

keberhasilan sebesar 66,75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan lanjutan, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan dikarenakan pada pelatihan lanjutan ini siswa bekerja secara individu sehingga memerlukan ketenangan dalam mendengarkan *audioflash* untuk pelatihan lanjutan, mengerjakan pelatihan secara individu, serta terdapat beberapa siswa yang berani maju kedepan kelas menyajikan hasil pekerjaan pelatihan lanjutan. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh, dan tidak berani maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 2,27 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 56,75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah memberikan penghargaan kepada teman berupa tepuk tangan atas keberanian teman untuk maju ke depan kelas, mengangkat tangan sebelum bertanya yang menunjukkan etika bertanya, bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta melaksanakan perintah dan petunjuk yang diberikan guru selama proses pembelajaran, namun masih banyak siswa yang belum mengikuti perintah dan petunjuk guru, tidak mengangkat tangan saat bertanya dan adapula yang belum berani bertanya.

Rata-rata skor yang diperoleh pada pertemuan ini untuk indikator mengerjakan evaluasi sebesar 2,56 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 64%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah mengerjakan evaluasi dengan tenang dan tertib, tidak membuka catatan pada saat mengerjakan evaluasi, mengerjakan evaluasi secara mandiri, serta mengerjakan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengerjakan evaluasi dengan tidak tertib dan tenang, mencontek teman dan membuka catatan, serta mengerjakan evaluasi melebihi waktu yang telah ditentukan.

4.2.1.2.2 Siklus II

Aspek mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,22 pada siklus ini dengan persentase keberhasilan mencapai 80,5%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa berusaha siap untuk mengikuti pembelajaran dilihat dari setelah siswa berada di ruangan kelas, siswa langsung duduk di bangku masing-masing kemudian menyiapkan buku pelajaran dan meletakkan di atas meja serta duduk dengan tenang namun masih terdapat beberapa siswa yang belum duduk dengan tenang dan menyiapkan buku di atas meja dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak membawa buku pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yang menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual. Terjadi peningkatan perolehan skor dan persentase keberhasilan pada siklus ini sehingga hal ini perlu untuk dipertahankan pada siklus selanjutnya atau bahkan ditingkatkan.

Aspek mendengarkan penjelasan dari guru memperoleh rerata skor untuk siklus ini sebesar 3,08 dengan keberhasilan sebesar 77%. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian siswa telah bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru dengan tidak bercanda dengan sebangku, tidak mengganggu teman yang sedang mendengarkan serta tidak mengerjakan hal lain pada saat mendengarkan, namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru serta mengerjakan hal lain seperti mencoret-coret buku atau tangan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yaitu prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual. Terjadi peningkatan juga pada indikator ini sehingga perlu untuk dipertahankan pada siklus selanjutnya.

Aspek mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar memperoleh rerata skor sebesar 3,38 dengan persentase keberhasilan aspek ini mencapai 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada indikator ini yang disebabkan LCD yang pada pertemuan sebelumnya tidak berfungsi dengan maksimal, pada siklus ini dapat berfungsi dengan maksimal sehingga meningkatkan perhatian siswa untuk mengamati media *Flash Player*. Kemudian siswa juga tenang, tidak mengantuk, tidak bercanda saat mengamati media *Flash Player* dikarenakan sebelum menayangkan media *Flash Player* guru telah meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat pada media tersebut sehingga memerlukan konsentrasi lebih pada siswa walaupun masih terdapat

beberapa siswa yang tidak tenang dan tidak ikut mencatat. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2009: 6.10) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan.

Rata-rata skor yang diperoleh dalam aspek mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* pada siklus ini sebesar 2,75 dengan keberhasilan sebesar 68,75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan awal, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan pelatihan secara mandiri, serta terdapat beberapa siswa yang berani maju kedepan kelas untuk menyajikan hasil pekerjaan dalam pelatihan awal. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh, mengganggu teman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek melakukan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* memperoleh rata-rata skor sebesar 3,05 dengan persentase keberhasilan sebesar 76,25%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan lanjutan, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, bekerja secara berkelompok, serta terdapat beberapa siswa yang berani maju kedepan kelas sebagai wakil dari

kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaan pelatihan lanjutan. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh dikarenakan siswa bekerja secara kelompok sehingga memungkinkan siswa untuk bercanda dengan teman satu kelompoknya, dan tidak berani maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 2,77 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 69,25%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah memberikan penghargaan kepada teman berupa tepuk tangan atas keberanian teman untuk maju ke depan kelas, mengangkat tangan sebelum bertanya yang menunjukkan etika bertanya, bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta melaksanakan perintah dan petunjuk yang diberikan guru selama proses pembelajaran, namun masih banyak siswa yang belum mengikuti perintah dan petunjuk guru, tidak mengangkat tangan saat bertanya dan adapula yang belum berani bertanya.

Aspek mengerjakan evaluasi pada pertemuan ini memperoleh rata-rata skor sebesar 3,33 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 83,25%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah mengerjakan evaluasi dengan tenang dan tertib, tidak membuka catatan pada saat mengerjakan evaluasi, mengerjakan evaluasi secara mandiri, serta mengerjakan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah

ditentukan, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengerjakan evaluasi dengan tidak tertib dan tenang, mencontek teman dan membuka catatan, serta mengerjakan evaluasi melebihi waktu yang telah ditentukan.

Terjadi peningkatan-peningkatan perolehan rerata skor dan pencapaian keberhasilan yang ditunjukkan dalam bentuk persentase pada setiap indikatornya dalam siklus ini sehingga perlu untuk dipertahankan pada siklus selanjutnya.

4.2.1.2.3 Siklus III

Aspek mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,53 pada siklus ini dengan persentase keberhasilan mencapai 88,25%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa berusaha siap untuk mengikuti pembelajaran dilihat dari setelah siswa berada di ruangan kelas, siswa langsung duduk di bangku masing-masing kemudian menyiapkan buku pelajaran dan meletakkannya di atas meja serta duduk dengan tenang namun hanya beberapa siswa yang belum duduk dengan tenang dan menyiapkan buku di atas meja dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak membawa buku pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yang menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Aspek mendengarkan penjelasan dari guru memperoleh rerata skor sebesar 3,08 dengan keberhasilan sebesar 77%. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian siswa telah bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru dengan tidak bercanda dengan sebangku, tidak mengganggu teman yang sedang

mendengarkan serta tidak mengerjakan hal lain pada saat mendengarkan, namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru serta mengerjakan hal lain seperti mencoret-coret buku atau tangan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 22) yaitu prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Aspek mengamati media *Flash Player* yang ditayangkan/diputar memperoleh rerata skor sebesar 3,5 dengan persentase keberhasilan aspek ini mencapai 87,5%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa tenang, tidak mengantuk, tidak bercanda saat mengamati media *Flash Player* dikarenakan sebelum menayangkan media *Flash Player* guru telah meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat pada media tersebut sehingga memerlukan konsentrasi lebih pada siswa walaupun beberapa siswa masih belum bisa tenang. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2008: 6.10) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan.

Rata-rata skor yang diperoleh dalam aspek mengerjakan pelatihan awal yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* pada siklus ketiga ini sebesar 2,69 dengan keberhasilan sebesar 67,25%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam

mengerjakan pelatihan awal, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan pelatihan secara mandiri. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh dan mengganggu teman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek melakukan pelatihan lanjutan yang ditayangkan/diputar melalui media *Flash Player* memperoleh rata-rata skor sebesar 2,92 dengan persentase keberhasilan sebesar 73%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa bersungguh-sungguh mendengarkan intruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan lanjutan, tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan, mengerjakan pelatihan secara kelompok, serta terdapat beberapa siswa yang berani maju kedepan kelas setelah ditunjuk oleh guru untuk menyajikan hasil pekerjaan pelatihan lanjutan. Namun masih terdapat beberapa siswa yang gaduh. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) bahwa salah satu aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan lisan (oral) yang berupa kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Aspek memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 3,11 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 77,75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah memberikan penghargaan kepada teman berupa tepuk tangan atas keberanian teman untuk maju ke depan kelas,

mengangkat tangan sebelum bertanya yang menunjukkan etika bertanya, bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta melaksanakan perintah dan petunjuk yang diberikan guru selama proses pembelajaran.

Aspek mengerjakan evaluasi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,47 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 86,75%. Hal ini ditunjukkan dengan siswa telah mengerjakan evaluasi dengan tenang dan tertib, tidak membuka catatan pada saat mengerjakan evaluasi, mengerjakan evaluasi secara mandiri, serta mengerjakan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengerjakan evaluasi dengan tidak tertib dan tenang, mencontek teman dan membuka catatan, serta mengerjakan evaluasi melebihi waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dapat meningkat. Terbukti dengan adanya peningkatan jumlah skor aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III, dari 17,41 meningkat menjadi 21,58 kemudian menjadi 22,30. Jumlah skor keberhasilan peningkatan aktivitas siswa telah melampaui indikator keberhasilan dengan skor ≥ 18 . Dengan demikian penelitian berakhir pada siklus III dan tidak berlanjut ke siklus selanjutnya.

4.2.1.3 Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

Siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* memperoleh jumlah rata-rata skor 9,58 dengan

persentase keberhasilan sebesar 47,9% sehingga termasuk kedalam kategori cukup dengan kualifikasi belum tuntas. Adapun indikator yang diamati adalah pelafalan, sikap siswa, ketepatan berbicara *krama lugu*, kelancaran berbicara *krama lugu*, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan dimana indikator pertama mendapat 7,5%, kedua 10%, ketiga memperoleh 2,5%, keempat 17,5%, dan indikator terakhir memperoleh 55%.

Siklus II, rata-rata skor keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* memperoleh jumlah rata-rata skor 12,17 dengan persentase keberhasilan sebesar 60,8% sehingga termasuk kedalam kategori cukup dengan kualifikasi belum tuntas. Adapun indikator yang diamati antara lain adalah 1) pelafalan yang memperoleh 25% ketuntasan, 2) sikap siswa memperoleh 35%, 3) ketepatan berbicara *krama lugu* 30%, 4) kelancaran berbicara *krama lugu* 55%, dan 5) pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan 75%.

Siklus III, rata-rata skor keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* memperoleh jumlah rata-rata skor 13,68 dengan persentase keberhasilan sebesar 68,4% sehingga termasuk kedalam kategori baik dengan kualifikasi tuntas. Adapun indikator yang diamati antara lain adalah 1) pelafalan, 2) sikap siswa, 3) ketepatan berbicara *krama lugu*, 4) kelancaran berbicara *krama lugu*, dan 5) pemahaman siswa terhadap materi yang dibicarakan dimana masing-masing indikator memperoleh persentase ketuntasan sebesar 65%, 45%, 52,5%, 47,5%, dan 70%.

Berdasarkan pemaparan data di atas maka dapat dikatakan adanya peningkatan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa dari siklus I sampai dengan siklus III, yaitu dari 47,9% menjadi 60,8% kemudian meningkat lagi menjadi 68,4%. Jika dilihat dari rerata skor yang diperoleh peningkatan tersebut yaitu 13,68 termasuk kedalam kategori tuntas sehingga penelitian berakhir pada siklus III dan tidak berlanjut ke siklus selanjutnya.

4.2.1.4 Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa

Pembahasan hasil belajar keterampilan berbicara siswa didasarkan pada hasil nilai akhir pada siklus I, II, dan III.

Tabel 4.13
Analisis Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

No.	Pencapaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai rata-rata	59,44	56,8	63,99	68,90
2.	Nilai terendah	48	41,6	48,3	53,6
3.	Nilai Tertinggi	78	79,3	83,3	87,2
4.	Jumlah tuntas	12	15	22	29
5.	Jumlah tidak tuntas	24	21	14	7
6.	Persentase keberhasilan	34%	41,67%	61,1%	80,55%

Berdasarkan tabel 4.13, dapat dipaparkan bahwa data awal menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 59,44 dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 78, serta siswa tuntas sejumlah 12 siswa sedangkan sisanya 24 siswa tidak tuntas, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal pada data awal yang ditunjukkan dengan persentase yakni sebesar 34%.

Pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai siswa yang diperoleh adalah sebesar 56,8 dengan nilai terendah 41,6 dan nilai tertinggi 79,3, sedangkan jumlah siswa

tuntas naik menjadi 15 siswa dan sisanya yaitu sejumlah 21 siswa belum tuntas sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus ini adalah 41,67%. Pada siklus ini, ketuntasan belajar siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti sehingga perlu untuk ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 63,99 dengan nilai terendah 48,3 dan nilai tertinggi 83,3, sedangkan jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 22 siswa dan 14 siswa belum tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 61,1%. Hal ini menunjukkan bahwa target yang ditentukan belum tercapai sehingga peneliti merencanakan siklus selanjutnya untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Kemudian pada siklus III, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah sebesar 68,90 dengan nilai terendah 53,6 dan nilai tertinggi 87,2. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus ini sebanyak 29 siswa dan sisanya belum tuntas. Berdasarkan data tersebut maka ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus ini sebesar 80,55%. Hal ini menunjukkan bahwa target telah tercapai dimana siswa mencapai ketuntasan belajar minimal yaitu 75%.

Berdasarkan pemaparan data tersebut terjadi adanya peningkatan hasil belajar serta ketuntasan belajar klasikal dari siklus I, II, sampai dengan siklus III dengan perolehan ketuntasan belajar siswa dari 41,67% menjadi 61,1% kemudian meningkat menjadi 80,55%. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa telah dapat menggunakan ragam *krama lugu* dengan baik.

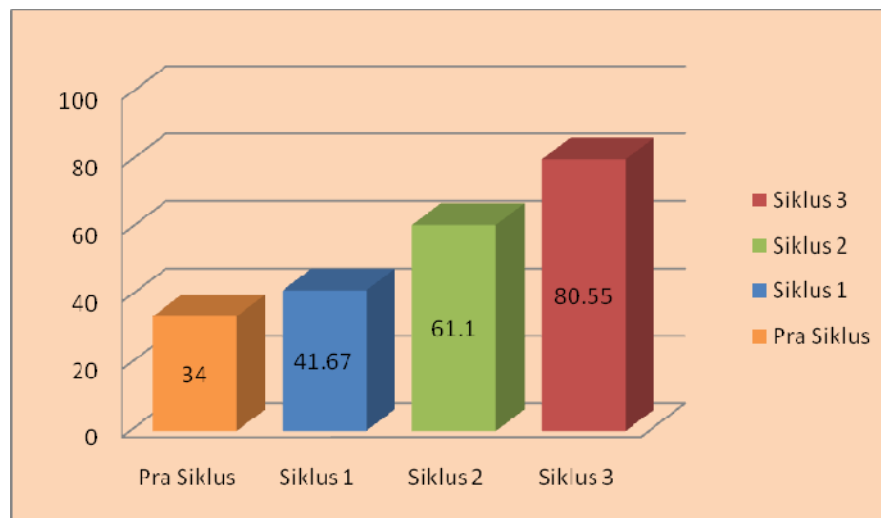


Diagram 4.17

Rekapitulasi Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB

Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Pemaparan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus III telah mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 80,55% siswa mencapai ketuntasan minimal SDN Purwoyoso 03 Semarang pada mata pelajaran bahasa Jawa yaitu ≥ 60 . Terjadinya kenaikan hasil belajar dikarenakan dalam setiap tahap pembelajaran guru melakukan kegiatan tersebut dengan terencana, dan sistematis.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* dalam pembelajaran Jawa, implikasi hasil penelitian tersebut adalah adanya peningkatan terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan berbicara siswa, karakter yang diharapkan pada siswa, serta hasil belajar siswa pada kelas IVB SDN Purwoyoso

03 Semarang. Kemudian implikasi lain yang didapat dari penelitian ini antara lain adalah implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah adanya temuan-temuan ke arah positif berupa perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Jawa terutama perbaikan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang model *Direct Instruction* yang dipadukan dengan media *Flash Player*.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penambahan ilmu pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas berdasarkan masalah yang ditemukan oleh guru, sehingga hal ini dapat menarik guru untuk melakukan penelitian yang sejenis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran kelas yang mereka ampu.

Sedangkan implikasi paedagogis dari penelitian ini adalah keterampilan serta peranan guru di dalam kelas yang sesuai dengan pendapat Pullias dan Young (dalam Aprietha, 2013: 24) antara lain sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, inovator, model dan teladan, peneliti, dan evaluator.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran bahasa Jawa aspek berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instructions* berbantuan media *Flash Player* siswa kelas IVB SD Purwoyoso 03 dan pembahasan yang telah disajikan sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbicara menggunakan ragam *krama lugu* yang dilakukan melalui penerapan model *Direct Instructions* berbantuan media *Flash Player* siswa kelas IVB SD Purwoyoso 03 terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pada siklus I diperoleh data keterampilan guru dalam mengajar memperoleh skor 20 dengan rata-rata skor 2,5 yang tergolong dalam kriteria cukup dengan presentase keberhasilan sebesar 62,5% yang kemudian meningkat pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu diperolehnya skor 25 dengan rata-rata tiap skor sebesar 3,125 sehingga termasuk dalam kategori baik dan persentase keberhasilan meningkat menjadi 78%. Kemudian pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data keterampilan guru sebesar skor 28 dengan rata-rata tiap indikatornya sebesar 3,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik atau dengan presentase keberhasilan $\geq 75\%$

2. Pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* siswa kelas IVB SD Purwoyoso 03 dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh data aktivitas siswa berupa skor sebesar 17,41. Pencapaian keberhasilan ditunjukkan dalam bentuk persentase sebesar 62,18% sehingga termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan dengan diperolehnya skor data aktivitas siswa sebesar 21,58 dengan pencapaian keberhasilan sebesar 77,07% sehingga termasuk dalam kategori baik. Kemudian pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data aktivitas siswa dengan jumlah rata-rata skor 22,30 sehingga termasuk dalam kategori baik dengan pencapaian keberhasilan 79,64%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik atau $\geq 75\%$
3. Penerapan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* siswa kelas IVB SD Purwoyoso 03 pada pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil penilaian keterampilan berbicara *krama lugu* dan belajar siswa pada siklus I dimana keterampilan berbicara *krama lugu* memperoleh skor sebesar 9,58 sehingga termasuk dalam kategori cukup dengan hasil belajar siswa berupa nilai terendah 41,6 nilai tertinggi 79,3 dengan rata-rata 56,8 dan ketuntasan klasikal sebesar 41,67%. Kemudian pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data keterampilan berbicara

krama lugu siswa dengan rata-rata skor sebesar 12,17 dimana hasil belajar siswa memperoleh nilai terendah 48,3 dan nilai tertinggi 83,3 dengan rata-rata 63,99 serta ketuntasan klasikal 61,1%. Kemudian pada pelaksanaan tindakan siklus III keterampilan berbicara *krama lugu* siswa mengalami peningkatan skor dari siklus sebelumnya yakni 13,68 dengan hasil belajar yang diperoleh siswa berupa nilai terendah 53,6 dan 87,2 sebagai nilai tertinggi dengan rata-rata nilai masing-masing siswa sebesar 68,90 dan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80,55%. Hasil belajar keterampilan berbicara *krama lugu* siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 75%.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis tindakan mengenai model *Direct Instruction* berbantuan *Flash Player* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03 telah terbukti kebenarannya.

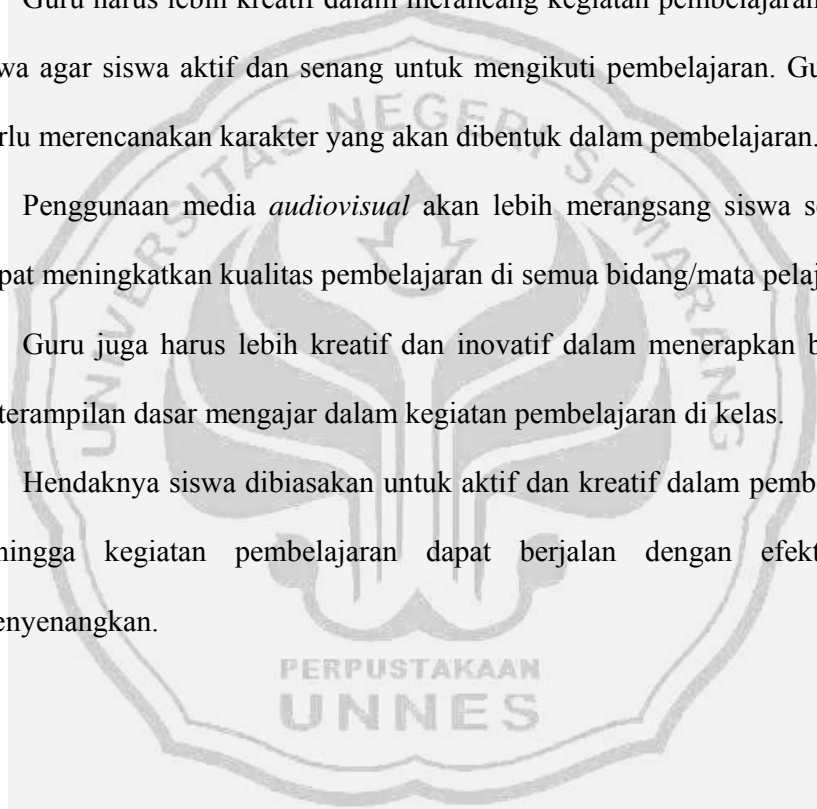
5.2 SARAN

Berdasarkan hasil simpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian pembelajaran berbicara *krama lugu* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 03, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran berikut:

- a. Guru dapat menerapkan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran bahasa Jawa terutama pada materi berbicara menggunakan ragam tertentu, khususnya *krama*.

- b. Guru juga dapat menerapkan model *Direct Instruction* berbantuan media *Flash Player* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.
- c. Guru harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran bahasa Jawa agar siswa aktif dan senang untuk mengikuti pembelajaran. Guru juga perlu merencanakan karakter yang akan dibentuk dalam pembelajaran.
- d. Penggunaan media *audiovisual* akan lebih merangsang siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di semua bidang/mata pelajaran.
- e. Guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai keterampilan dasar mengajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- f. Hendaknya siswa dibiasakan untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Akhsana, Wildan. 2011. *Penggunaan media macromedia flash professional 8 untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas VI SDN Tunjungsekar 1 Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang. (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50817>, diakses pada hari Kamis, 24 Januari 2013:15.05)
- Aprietha, Sirena Setya. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual pada siswa kelas IV SD Tambakaji 03 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Sinar Grafika
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: PT. Yrama Widya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rinneka Karya.
- _____. 2002 . *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rinneka Cipta.
- _____. 2010 . *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : PT. Rinneka Cipta.
- Gunawan, Iwan Dudy. 2012. *Definisi, Ruang Lingkup, dan Aliran-Aliran Filsafat Pendidikan*. (http://www.unpas.ac.id/fiss/cms/besan.artikel.php?article_id=14, diakses pada Kamis 24 Januari 2013 : 15.45)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia

- Hardini, Isriani. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Komsep dan Implementasi)*. Yogyakarta : Familia
- Harjawijaya, Haryana dan Supriya. 2009. *Kamus Unggah-ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius
- Hermawan, Asep Herry. 2013. *Penilaian Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Kurikulum 2013 oleh PGSD FIP UNNES
- Herryanto, Nar dan H.M Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hasibuan. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Lapono, Nabisi dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI
- Leisubun, Sofianan. 2011. *Implementasi model pembelajaran direct instruction (DI) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lesanpuro III Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*. Skripsi. (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50393>, diakses pada Kamis, 24 Januari 2013 : 16.54)
- Mulyasa, HE. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- _____. *Manajemen Berbasis Sekolah. Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2012. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : PT Alfabeta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE UGM
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.

- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Rohmadi, Muhammad dan Hartono, Lili. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa: Teori dan Pembelajarannya*. Surakarta: Pelangi Press
- Rohman, Arif & Wiyono, Teguh. 2010. *Education Policy in Decentralization Era*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Press
- Rustono. 1999. *Pokok-pokok Pragmatik*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sagala, Syaiful. 2011. *Praktik Etika Pendidikan di Seluruh Wilayah NKRI*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Semarang: Rasail Media
- Santoso, Puji. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Saputra, Adik Rian. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Direct Instruction dengan Media Macromedia Flash Siswa Kelas VB SDN Wonosari 02 Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setiyanto, Aryo Bimo. 2007. *Paramasastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Soewarso, dkk. 2010. *Nyinau Basa Jawi Ing Pawiyatan Luhur*. Salatiga : Widya Sari Press
- Sudaryanto. 1991. *Tata Bahasa Baku Bahasa Jawa*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Suparno, Paul dkk. 2006. *Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah Suatu Tinjauan Umum*. Yogyakarta : Kanisius
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syarifudin. 2011. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Diadit Media
- Talaohu, Ris. 2011. *Penerapan model direct instruction (DI) untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Sukoharjo 1 Kota Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang. (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50392>, diakses pada Kamis, 24 Januari 2013 pukul 16.43)
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Publisher
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B, dkk. 2012. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wibawa, Sutrisna. 2010. *Bahasa dan Sastra Jawa Sebagai Sumber Pendidikan Karakter dan Implementasinya dalam Pendidikan*. Makalah: UNY
- Winataputra, S Udin, dkk.2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka.
- Warsito, Ronggo. 2002. *Buku Pinter Pepak Basa Jawa kangge Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan, Madrasah lan Umum*. Surakarta: Penerbit Nusantara.
- <http://oldweb.madison.k12.wi.us/sod/car/carhomepage.html>, (diakses pada Rabu, 27 Februari 2013 : 14.350)
- <http://academic.udayton.edu/FacDev/Newsletters/EssaysforTeachingExcellence/PODvol14/tevoll4n7.html>, (diakses pada Rabu, 27 Februari 2013 : 14.350)

Dokumen :

Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No.423.5/5/2010 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa)

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Undang-undang No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.



Lampiran 1

PEDOMAN PENETAPAN

INDIKATOR KISI-KISI KETERAMPILAN GURU

Keterampilan Dasar Mengajar	Langkah-langkah Model <i>Direct Instruction</i> berbantuan Media <i>Flash Player</i>	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran melalui penggunaan Model <i>Direct Instruction</i> berbantuan Media <i>Flash Player</i>
a. Keterampilan membuka pelajaran b. Keterampilan bertanya c. Keterampilan memberi penguatan d. Keterampilan mengadakan Variasi e. Keterampilan menjelaskan f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil g. Keterampilan mengelola kelas h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan i. Keterampilan Menutup Pelajaran	l. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. m. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media <i>Flash Player</i> n. Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi o. Menyajikan materi melalui media <i>Flash Player</i> p. Memberikan pelatihan awal kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui media <i>Flash Player</i> . q. Memberikan bimbingan saat siswa melakukan pelatihan r. Demonstrasi s. Melakukan pelatihan lanjutan. t. Presentasi. u. Siswa dibantu oleh guru untuk menarik kesimpulan. v. Evaluasi	9) Guru menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran (<i>keterampilan variasi</i>) 10) Pengkondisian kelas (<i>keterampilan membuka pelajaran</i>) 11) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan variasi</i>) 12) Guru menyajikan materi pembelajaran (<i>keterampilan menjelaskan, keterampilan variasi</i>) 13) Guru memberikan pelatihan (<i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan variasi, keterampilan menjelaskan</i>) 14) Guru membimbing siswa dalam pelatihan (<i>keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i>) 15) Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan (<i>keterampilan</i>)

		<p><i>mengelola kelas, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan)</i></p> <p>16) Menutup pembelajaran <i>(keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan menutup pelajaran)</i></p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(Anitah, 2008)



Lampiran 2

PEDOMAN PENETAPAN

INDIKATOR KISI-KISI AKTIVITAS SISWA

Aktivitas Siswa	Langkah-langkah Model <i>Direct Instruction</i> berbantuan <i>Media Flash Player</i>	Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran melalui penggunaan Model <i>Direct Instruction</i> berbantuan <i>Media Flash Player</i>
1. Kegiatan <i>visual (visual activities)</i> , seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2. Kegiatan lisan (<i>oral activities</i>), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. 3. Kegiatan mendengarkan (<i>listening activities</i>), seperti uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. 4. Kegiatan menulis (<i>writing activities</i>), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. 5. Kegiatan	a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui <i>media Flash Player</i> c. Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi d. Menyajikan materi melalui <i>media Flash Player</i> e. Memberikan pelatihan awal kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sampai siswa paham melalui <i>media Flash Player</i> . f. Memberikan bimbingan saat siswa melakukan pelatihan g. Demonstrasi h. Melakukan pelatihan lanjutan. i. Presentasi. j. Siswa dibantu oleh guru untuk menarik kesimpulan. k. Evaluasi	8) Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran (<i>kegiatan emosional</i>) 9) Mendengarkan penjelasan dari guru (<i>kegiatan mendengarkan, kegiatan emosional</i>) 10) Siswa mengamati <i>media Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar (<i>kegiatan visual, mendengarkan, menulis, berbicara</i>) 11) Mengerjakan pelatihan awal yang diputar/ditayangkan melalui <i>Flash Player</i> (<i>kegiatan menulis, kegiatan berbicara, kegiatan visual, kegiatan mental</i>) 12) Mengerjakan pelatihan lanjutan yang diputar/ditayangkan melalui <i>Flash Player</i> (<i>kegiatan mendengarkan, kegiatan berbicara, kegiatan visual, kegiatan mental</i>) 13) Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran (<i>kegiatan</i>

<p>menggambar (<i>drawing activities</i>), menggambar, membuat grafik, peta, diagram.</p> <p>6. Kegiatan metrik (<i>motor activities</i>), melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.</p> <p>7. Kegiatan mental (<i>mental activities</i>), seperti menganggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. Kegiatan emosional (<i>emosional activities</i>), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup</p>		<p><i>berbicara, kegiatan emosional, kegiatan mendengarkan</i>)</p> <p>14) Mengerjakan evaluasi (<i>kegiatan mental</i>)</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Paul B. Driedich (dalam Sardiman, 2011:101)

Lampiran 3

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Peningkatan Keterampilan Berbicara Krama Lugu Menggunakan Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan 2) Pengkondisian kelas 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran 4) Menyajikan materi pembelajaran 5) Memberikan pelatihan 6) Membimbing siswa dalam pelatihan 7) Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan 8) Menutup pembelajaran 	Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan • Catatan lapangan • Dokumentasi foto dan video
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran 2) Mendengarkan penjelasan dari guru 3) Mengamati media <i>Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar 4) Mengerjakan pelatihan awal yang diputar/ditayangkan melalui media <i>Flash Player</i> 5) Mengerjakan pelatihan lanjutan yang diputar/ditayangkan melalui 	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan • Catatan lapangan • Dokumentasi

		<p>media <i>Flash Player</i></p> <p>6) Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran</p> <p>7) Mengerjakan evaluasi</p>		
3.	<p>Keterampilan berbicara <i>krama lugu</i> dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i></p>	<p>1) Pelafalan</p> <p>2) Sikap siswa</p> <p>3) Ketepatan berbicara menggunakan <i>krama lugu</i></p> <p>4) Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i></p> <p>5) Pemahaman siswa terhadap materi</p>	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik penilaian • Hasil evaluasi • dokumentasi



Lampiran 4

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus :

Nama Guru : Wahyu Rina Susilowati

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Kelas : IVB

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan teliti setiap indikator yang ada dalam lembar pengamatan ini.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom check jika deskriptor a, b, c, atau d yang tertulis tampak
3. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Skala penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah Skor
1.	Menyiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	a. Guru menyiapkan media <i>Flash Player</i> yang akan digunakan b. Media dan sumber belajar sesuai dengan materi c. Menyiapkan Laptop, LCD, dan Speaker aktif d. Mempersiapkan RPP		
2.	Pengkodisian kelas	a. Salam pembuka b. Presensi c. Mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang		

		d. Mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran		
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan apersepsi b. Menayangkan tujuan pembelajaran melalui media <i>Flash Player</i> c. Memaparkan tujuan pembelajaran d. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan 		
4.	Menyajikan materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menampilkan materi <i>krama lugu</i> melalui media <i>Flash Player</i> b. Menjelaskan ragam <i>krama lugu</i> c. Memberikan contoh penggunaan <i>krama lugu</i> d. Menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan <i>krama lugu</i> dalam kalimat 		
5.	Memberikan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pelatihan awal secara kelompok b. Memberikan waktu untuk berdiskusi c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi d. Memberikan pelatihan lanjutan secara individu 		
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan pada pelatihan awal b. Memberikan bimbingan merata pada semua kelompok c. Mengawasi jalannya pelatihan agar suasana tetap kondusif. d. Membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan 		
7.	Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari c. Memberi penguatan verbal pada siswa yang menjawab 		

		pertanyaan dengan benar d. Memberi tepuk tangan atau penguatan verbal pada siswa yang berani maju ke depan.		
8.	Menutup pembelajaran	a. Melaksanakan evaluasi b. Memberikan materi pembelajaran yang akan datang c. Memberikan motivasi belajar d. Salam penutup dan doa		

$$T = 32$$

$$R = 8$$

$$n = (32-8)+1$$

$$= 25 \text{ (data ganjil)}$$

$$Q2 = \text{median}$$

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4}(25+1) = 13$$

$$\text{Nilai } Q2 = 13 + (7) = 20$$

$$Q1 = \text{kuartil pertama}$$

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4}(25+1) = 6,5$$

$$\text{Nilai } Q1 = 6,5 + (7) = 13,5$$

$$Q3 = \text{kuartil ketiga}$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{3}{4}(25+1) = 19,5$$

$$\text{Nilai } Q3 = 19,5 + (7) = 26,5$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T \text{ (skor tertinggi)}$$

$$\text{Nilai } Q4 = 32$$

(kriteria ketuntasan keterampilan guru)

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik (A)
$20 \leq \text{skor} \leq 26,5$	Baik (B)
$13,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Cukup (C)
$8 \leq \text{skor} \leq 13,5$	Kurang (D)

Lampiran 5

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus : I

Nama Guru : Wahyu Rina Susilowati

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Kelas : IVB

Hari/Tanggal : Senin / 18 Maret 2013

No.	Indikator	Deskriptor	(√)	Jumlah Skor
1.	Menyiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	a. Guru menyiapkan media <i>Flash Player</i> yang akan digunakan b. Media dan sumber belajar sesuai dengan materi c. Menyiapkan Laptop, LCD, dan Speaker aktif d. Mempersiapkan RPP	√ √ √ √	4
2.	Pengkodisian kelas	a. Salam pembuka b. Presensi c. Mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang d. Mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran	√ √	2
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Melakukan apersepsi b. Menayangkan tujuan pembelajaran melalui media <i>Flash Player</i> c. Memaparkan tujuan pembelajaran d. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√	1

4.	Menyajikan materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menampilkan materi <i>krama lugu</i> melalui media <i>Flash Player</i> b. Menjelaskan ragam <i>krama lugu</i> c. Memberikan contoh penggunaan <i>krama lugu</i> d. Menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan <i>krama lugu</i> dalam kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ 	2
5.	Memberikan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pelatihan awal secara kelompok/individu b. Memberikan waktu untuk berdiskusi c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi d. Memberikan pelatihan lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ √ 	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan pada pelatihan awal b. Memberikan bimbingan merata pada semua kelompok c. Mengawasi jalannya pelatihan agar suasana tetap kondusif. d. Membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ 	2
7.	Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari c. Memberi penguatan verbal pada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar d. Memberi tepuk tangan atau penguatan verbal pada siswa yang berani maju ke depan. 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ 	2
8.	Menutup pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan evaluasi b. Memberikan materi pembelajaran yang akan datang c. Memberikan motivasi belajar d. Salam penutup dan doa 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ 	3
Jumlah skor				20
Presentase Keberhasilan				62,5%
Kategori				Cukup

Observer,



Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009



Lampiran 6

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus : II

Nama Guru : Wahyu Rina Susilowati

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Kelas : IVB

Hari/Tanggal : Selasa / 26 Maret 2013

No.	Indikator	Deskriptor	(√)	Jumlah Skor
1.	Menyiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	a. Guru menyiapkan media <i>Flash Player</i> yang akan digunakan b. Media dan sumber belajar sesuai dengan materi c. Menyiapkan Laptop, LCD, dan Speaker aktif d. Mempersiapkan RPP	√ √ √ √	4
2.	Pengkodisian kelas	a. Salam pembuka b. Presensi c. Mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang d. Mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran	√ √ √	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Melakukan apersepsi b. Menayangkan tujuan pembelajaran melalui media <i>Flash Player</i> c. Memaparkan tujuan pembelajaran d. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√ √ √	3
4.	Menyajikan materi pembelajaran	a. Menampilkan materi <i>krama lugu</i> melalui media <i>Flash Player</i> b. Menjelaskan ragam <i>krama lugu</i> c. Memberikan contoh penggunaan <i>krama lugu</i> d. Menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan <i>krama</i>	√ √ √	3

		<i>lugu</i> dalam kalimat		
5.	Memberikan pelatihan	a. Memberikan pelatihan awal secara kelompok/individu b. Memberikan waktu untuk berdiskusi c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi d. Memberikan pelatihan lanjutan	√ √ √ √	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	a. Memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan pada pelatihan awal b. Memberikan bimbingan merata pada semua kelompok c. Mengawasi jalannya pelatihan agar suasana tetap kondusif. d. Membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan	√ √ √	3
7.	Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan	a. Memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari c. Memberi penguatan verbal pada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar d. Memberi tepuk tangan atau penguatan verbal pada siswa yang berani maju ke depan.	√ √ √	2
8.	Menutup pembelajaran	a. Melaksanakan evaluasi b. Memberikan materi pembelajaran yang akan datang c. Memberikan motivasi belajar d. Salam penutup dan doa	√ √ √	3
Jumlah skor				25
Presentase Keberhasilan				78%
Kategori				Baik

Semarang, 26 Maret 2013

Observer,


Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009

Lampiran 7

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus : III

Nama Guru : Wahyu Rina Susilowati

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Kelas : IVB

Hari/Tanggal : Jum'at / 29 Maret 2013

No.	Indikator	Deskriptor	(√)	Jumlah Skor
1.	Menyiapkan media dan sumber belajar yang digunakan	a. Guru menyiapkan media <i>Flash Player</i> yang akan digunakan b. Media dan sumber belajar sesuai dengan materi c. Menyiapkan Laptop, LCD, dan Speaker aktif d. Mempersiapkan RPP	√ √ √ √	4
2.	Pengkodisian kelas	a. Salam pembuka b. Presensi c. Mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang d. Mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran	√ √ √ √	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Melakukan apersepsi b. Menayangkan tujuan pembelajaran melalui media <i>Flash Player</i> c. Memaparkan tujuan pembelajaran d. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√ √ √ √	4
4.	Menyajikan materi pembelajaran	a. Menampilkan materi <i>krama lugu</i> melalui media <i>Flash Player</i> b. Menjelaskan ragam <i>krama lugu</i> c. Memberikan contoh penggunaan <i>krama lugu</i> d. Menunjuk beberapa siswa untuk mencoba menggunakan <i>krama</i>	√ √ √ √	4

		<i>lugu</i> dalam kalimat		
5.	Memberikan pelatihan	a. Memberikan pelatihan awal secara kelompok/individu b. Memberikan waktu untuk berdiskusi c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan hasil diskusi d. Memberikan pelatihan lanjutan	√ √ √ √	4
6.	Membimbing siswa dalam pelatihan	a. Memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan pada pelatihan awal b. Memberikan bimbingan merata pada semua kelompok c. Mengawasi jalannya pelatihan agar suasana tetap kondusif. d. Membimbing siswa dalam menyampaikan hasil pelatihan	√ √ √	3
7.	Memeriksa pemahaman siswa dan memberikan penguatan	a. Memberikan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman siswa b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari c. Memberi penguatan verbal pada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar d. Memberi tepuk tangan atau penguatan verbal pada siswa yang berani maju ke depan.	√ √ √	3
8.	Menutup pembelajaran	a. Melaksanakan evaluasi b. Memberikan materi pembelajaran yang akan datang c. Memberikan motivasi belajar d. Salam penutup dan doa	√ √ √ √	3
Jumlah skor				28
Presentase Keberhasilan				87,5%
Kategori				Baik

Semarang, 29 Maret 2013

Observer,

Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009

Lampiran 8

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT*
INSTRUCTION BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus :

Nama Siswa :

No. Absen/Kelas :

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Hari/tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan teliti setiap indikator yang ada dalam lembar pengamatan ini.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom check jika deskriptor a, b, c, atau d yang tertulis tampak
3. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Skala penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah Skor
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran	a. Siswa telah berada di ruangan kelas b. Siswa duduk di bangku masing-masing c. Menyiapkan buku pelajaran dan meletakkan di atas meja. d. Duduk dengan tenang.		
2.	Mendengarkan penjelasan dari guru	a. Mendengarkan penjelasan dari guru b. Tidak mengganggu teman yang sedang mendengarkan. c. Tidak bercanda dengan teman sebangku d. Tidak mengerjakan pekerjaan lain (bermain, menggambar dll)		
3.	Mengamati media	a. Siswa tenang saat mengamati media		

	<i>Flash Player</i> yang ditayangkan/diputar	<p><i>Flash Player</i> yang ditayangkan.</p> <p>b. Tidak mengantuk, tidak bercanda saat mengamati media <i>Flash Player</i></p> <p>c. Mencatat hal-hal penting.</p> <p>d. Menjawab pertanyaan berdasarkan media yang telah ditampilkan.</p>		
4.	Mengerjakan pelatihan awal yang diputar/ditayangkan melalui <i>Flash Player</i>	<p>a. Mendengarkan instruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan awal.</p> <p>b. Tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan.</p> <p>c. Mengerjakan pelatihan secara kelompok/ secara mandiri dan percaya diri.</p> <p>d. Berani maju kedepan untuk menyajikan hasil pekerjaan pelatihan awal.</p>		
5.	Mengerjakan pelatihan lanjutan yang diputar/ditayangkan melalui <i>Flash Player</i>	<p>a. Mendengarkan instruksi/arahan guru dalam mengerjakan pelatihan.</p> <p>b. Tidak gaduh saat mengerjakan pelatihan.</p> <p>c. Mengerjakan pelatihan secara mandiri dan percaya diri/ secara kelompok.</p> <p>d. Berani maju kedepan untuk menyajikan hasil pekerjaan pelatihan lanjutan.</p>		
6.	Memberi respon positif terhadap kegiatan pembelajaran	<p>a. Memberikan penghargaan kepada teman yang berani maju ke depan kelas.</p> <p>b. Mengangkat tangan sebelum bertanya.</p> <p>c. Bertanya dan menjawab pertanyaan</p> <p>d. Melaksanakan perintah dan petunjuk guru.</p>		
7.	Mengerjakan evaluasi	<p>a. Menjawab pertanyaan guru dengan suara jelas.</p> <p>b. Menjawab dengan tenang dan percaya diri.</p> <p>c. Tidak terbata-bata saat menjawab pertanyaan.</p> <p>d. Tidak bercanda saat menjawab pertanyaan.</p>		

$$R = 7$$

$$T = 28$$

$$n = (28 - 7) + 1 = 22 \rightarrow \text{data genap}$$

Q2 = median

$$\text{Letak Q2} = \frac{2}{4}(22+2) = 11,5$$

$$\text{Nilai Q2} = 11,5 + (6) = 17,5$$

Q1 = kuartil pertama

$$\text{Letak Q1} = \frac{1}{4}(22+2) = 6$$

$$\text{Nilai Q1} = 6 + (6) = 12$$

Q3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak Q3} = \frac{3}{4}(3.22+2) = 16$$

$$\text{Nilai Q3} = 16 + (6) = 22$$

Q4 = kuartil keempat = T (skor tertinggi)

$$\text{Nilai Q4} = 28$$

(kriteria ketuntasan aktivitas siswa)

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Kualifikasi
$22 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat aktif (A)	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 22$	Aktif (B)	Tuntas
$12 \leq \text{skor} < 18$	Cukup aktif (C)	Tidak Tuntas
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang aktif (D)	Tidak Tuntas

Lampiran 9

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER*

Siklus : I

Nama SD : SDN Purwoyoso 03
 Kelas : IVB
 Hari/ tanggal : Senin/ 18 Maret 2013
 Materi : Tradisi di Lingkungan Sekitar

No	Nama Siswa	Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Agus Ari Tonang	2	2	2	2	3	3	2	16	Cukup Aktif
2	Alnanda Wahyu R	3	2	2	3	3	3	3	19	Aktif
3	Ananta Fitra Pratama	3	2	1	2	4	1	3	16	Cukup Aktif
4	Alfrito Juan Kusuma	3	2	1	3	3	1	3	16	Cukup Aktif
5	Aryzal Aldrin Aultha	2	2	1	2	2	1	2	12	Kurang Aktif
6	Anastha Sheva M P	4	3	3	3	3	4	3	23	Sangat Aktif
7	Aljazeera Widya A	3	2	1	2	2	2	3	15	Cukup Aktif
8	Anisa Meiana	4	3	2	3	3	2	4	21	Aktif
9	Charoline Juniar Jati L	4	4	3	4	3	3	4	25	Aktif
10	Dina Kinasih Nurkartika	2	2	1	2	2	2	1	12	Kurang Aktif
11	Diandinanda Rahul P P	3	3	2	1	1	1	2	13	Kurang Aktif
12	Dika Bayu Wirawan	2	3	2	2	2	2	2	15	Cukup Aktif
13	Danito Fajriananda	4	4	3	4	3	3	3	24	Sangat Aktif
14	Danissa Wirna Karmesti	4	3	3	4	3	4	4	25	Sangat Aktif
15	Danisa Pravda Putri N	3	2	2	2	3	2	2	16	Cukup Aktif
16	Emiliana Catherine C	3	3	2	2	2	2	2	16	Cukup Aktif
17	Hildan Auliya Nur R	3	2	3	3	3	3	3	20	Aktif
18	Hanifatun Nabila A	4	3	2	3	4	3	2	21	Aktif
19	Irfan Bagus Widyatno	4	3	3	3	3	2	3	21	Aktif
20	Kevin Bramasta	3	2	2	2	2	2	2	15	Cukup Aktif
21	Kevin Rayhan Rafaello	3	2	1	2	3	2	2	15	Cukup Aktif
22	Kanya Audy P	2	3	1	2	2	2	1	13	Cukup Aktif
23	Melanie Natasya I	2	2	1	1	1	1	2	10	Kurang Aktif
24	Muhammad Yoga D	4	2	1	3	2	2	2	16	Cukup Aktif
25	Mohammad Hisyam A	3	3	1	4	3	3	3	20	Aktif
26	Mahardika Yassin A	2	2	1	2	2	2	2	13	Cukup Aktif
27	Rizal Hafid Nur Huda	2	3	2	3	4	2	3	19	Aktif

28	Ratna Anggraeni	3	3	3	2	3	4	3	21	Aktif
29	Regina Rahmatika S	2	3	1	2	3	2	2	15	Cukup Aktif
30	Sukma Dyas Safitri	4	3	3	3	3	3	4	23	Sangat Aktif
31	Siti Ayu Putriyanto	2	1	2	1	2	1	1	10	Cukup Aktif
32	Sundari Intan Maulani	3	3	3	2	3	3	2	19	Aktif
33	Safrina Gesiliana Putri	3	2	1	1	2	1	4	14	Cukup Aktif
34	Vianda Muharoma	3	3	1	3	3	2	3	18	Aktif
35	Septiana Putri Amelia	4	3	3	3	3	3	2	21	Aktif
36	Milla Fitania	3	3	2	2	3	3	3	19	Aktif
Jumlah Skor yang Diperoleh									627	
Rata-rata Skor									17,41	
Persentase rata-rata skor									62,18%	
Kategori									Cukup	



Lampiran 10

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus : II

Nama SD : SDN Purwoyoso 03
Kelas : IVB
Hari/ tanggal : Selasa/26 Maret 2013
Materi : Menanggapi Peristiwa

No	Kode Siswa	Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	AAT	3	3	3	4	3	3	4	23	Sangat Aktif
2	AWR	3	4	4	3	4	4	4	26	Sangat Aktif
3	AFP	2	2	3	3	3	1	3	17	Cukup Aktif
4	AJK	3	4	4	3	3	2	2	21	Aktif
5	AAA	2	2	2	2	2	1	3	14	Cukup Aktif
6	ASMP	4	3	4	3	3	4	4	25	Sangat Aktif
7	AWA	3	2	2	2	3	4	4	20	Aktif
8	AM	4	4	4	4	3	4	4	27	Sangat Aktif
9	CJL	4	4	4	3	4	4	4	27	Sangat Aktif
10	DKN	4	3	4	2	3	1	3	20	Aktif
11	DRPP	3	2	3	2	2	1	2	15	Cukup Aktif
12	DBW	3	1	3	4	3	2	2	18	Aktif
13	DF	3	3	3	3	4	4	4	24	Sangat Aktif
14	DWK	4	4	4	3	3	4	4	26	Sangat Aktif
15	DPPN	3	3	2	2	2	2	3	17	Cukup Aktif
16	ECC	3	3	3	3	3	3	3	21	Aktif
17	HANR	3	3	3	3	3	4	3	22	Sangat Aktif
18	HNAZ	4	3	4	3	3	4	3	24	Sangat Aktif
19	IBW	4	4	4	3	3	4	4	26	Sangat Aktif
20	KB	3	4	4	2	3	2	3	21	Aktif
21	KRR	4	2	2	3	3	2	2	18	Aktif
22	KAP	2	2	3	2	3	3	3	18	Aktif
23	MNI	3	3	3	1	2	2	3	17	Cukup Aktif
24	MYD	4	4	4	3	3	2	3	23	Sangat Aktif
25	MHA	3	4	4	3	3	3	4	24	Sangat Aktif
26	MYA	3	3	3	3	3	1	3	19	Aktif
27	RHNH	2	3	4	3	3	2	4	21	Aktif

28	RA	3	3	3	2	3	3	4	21	Aktif
29	RRS	3	4	4	2	3	2	3	21	Aktif
30	SDS	4	4	4	3	3	4	4	26	Sangat Aktif
31	SAP	2	2	2	1	3	2	3	15	Cukup Aktif
32	SIM	4	3	4	3	4	4	3	25	Sangat Aktif
33	SGP	3	3	4	3	4	3	4	24	Sangat Aktif
34	VM	3	3	3	4	3	3	4	23	Sangat Aktif
35	SPA	4	3	4	4	3	4	3	25	Sangat Aktif
36	MF	4	4	4	2	4	2	3	23	Sangat Aktif
Jumlah Skor yang Diperoleh									777	
Rata-rata Skor									21,58	
Persentase rata-rata skor									77,07%	
Kategori									Baik	





Lampiran 11

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus : III

Nama SD : SDN Purwoyoso 03
Kelas : IVB
Hari/ tanggal : Jum'at/29 Maret 2013
Materi : Menceritakan Cara Membuat Sesuatu

No	Kode Siswa	Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	AAT	4	3	3	2	3	3	4	22	Sangat Aktif
2	AWR	3	2	3	2	2	3	3	18	Aktif
3	AFP	3	3	3	2	3	2	3	19	Aktif
4	AJK	3	3	3	3	3	2	3	20	Aktif
5	AAA	3	2	3	3	3	1	3	18	Aktif
6	ASMP	4	4	4	3	3	4	4	26	Sangat Aktif
7	AWA	3	2	3	3	2	4	4	21	Aktif
8	AM	4	4	4	3	4	4	4	27	Sangat Aktif
9	CJL	4	3	3	2	3	4	4	23	Sangat Aktif
10	DKN	3	3	3	3	3	4	4	23	Sangat Aktif
11	DRPP	3	3	4	2	2	1	2	17	Cukup Aktif
12	DBW	4	2	3	3	3	3	3	21	Aktif
13	DF	4	3	4	3	3	3	4	24	Sangat Aktif
14	DWK	4	3	4	3	4	4	4	26	Sangat Aktif
15	DPPN	3	3	3	2	2	4	3	20	Aktif
16	ECC	4	3	4	3	3	4	3	24	Sangat Aktif
17	HANR	3	4	4	3	2	4	4	24	Sangat Aktif
18	HNAZ	4	4	4	3	4	4	3	26	Sangat Aktif
19	IBW	4	4	4	3	3	4	4	26	Sangat Aktif
20	KB	3	3	4	3	3	3	3	22	Sangat Aktif
21	KRR	4	3	2	3	3	2	2	19	Aktif
22	KAP	3	3	4	2	2	2	3	19	Aktif
23	MNI	3	3	3	2	3	4	4	22	Sangat Aktif
24	MYD	4	4	4	3	3	4	3	25	Sangat Aktif
25	MHA	4	3	4	3	3	3	4	24	Sangat Aktif

26	MYA	3	2	3	3	3	2	4	20	Aktif
27	RHNNH	3	3	4	3	3	2	4	22	Sangat Aktif
28	RA	4	3	3	2	3	3	4	22	Sangat Aktif
29	RRS	4	4	4	3	3	3	3	24	Sangat Aktif
30	SDS	4	4	4	3	4	4	4	27	Sangat Aktif
31	SAP	3	2	3	2	2	1	3	16	Cukup Aktif
32	SIM	3	3	4	3	3	3	2	21	Aktif
33	SGP	4	3	3	2	3	3	4	22	Sangat Aktif
34	VM	4	3	4	3	3	3	4	24	Sangat Aktif
35	SPA	4	4	4	3	4	4	4	27	Sangat Aktif
36	MF	3	3	3	3	2	4	4	22	Sangat Aktif
Jumlah Skor yang Diperoleh									803	
Rata-rata Skor									22,30	
Persentase rata-rata skor									79,64%	
Kategori									Sangat Baik	



Lampiran 12

**LEMBAR PENGAMATAN UNJUK KERJA KETERAMPILAN
BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
MENGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUKAN
MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus :.....

Nama Siswa :

No. Absen/Kelas :

Nama SD : SDN Purwoyoso 03

Hari/tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No.	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pelafalan				
2.	Sikap siswa saat berbicara				
3.	Ketepatan berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>				
4.	Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>				
5.	Pemahaman terhadap materi yang ditanyakan				

Skor Maksimal = 20

Jumlah Skor = Nilai =

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 13

DESKRIPTOR PENGAMATAN

No.	Indikator	Tingkat Kemampuan			
		1	2	3	4
1.	Pelafalan	Belum dapat membedakan bunyi vokal a, o, e, é, serta bunyi konsonan t, th, d, dh	Dapat membedakan bunyi vokal a, o, e, é, serta bunyi konsonan t, th, d, dh namun masih banyak kesalahan	Dapat membedakan bunyi vokal a, o, e, é, serta bunyi konsonan t, th, d, dh dengan sedikit kesalahan	Dapat membedakan bunyi vokal a, o, e, é, serta bunyi konsonan t, th, d, dh dengan benar dan jelas
2.	Sikap siswa saat berbicara	Gugup, tidak percaya diri, dan tidak serius saat berbicara	Gugup, tidak percaya diri.	Berbicara dengan tenang, percaya diri, dan kurang serius.	Berbicara dengan tenang, percaya diri, dan tidak bercanda.
3.	Ketepatan berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>	Penggunaan <i>krama lugu</i> masih tercampur banyak dengan ngoko dan bahasa Indonesia	Penggunaan <i>krama lugu</i> sudah cukup baik walaupun masih tercampur dengan <i>ngoko</i> dan <i>krama alus</i>	Penggunaan <i>krama lugu</i> sudah cukup baik.	Penggunaan <i>krama lugu</i> sudah benar dan jelas.
4.	Kelancaran berbicara menggunakan <i>krama lugu</i>	Tidak lancar, jeda antar kata/kalimat terlalu lama, terbata-bata saat berbicara menggunakan <i>krama lugu</i> , suara kurang jelas, berfikir.	Kurang lancar, jeda antar kata/kalimat cukup lama, suara cukup jelas, berfikir	Kurang lancar, jeda antar kata/kalimat cukup lama, suara jelas.	Cukup lancar berbicara menggunakan ragam <i>krama lugu</i> dan suara jelas
5.	Pemahaman siswa terhadap materi	Belum paham dengan materi, menjelaskan dengan jawaban yang kurang tepat.	Paham dengan materi yang namun menjawab dengan jawaban yang kurang tepat	Paham dengan materi namun menjawab dengan singkat dan benar	Paham dengan materi, dan menjelaskan dengan benar serta pengembangan jawaban yang baik dan jelas.

Lampiran 14

**HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN SISWA DALAM BERBICARA
KRAMA LUGU MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus I

No	Kode Siswa	Indikator					Jumlah Skor	Kategori	Nilai
		1	2	3	4	5			
1	AAT	1	1	2	2	1	7	Kurang	35
2	AWR	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
3	AFP	2	1	1	2	2	8	Kurang	40
4	AJK	1	2	1	1	3	8	Kurang	40
5	AAA	1	1	1	2	1	6	Kurang	30
6	ASMP	3	3	2	2	3	13	Baik	65
7	AWA	2	1	2	3	3	11	Cukup	55
8	AM	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
9	CJL	2	2	2	2	4	12	Cukup	60
10	DKN	2	1	1	2	3	9	Cukup	45
11	DRPP	2	1	1	2	2	8	Kurang	40
12	DBW	2	2	1	2	2	9	Cukup	45
13	DF	2	1	2	3	3	11	Cukup	55
14	DWK	2	3	2	2	3	12	Cukup	60
15	DPPN	1	1	1	2	1	6	Kurang	30
16	ECC	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
17	HANR	1	3	2	3	3	12	Cukup	60
18	HNAZ	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
19	IBW	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
20	KB	2	1	1	2	3	9	Cukup	45
21	KRR	1	2	1	1	2	7	Kurang	35
22	KAP	1	1	1	1	1	5	Kurang	25
23	MNI	1	1	1	2	2	7	Kurang	35
24	MYD	2	2	2	2	2	10	Cukup	50
25	MHA	2	3	2	2	3	13	Baik	65
26	MYA	2	2	2	2	2	10	Cukup	50
27	RHNH	2	1	2	2	3	10	Cukup	50

28	RA	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
29	RRS	1	2	1	1	1	6	Kurang	30
30	SDS	3	2	3	3	4	15	Baik	75
31	SAP	1	1	1	1	1	5	Kurang	25
32	SIM	2	1	1	2	2	8	Kurang	40
33	SGP	3	1	2	3	3	12	Cukup	60
34	VM	1	1	1	2	3	8	Kurang	40
35	SPA	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
36	MF	2	1	1	2	3	9	Cukup	45
Rata-rata skor		1,77	1,64	1,58	2,05	2,5			
Jumlah rata-rata skor				9,54					
Kategori				cukup					



Lampiran 15

**HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN SISWA DALAM BERBICARA
KRAMA LUGU MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus II

No	Kode Siswa	Indikator					Jumlah Skor	Kategori	Nilai
		1	2	3	4	5			
1	AAT	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
2	AWR	2	3	2	3	3	13	Baik	65
3	AFP	2	2	1	3	2	10	Cukup	50
4	AJK	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
5	AAA	1	1	2	2	3	9	Cukup	45
6	ASMP	3	4	3	3	3	16	Baik	80
7	AWA	2	3	2	3	3	13	Baik	65
8	AM	2	2	2	3	2	11	Cukup	55
9	CJL	2	3	2	3	3	13	Baik	65
10	DKN	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
11	DRPP	2	2	1	2	2	9	Cukup	45
12	DBW	2	2	2	1	3	10	Cukup	50
13	DF	3	3	2	3	3	14	Baik	70
14	DWK	3	3	3	3	4	16	Baik	80
15	DPPN	1	1	2	2	3	9	Cukup	45
16	ECC	2	2	2	1	3	10	Cukup	50
17	HANR	2	3	3	4	3	15	Baik	75
18	HNAZ	3	2	2	3	3	13	Baik	65
19	IBW	3	3	3	3	3	15	Baik	75
20	KB	2	1	2	2	2	9	Cukup	45
21	KRR	2	2	2	1	2	9	Cukup	45
22	KAP	1	1	1	2	2	7	Kurang	35
23	MNI	2	1	2	3	3	11	Cukup	55
24	MYD	2	2	2	2	2	10	Cukup	50
25	MHA	2	3	3	2	3	13	Baik	65
26	MYA	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
27	RHNH	3	3	3	3	3	15	Baik	75

28	RA	3	3	2	3	3	14	Baik	70
29	RRS	1	2	2	2	3	10	Cukup	50
30	SDS	3	4	3	4	4	18	SB	90
31	SAP	1	1	1	2	3	8	Kurang	40
32	SIM	2	2	3	3	3	14	Baik	70
33	SGP	4	3	4	4	4	19	SB	95
34	VM	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
35	SPA	2	3	3	3	3	14	Baik	70
36	MF	3	3	3	3	3	15	Baik	75
Rata-rata skor		2,16	2,31	2,22	2,58	2,88			
Jumlah rata-rata skor				12,15					
Kategori				Cukup					



Lampiran 16

**HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN SISWA DALAM BERBICARA
KRAMA LUGU MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUKAN MEDIA *FLASH PLAYER***

Siklus III

No	Kode Siswa	Indikator					Jumlah Skor	Kategori	Nilai
		1	2	3	4	5			
1	AAT	2	2	3	3	3	13	Baik	65
2	AWR	3	3	3	4	3	16	Baik	80
3	AFP	3	2	2	2	3	12	Cukup	60
4	AJK	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
5	AAA	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
6	ASMP	4	4	4	4	3	19	SB	95
7	AWA	3	3	3	2	3	14	Baik	70
8	AM	3	3	3	2	3	14	Baik	70
9	CJL	3	4	3	2	3	15	Baik	75
10	DKN	3	2	2	2	3	12	Cukup	60
11	DRPP	2	2	2	1	2	9	Cukup	45
12	DBW	2	3	2	2	2	11	Cukup	55
13	DF	3	3	3	3	2	14	Baik	70
14	DWK	4	4	4	4	2	18	SB	90
15	DPPN	2	2	2	3	3	12	Cukup	60
16	ECC	3	2	2	3	3	13	Baik	65
17	HANR	3	4	3	4	3	17	SB	85
18	HNAZ	3	2	3	3	2	13	Baik	65
19	IBW	3	3	3	4	3	16	Baik	80
20	KB	3	2	3	2	2	12	Cukup	60
21	KRR	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
22	KAP	2	1	2	3	1	9	Cukup	45
23	MNI	3	2	1	2	3	11	Cukup	55
24	MYD	3	2	3	2	3	13	Baik	65
25	MHA	3	3	3	2	3	14	Baik	70
26	MYA	3	2	2	2	3	12	Cukup	60
27	RHNH	4	3	3	4	3	17	SB	85

28	RA	3	3	3	4	4	17	SB	85
29	RRS	2	2	2	2	3	11	Cukup	55
30	SDS	4	4	3	3	4	18	SB	90
31	SAP	2	1	1	3	3	10	Cukup	50
32	SIM	3	2	3	2	3	13	Baik	65
33	SGP	4	3	3	3	3	16	Baik	80
34	VM	3	3	2	2	3	13	Baik	65
35	SPA	3	4	3	2	2	14	Baik	70
36	MF	3	3	3	4	2	15	Baik	75
Rata-rata skor		2,86	2,61	2,58	2,72	2,77			
Jumlah rata-rata skor				13,54					
Kategori				Baik					



Lampiran 17

HASIL BELAJAR SISWA**Siklus I**

Kode Siswa	Nilai LKK	Nilai unjuk kerja	Nilai tes tertulis	Rata-rata Nilai	Keterangan
AAT	40	35	50	41,6	Tidak Tuntas
AWR	60	60	80	66,6	Tuntas
AFP	40	40	50	43,3	Tidak Tuntas
AJK	40	40	50	43,3	Tidak Tuntas
AAA	53	30	45	42,6	Tidak Tuntas
ASMP	73	65	100	79,3	Tuntas
AWA	60	55	90	68,3	Tuntas
AM	60	55	75	63,3	Tuntas
CJL	46	60	70	58,6	Tidak Tuntas
DKN	66	45	45	52	Tidak Tuntas
DRPP	46	40	45	43,6	Tidak Tuntas
DBW	60	45	57,5	54,1	Tidak Tuntas
DF	66	55	90	70,3	Tuntas
DWK	60	60	100	73,3	Tuntas
DPPN	73	30	50	51	Tidak Tuntas
ECC	66	55	70	63,6	Tuntas
HANR	66	60	80	68,6	Tuntas
HNAZ	60	55	90	68,3	Tuntas
IBW	46	55	70	57	Tidak Tuntas
KB	60	45	80	61,6	Tuntas
KRR	53	35	52,5	46,8	Tidak Tuntas
KAP	73	25	52,5	50,1	Tidak Tuntas
MNI	66	35	55	52	Tidak Tuntas
MYD	66	50	50	55,3	Tidak Tuntas
MHA	73	60	57,5	63,5	Tuntas
MYA	53	50	55	52,6	Tidak Tuntas
RHNH	73	50	55	52,6	Tidak Tuntas
RA	60	60	65	61,6	Tuntas
RRS	60	30	40	43,3	Tidak Tuntas
SDS	66	75	95	78,6	Tuntas
SAP	60	25	50	45	Tidak Tuntas
SIM	40	40	45	41,6	Tidak Tuntas
SGP	60	60	75	65	Tuntas
VM	46	40	60	48,6	Tidak Tuntas
SPA	66	55	70	63,6	Tuntas
MF	53	45	65	54,3	Tidak Tuntas
Jumlah				2044,8	
Nilai tertinggi				79,3	
Nilai terendah				41,6	
Rata-rata				56,8	

Persentase ketuntasan klasikal	41,66%
--------------------------------	--------

Lampiran 18

HASIL BELAJAR SISWA

Siklus II

Kode Siswa	Nilai LKK	Nilai unjuk kerja	Nilai tes tertulis	Rata-rata Nilai	Keterangan
AAT	65	60	55	60	Tuntas
AWR	60	65	75	66,6	Tuntas
AFP	65	50	50	55	Tidak Tuntas
AJK	70	55	55	60	Tuntas
AAA	60	45	60	55	Tidak Tuntas
ASMP	70	80	100	83,3	Tuntas
AWA	70	65	75	70	Tuntas
AM	70	55	95	73,3	Tuntas
CJL	65	65	70	66,6	Tuntas
DKN	65	55	25	48,3	Tidak Tuntas
DRPP	65	45	50	53,3	Tidak Tuntas
DBW	75	50	50	58,3	Tidak Tuntas
DF	75	70	80	75	Tuntas
DWK	70	80	80	76,6	Tuntas
DPPN	75	45	70	63,3	Tuntas
ECC	75	50	75	66,6	Tuntas
HANR	75	75	45	65	Tuntas
HNAZ	70	65	45	60	Tuntas
IBW	70	75	90	78,3	Tuntas
KB	65	45	45	51,6	Tidak Tuntas
KRR	75	45	40	53,3	Tidak Tuntas
KAP	75	35	40	50	Tidak Tuntas
MNI	70	55	45	56,6	Tidak Tuntas
MYD	70	50	45	55	Tidak Tuntas
MHA	60	65	75	66,6	Tuntas
MYA	60	55	55	56,6	Tidak Tuntas
RHNH	65	75	60	66,6	Tuntas
RA	70	70	90	76,6	Tuntas
RRS	70	50	45	55	Tidak Tuntas
SDS	70	90	60	73,3	Tuntas
SAP	75	40	40	51,6	Tidak Tuntas
SIM	70	70	65	68,3	Tuntas
SGP	70	95	75	80	Tuntas
VM	65	60	50	58,3	Tidak Tuntas
SPA	70	70	90	76,6	Tuntas
MF	70	75	75	73,3	Tuntas
Jumlah				2303,8	
Nilai tertinggi				83,3	
Nilai terendah				48,3	
Rata-rata				63,99	
Persentase ketuntasan klasikal				61,1%	

Lampiran 19

HASIL BELAJAR SISWA**Siklus III**

Kode Siswa	Nilai LKK	Nilai unjuk kerja	Nilai tes tertulis	Rata-rata Nilai	Keterangan
AAT	75	65	60	66,6	Tuntas
AWR	75	80	70	75	Tuntas
AFP	70	60	55	61,6	Tuntas
AJK	70	60	66	65,3	Tuntas
AAA	75	60	40	58,3	Tidak Tuntas
ASMP	75	95	91,6	87,2	Tuntas
AWA	75	70	75	73,3	Tuntas
AM	75	70	62,5	69,16	Tuntas
CJL	75	75	70	73,3	Tuntas
DKN	70	60	45	58,3	Tidak Tuntas
DRPP	80	45	36	53,6	Tidak Tuntas
DBW	70	55	62,5	62,5	Tuntas
DF	75	70	66	70,3	Tuntas
DWK	80	90	85	85	Tuntas
DPPN	80	60	87,5	75,83	Tuntas
ECC	80	65	66	70,3	Tuntas
HANR	70	85	40	65	Tuntas
HNAZ	70	65	62,5	65,83	Tuntas
IBW	75	80	75	76,6	Tuntas
KB	75	60	40	58,3	Tidak Tuntas
KRR	75	55	50	60	Tuntas
KAP	70	45	62,5	59,16	Tidak Tuntas
MNI	70	55	40	55	Tidak Tuntas
MYD	70	65	75	70	Tuntas
MHA	70	70	40	60	Tuntas
MYA	75	60	70	68,3	Tuntas
RHNH	75	85	75	78,3	Tuntas
RA	75	85	80	80	Tuntas
RRS	70	55	45	56,6	Tidak Tuntas
SDS	75	90	95,8	86,93	Tuntas
SAP	80	50	66	65,3	Tuntas
SIM	80	65	75	73,3	Tuntas
SGP	70	80	75	75	Tuntas
VM	75	65	60	66,6	Tuntas
SPA	75	70	75	73,3	Tuntas
MF	75	75	62,5	70,83	Tuntas
Jumlah				2469,94	
Nilai tertinggi				87,2	
Nilai terendah				53,6	
Rata-rata				68,90	

Persentase ketuntasan klasikal	80,55%
--------------------------------	--------

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 03
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : IVB / II
Siklus : I (Satu)
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

STANDAR KOMPETENSI

1. Mampu mendengarkan memahami ragam wacana lisan tentang cerita tradisi setempat dan tembang macapat.

KOMPETENSI DASAR

- 1.1. Mendengarkan cerita tradisi setempat dengan ragam bahasa tertentu

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 1.1.1. Menyebutkan contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang.
- 1.1.2. Menjelaskan contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang.
- 1.1.3. Mendengarkan cerita tradisi yang ada di wilayah Jawa Tengah (*Tedhak Siti / Tedhak Siten*)
- 1.1.4. Menceritakan kembali cerita tradisi yang ada di wilayah Jawa Tengah (*Tedhak Siti / Tedhak Siten*) menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengetahuan awal, siswa mampu menyebutkan contoh-contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang dengan benar. (*Ranah Kognitif C1*)
2. Disajikan gambar *flash*, siswa dapat menjelaskan contoh-contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang dengan baik. (*Ranah Kognitif C1*)
3. Disajikan *audioflash*, siswa mampu mendengarkan cerita tradisi yang ada di wilayah Jawa Tengah dengan tenang. (*Ranah Afektif A1 dan Psikomotorik P1*)

4. Melalui *audioflash*, siswa dapat menceritakan kembali cerita tradisi yang ada di wilayah Jawa Tengah menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.
(Ranah Kognitif C2)

Karakter yang diharapkan : Keberanian, Kerjasama, Bertanggungjawab, Santun

II. MATERI POKOK

Berbicara menggunakan ragam *basa krama lugu*

Menceritakan kembali cerita tradisi yang didengar

III. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : model *Direct Instruction*
2. Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi
3. Media Pembelajaran : media *Flash Player*

IV. LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pra Pembelajaran (5 Menit)

1. Guru mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Berdo'a
3. Presensi

B. Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menayangkan tujuan pembelajaran lewat media *Flash Player*, kemudian menyampaikannya kepada siswa
3. Guru menyampaikan gambaran kegiatan belajar yang akan dilakukan bersama siswa
4. Guru mengajak siswa tanya jawab, untuk menggali pengetahuan awal siswa.

C. Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Siswa disajikan media *Flash Player*, siswa disuruh untuk mengamati. (*eksplorasi*)
2. Siswa dan guru tanya jawab tentang contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang. (*Eksplorasi*)

3. Guru menjelaskan materi tentang tradisi yang ada di wilayah Semarang melalui media *Flash Player*. (*eksplorasi*).
4. Siswa mengerjakan pelatihan awal secara individu dengan bimbingan dari guru (*elaborasi*)
5. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan di meja guru (*elaborasi*)
6. Beberapa siswa ditunjuk untuk mencoba menjelaskan tentang tradisi yang ada di wilayah Semarang . (*eksplorasi*)
7. Guru menyajikan *audioflash* dari suatu cerita tradisi, siswa disuruh untuk menanggapi. (*elaborasi*)
8. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan peraturan diskusi dalam pelatihan lanjutan. (*elaborasi*)
9. Tiap kelompok diberikan satu kesempatan untuk memilih salah satu *flash* topik. Siswa mengerjakan sesuai dengan lembar kerja yang diperoleh. (*elaborasi*).
10. Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi. (*elaborasi*)
11. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. (*konfirmasi*)
12. Guru memberi motivasi terhadap siswa yang belum aktif. (*konfirmasi*)

D. Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Guru melakukan refleksi kepada siswa dengan menanyakan kesulitan yang dialami
2. Evaluasi
3. Guru memberikan tugas rumah
4. Do'a

V. SUMBER BELAJAR

1. Warsito, Ronggo. 2002. *Buku Pinter Pepak Basa Jawa kangge Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan, Madrasah lan Umum*. Surakarta: Penerbit Nusantara.
2. Tim Karya Guru. 2006. *Remen Basa Jawa SD Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Erlangga

3. Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Publisher

VI. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif
Jenis : Pertanyaan Lisan dan tertulis
2. Penilaian Afektif
Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
3. Penilaian Psikomotorik
Rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa.

Semarang, 18 Maret 2013

Peneliti,

Guru Kelas IVB



Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009



Wahyu Rina Susilowati

NIM 1401409081

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 03



Suyatinah, S.Pd

NIP 19561216 197911 2 002

MATERI POKOK

Berbicara menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.

Basa jawa iku basa kang kebak subasita utawa sopan santun. Basa kang digunakake nalika guneman karo kanca mesthine beda karo nalika guneman karo wong kang luwih tuwa. Basa krama lugu iku basa kang ana ing sajroning ukara, kang awujud tembung-tembung arupa tembung krama tumrap wong sing diajak guneman utawa wong sing digunem dene ater-ater lan panambange nganggo krama. Basa krama lugu dianggo dening :

- a. Wong enom marang wong sing luwih tuwa
- b. Murid marang guru
- c. Sapadha-padha kang wis raket, nanging tetep ngajeni
- d. Wong sing sakderajat.

Menceritakan kembali cerita yang dilisankan

- A. Aspek Isi
 1. Kesesuaian isi
 - a. Isi harus sesuai dengan gambar/*audioflash*
 2. Kepaduan antarkalimat
 - a. Antarkalimat padu dengan *audioflash*
 - b. Ada penghubung antarkalimat
- B. Aspek Kebahasaan
 1. Diksi
 - a. Menggunakan ragam *basa krama lugu*
 - b. Sesuai dengan konsep makna
 2. Tata bahasa
 - a. Kalimat sederhana
Contoh: *Bapak saweg siram.*
 - b. Kalimat luas setara
Contoh: *Kula lan Adhi maem pelem.*
- C. Langkah-langkah menceritakan kembali cerita yang dilisankan
Supados murid-murid saged nyaritake malih isi cerita tradisi, murid disuwun nulis babagan ingkang penting kadosta :
 1. Latar / papan cerita dan waktu

2. Isi

cerita



Lampiran 1



Dugderan... iku salah sawijining kabudayan utawa tradisine wong Semarang. Wujude yaiku upacara adat kanggo mengeti tekane sasi pasa/Ramadhan. Nalika semana, Dugderan dinggo gawe sarana informasine Pemerintah Kota Semarang marang masyarakat gawe menahi ngerti tekane tanggal 1 Ramadhan. Biasane **Dugderan** ini dianakake sedino sakdurunge tekane sasi pasa.

Tembung *Dugder* iku kajupuk saka swara *Bedug* "*Dug...dug...dug*" lan swara *Meriam* "*Der...der...der*" banjur dadi *Dugder*. Ana acara ini biasane dianakake acara-acara liyane, kayata, Pasar rakyat (sing dimulai 1 minggu sakdurunge pasa), karnaval pasukan merahputih, drumband, pasukan pakaian adat "**BHINNEKA TUNGGAL IKA**", meriam, warak ngendok lan sakpanunggale kesenian ing tlatah Semarang.



Lampiran 3

KISI-KISI EVALUASI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Standar Kompetensi : 1. Mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan tentang cerita tradisi setempat dan tembang macapat.

Kompetensi Dasar : 1.1 Mendengarkan cerita tradisi setempat dengan ragam bahasa tertentu

No.	Materi Pokok	Indikator	No. Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	No. Soal	Tingkat Kesulitan
				Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
1.	Berbicara menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i>	1. Menyebutkan contoh-contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang	1	✓			Tes	4	Mudah
		2. Menjelaskan contoh-contoh tradisi yang ada di wilayah Semarang	2	✓			Tes	1,2,3,5,6,7,8,9,10	Sedang
		3. Mendengarkan cerita tradisi <i>Tedhak Siti</i>	3		✓	✓	-	-	Mudah
		4. Menceritakan kembali cerita tradisi <i>Tedhak Siti</i> menggunakan ragam bahasa <i>krama lugu</i> .	4	✓		✓	Unjuk Kerja	-	Sulit

Lampiran 4

GLADHEN

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedhasar babagan tradisi sing wis kosinauni mau!

1. Kenapa bisa dijenengi dugderan?
2. Apa warak ngendog iku?
3. Kepriye acarane dugderan? Ana apa bae?
4. Tulisna paling sithik 3 tradisi kang anan ing tlatah Jawa!
5. Apa tegese tembung Tedhak Siti?
6. Upacara Tedhak Siti diadani marang bocah kang umure pirang sasi?
7. Pirang warna jadah kang digawe ing upacara Tedhak Siti?
8. Apa urutan upacara Tedhak Siti kang kapisan?
9. Apa tujuan dianakake upacara Tedhak Siti ?
10. Kepriye miturut awake dhewe ben tradisi kang wis ana ora ilang?

KUNCI JAWABAN

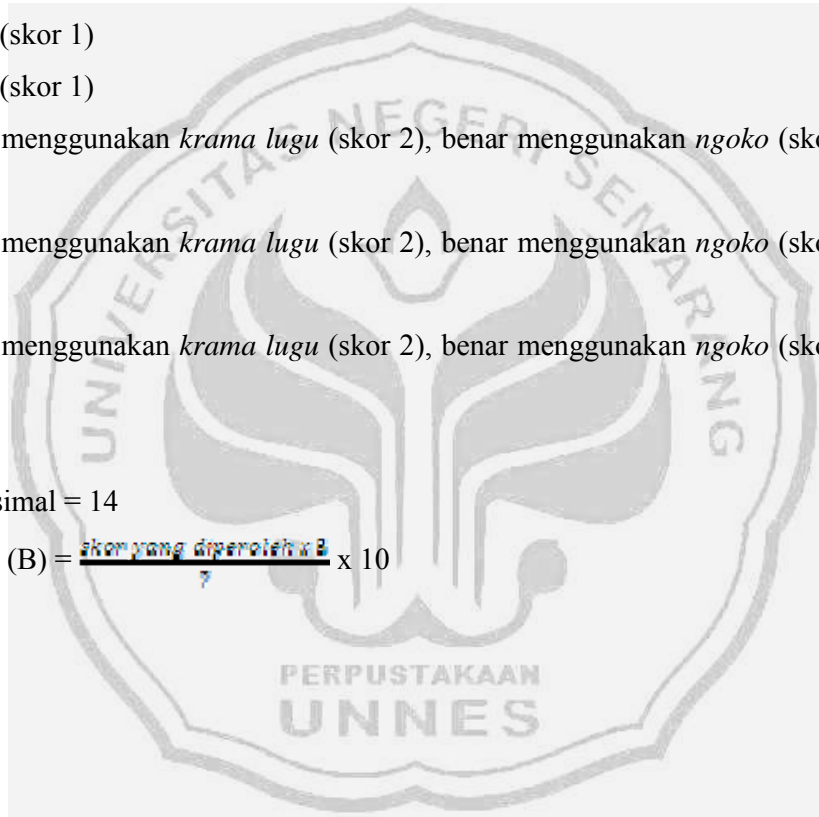
1. Amargi saking swara bedhug ‘dug’ kaliyan meriam ‘der’
2. Patung kewan ing dugderan
3. Rame sanget, wonten pasar rakyat, drumband, pasar malem, lsp
4. Tedhak siti, mitoni, sadranan, sedekah bumi, lsp
5. Midhak lemah
6. Pitung sasi
7. Pitung warna
8. Nyirami, makpungi bocah ngagem toya kembang supados wangi, lajeng nyantuni ngagem pakean ingkang enggal.
9. Kagem ngenalaken bocah maram lingkungan uripe.
10. Diuri-uri, dilestantunake.

Penilaian

1. Benar (skor 1)
2. Benar (skor 1)
3. Benar (skor 1)
4. Benar 3 (skor 2), benar 2 (skor 1)
5. Benar (skor 1)
6. Benar (skor 1)
7. Benar (skor 1)
8. Benar menggunakan *krama lugu* (skor 2), benar menggunakan *ngoko* (skor 1)
9. Benar menggunakan *krama lugu* (skor 2), benar menggunakan *ngoko* (skor 1)
10. Benar menggunakan *krama lugu* (skor 2), benar menggunakan *ngoko* (skor 1)

Skor maksimal = 14

$$\text{Nilai (B)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{7} \times 10$$





Implementasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran

No.	Nilai Karakter	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan nilai karakter pada model pembelajaran <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i>	Pesan guru
1.	Keberanian	Sikap untuk berbuat/melakukan sesuatu tanpa memikirkan hal-hal yang buruk	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berani mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan yang diajukan • Maju kedepan kelas tanpa disuruh • Mengemukakan pendapat baik dlm pembelajaran/diskusi 	<p><i>Ayo cah, sinten sing wantun mangsuli pitakenan ibu?</i></p> <p><i>Ayo sinten sing saged nyeritakake gambar niki?</i></p>
2.	Bertanggung jawab	berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas yg diberikan • Menyelesaikan tugas tepat waktu • Melaksanakan perintah guru • Mengerjakan tugas sesuai peran dlm kelompok 	<p><i>Cah, coba sakniki kasil diskusi kelompok diwaos wonten ngajengan</i></p> <p><i>Ayo, wektune wis entek, gaweane ndang ditumpuk ning meja ngarep!</i></p>
3.	Kerjasama	Melakukan pekerjaan bersama-sama untuk mendapatkan tujuan bersama yang direncanakan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas secara kelompok • Melaksanakan tugas sesuai peran dlm kelompok • Saling membantu teman yg kesulitan • Menghargai pendapat dlm kerja kelompok 	<i>Cah, sakniki coba latihan wau digarap nganti bener bareng kelompokmu!</i>
4.	Santun	Sifat yang halus dan baik dari segala sesuatunya, cara berkomunikasi, tutur kata, dll	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengungkapkan gagasan menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i> • Siswa tidak membuat gaduh di kelas. • Siswa bertutur kata yang baik. • Siswa menghargai orang lain yang sedang berbicara. 	<p><i>Ayo cah, matura ngagem basa sing apik ben mboten diarani bocah nakal, urakan.</i></p> <p><i>Cah, dimirengake riyin ceritane kancamu iki.</i></p>

Lampiran 21

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 03
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : IV B/II
Siklus ke : II (Dua)
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

STANDAR KOMPETENSI

1. Mampu mengemukakan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun

KOMPETENSI DASAR

- 2.1 Menanggapi suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa tertentu

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.1 Mengubah kalimat berbahasa *ngoko* menjadi kalimat berbahasa *krama lugu*.
- 2.1.2 Mengemukakan tanggapan mengenai suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa yang santun.
- 2.1.3 Menyusun gambar seri tentang suatu peristiwa.
- 2.1.4 Menceritakan suatu peristiwa menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Disajikan kalimat *flash*, siswa dapat mengubah kalimat berbahasa *ngoko* menjadi kalimat berbahasa *krama lugu* dengan tepat. (Ranah kognitif C2)
2. Disajikan cuplikan peristiwa, siswa dapat mengemukakan tanggapan mengenai suatu peristiwa dengan menggunakan bahasa yang santun. (Ranah Kognitif C3)
3. Disajikan gambar *flash*, siswa dapat menyusun gambar seri tentang suatu peristiwa. (Ranah Kognitif C3)

4. Dengan gambar *flash* yang telah disusun, siswa dapat menceritakan suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa *krama lugu*. (Ranah Kognitif C6)

Karakter yang diharapkan : Keberanian, Bertanggungjawab, Kerjasama, Santun.

II. MATERI POKOK

Mengubah Kalimat *Ngoko* menjadi *Krama*

Berbicara menggunakan ragam *basa krama lugu*.

III. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Direct Instruction*
2. Metode Pembelajaran : ceramah, penugasan dan tanya jawab
3. Media Pembelajaran : *Flash Player*

IV. LANGKAH PEMBELAJARAN

B. Pra Kegiatan (5 Menit)

1. Guru mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Berdo'a
3. Presensi

C. Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menayangkan tujuan pembelajaran lewat media *Flash Player*, kemudian menyampaikannya kepada siswa
3. Guru menyampaikan gambaran kegiatan belajar yang akan dilakukan bersama siswa
4. Guru mengajak siswa tanya jawab, untuk menggali pengetahuan awal siswa

D. Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Siswa disajikan media *Flash Player*, siswa disuruh untuk mengamati. (*eksplorasi*)
2. Siswa bersama guru mengubah salah satu kalimat yang ditampilkan menjadi berbahasa *krama lugu*. (*Eksplorasi*)

3. Guru menampilkan contoh teks berdasarkan gambar menggunakan bahasa *krama lugu*. (*eksplorasi*)
4. Guru menjelaskan materi tentang bercerita berdasarkan gambar. (*eksplorasi*).
5. Siswa mengerjakan pelatihan awal secara individu dengan bimbingan dari guru (*elaborasi*)
6. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan di meja guru (*elaborasi*)
7. Beberapa siswa ditunjuk untuk mencoba mengubah kalimat *ngoko* menjadi *krama lugu* di depan kelas. (*eksplorasi*)
8. Guru menyajikan cuplikan dari suatu peristiwa, siswa disuruh untuk menanggapi. (*elaborasi*)
9. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan peraturan diskusi dalam pelatihan lanjutan. (*elaborasi*)
10. Tiap kelompok diberikan satu kesempatan untuk memilih salah satu *flash* topik. Siswa mengerjakan sesuai dengan lembar kerja yang diperoleh. (*elaborasi*).
11. Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi. (*elaborasi*)
12. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. (*konfirmasi*)
13. Guru memberi motivasi terhadap siswa yang belum aktif. (*konfirmasi*)

E. Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Guru melakukan refleksi kepada siswa dengan menanyakan kesulitan yang dialami
2. Evaluasi
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR
4. Do'a

V. SUMBER BELAJAR

1. Warsito, Ronggo. 2002. *Buku Pinter Pepak Basa Jawa kangge Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan, Madrasah lan Umum*. Surakarta: Penerbit Nusantara.

2. Tim Karya Guru. 2006. *Remen Basa Jawa SD Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Erlangga
3. Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Publisher

VI. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif
Jenis : Pertanyaan Lisan
2. Penilaian Afektif
Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
3. Penilaian Psikomotorik
Rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa.

Semarang, 26 Maret 2013

Peneliti,

Guru Kelas IVB



Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009



Wahyu Rina Susilowati

NIM 1401409081

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 03



Suyatinak, S.Pd

NIP 19561216 197911 2 002

MATERI POKOK

Mengubah kalimat berbahasa *ngoko* menjadi kalimat berbahasa *krama lugu*

Penjelasan *basa krama madya/lugu* adalah sebagai berikut :

Aku	diubah menjadi <i>kula</i>
Kowe	diubah menjadi <i>sampeyan, samang</i>
Ater-ater <i>tak</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
Ater-ater <i>ko-</i>	diubah menjadi <i>samang, mang</i>
Panambang <i>-ku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
Panambang <i>-mu</i>	diubah menjadi <i>sampeyan (samang)</i>
Panambang <i>-e</i>	diubah menjadi tidak berubah

Tuladha :

Nardi : “*Adhi badhe tindhak pundi?*”

Adhi : “*Badhe dhateng peken.*”

Nardi : “*Ayo, kula sarengi.*”

Berbicara menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.

Basa jawa iku basa kang kebak subasita utawa sopan santun. Basa kang digunakake nalika guneman karo kanca mesthine beda karo nalika guneman karo wong kang luwih tuwa. Basa *krama lugu* iku basa kang ana ing sajroning ukara, kang awujud tembung-tembung arupa tembung *krama* tumrap wong sing diajak guneman utawa wong sing digunem dene ater-ater lan panambange nganggo *krama*. Basa *krama lugu* dianggo dening :

- a. Wong enom marang wong sing luwih tuwa
- b. Murid marang guru
- c. Sapadha-padha kang wis raket, nanging tetep ngajeni
- d. Wong sing sakderajat.



Lampiran 2

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Standar Kompetensi : 2. Mampu mengemukakan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan tokoh wayang dengan bahasa yang santun

Kompetensi Dasar : 2.1 Menanggapi suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa tertentu dan santun.

No.	Materi Pokok	Indikator	No. Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	No. Soal	Tingkat Kesulitan Soal
				Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
1.	Mendengarkan cerita dan Berbicara menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i>	1. Mengubah kalimat berbahasa <i>ngoko</i> menjadi kalimat berbahasa <i>krama lugu</i> .	1	✓			Lisan dan Tertulis	1,2	Sedang
		2. Mengemukakan tanggapan mengenai suatu peristiwa dengan menggunakan ragam bahasa yang santun.	2	✓	✓		Unjuk kerja dan tertulis	5	Sedang
		3. Menyusun gambar seri tentang suatu peristiwa.	3	✓			Unjuk kerja dan tertulis	3	Mudah
		4. Menceritakan suatu peristiwa menggunakan ragam bahasa <i>krama lugu</i> .	4	✓			Lisan dan tertulis	4	Sedang

Lampiran 3

GLADHEN

Wangsulana gladhen ing ngisor iki!

1. Aku arep nggambar woh-wohan kayata pelem, apel, karo anggur

Wangsulan :

2. Apa pitike arep kokedol ing pasar ?

Wangsulan :



4. *Ceritakake gambar ing nomer 3 mau.*

Wangsulan :

5. *Ceritakake tanggapanmu marang gambar nomer 3.*

Wangsulan :

.....

Kunci jawaban

1. Kula badhe nggambar woh-wohan kadosta pelem, apel, kaliyan anggur
2. Napa pitike badhe sampeyan sade wonten ing peken?
3. 3-4-1-2
4. Kebijakan guru
5. Kebijakan guru

Penilaian

1. Benar (skor 2), salah 1 (skor 1,5) salah 2 (skor 1)
2. Benar (skor 2), salah 1 (skor 1,5) salah 2 (skor 1)
3. Benar (skor 2)
4. Benar menggunakan *krama lugu* dan sesuai gambar (skor 2)
5. Benar menggunakan *krama lugu* dan sesuai gambar (skor 2)

Skor maksimal = 10

Nilai (B) = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$





Implementasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran

No.	Nilai Karakter	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan nilai karakter pada model pembelajaran <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i>	Pesan guru
1.	Keberanian	Sikap untuk berbuat/melakukan sesuatu tanpa memikirkan hal-hal yang buruk	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berani mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan yang diajukan • Maju kedepan kelas tanpa disuruh • Mengemukakan pendapat baik dlm pembelajaran/diskusi 	<p><i>Ayo cah, sinten sing wantun mangsuli pitakenan ibu?</i></p> <p><i>Ayo sinten sing saged nyeritakake gambar niki?</i></p>
2.	Bertanggung jawab	berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas yg diberikan • Menyelesaikan tugas tepat waktu • Melaksanakan perintah guru • Mengerjakan tugas sesuai peran dlm kelompok 	<p><i>Cah, coba sakniki kasil diskusi kelompok diwaos wonten ngajengan</i></p> <p><i>Ayo, wektune wis entek, gaweane ndang ditumpuk ning meja ngarep!</i></p>
3.	Kerjasama	Melakukan pekerjaan bersama-sama untuk mendapatkan tujuan bersama yang direncanakan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas secara kelompok • Melaksanakan tugas sesuai peran dlm kelompok • Saling membantu teman yg kesulitan • Menghargai pendapat dlm kerja kelompok 	<p><i>Cah, sakniki coba latihan wau digarap nganti bener bareng kelompokmu!</i></p>
4.	Santun	Sifat yang halus dan baik dari segala sesuatunya, cara berkomunikasi, tutur kata, dll	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengungkapkan gagasan menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i> • Siswa tidak membuat gaduh di kelas. • Siswa bertutur kata yang baik. • Siswa menghargai orang lain yang sedang berbicara. 	<p><i>Ayo cah, matura ngagem basa sing apik ben mboten diarani bocah nakal, urakan.</i></p> <p><i>Cah, dimirengake riyin ceritane kancamu iki.</i></p>

Lampiran 22

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RPP

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 03
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : IV B/II
Siklus ke : III (Tiga)
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

STANDAR KOMPETENSI

4. Mampu menulis karangan dalam berbagai ragam bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh dan menulis huruf Jawa.

KOMPETENSI DASAR

- 4.1 Menulis urutan cara pembuatan sesuatu secara sederhana

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 4.1.1 Mengurutkan gambar seri tentang cara pembuatan sesuatu.
4.1.2 Menjelaskan cara pembuatan sesuatu menggunakan ragam bahasa *krama lugu*
4.1.3 Melengkapi urutan cara pembuatan sesuatu menggunakan bahasa yang santun.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui gambar *flash*, siswa dapat mengurutkan cara pembuatan sesuatu dengan tepat. (*Ranah Kognitif C1*)
2. Melalui susunan gambar *flash*, siswa dapat menjelaskan cara pembuatan sesuatu menggunakan ragam bahasa *krama lugu* dengan baik. (*Ranah Kognitif C2*)
3. Disajikan gambar/teks/*audioflash* rumpang, siswa dapat melengkapi urutan cara pembuatan sesuatu menggunakan bahasa yang santun. (*Ranah Kognitif C3*)

Karakter yang diharapkan : *Keberanian, Bertanggungjawab, Kerjasama, dan Santun.*

II. MATERI POKOK

Berbicara menggunakan ragam *Basa Krama Lugu*

Menulis cara pembuatan sesuatu

III. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

a. Model Pembelajaran : *Direct Instruction*

b. Metode Pembelajaran : ceramah, penugasan dan tanya jawab

c. Media Pembelajaran : *Flash Player*

IV. LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pra Kegiatan

1. Guru mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Berdo'a
3. Presensi

B. Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menayangkan tujuan pembelajaran lewat media *Flash Player*, kemudian menyampaikannya kepada siswa
3. Guru menyampaikan gambaran kegiatan belajar yang akan dilakukan bersama siswa
4. Guru mengajak siswa tanya jawab, untuk menggali pengetahuan awal siswa.

C. Kegiatan Inti

1. Siswa disajikan media *Flash Player*, siswa disuruh untuk mengamati. (*eksplorasi*)
2. Siswa disuruh untuk mengurutkan gambar tentang cara pembuatan sesuatu. (*Eksplorasi*)
3. Guru menampilkan contoh urutan pembuatan sesuatu berdasarkan gambar seri (*eksplorasi*)

4. Guru menjelaskan materi tentang urutan pembuatan sesuatu. (*eksplorasi*).
5. Siswa mengerjakan pelatihan awal secara individu dengan bimbingan dari guru (*elaborasi*)
6. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan di meja guru (*elaborasi*)
7. Beberapa siswa ditunjuk untuk mencoba menjelaskan urutan cara pembuatan sesuatu. (*eksplorasi*)
8. Guru menyajikan cuplikan rumpang dari urutan pembuatan sesuatu, siswa disuruh untuk mengamati dan melengkapi. (*elaborasi*)
9. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan peraturan diskusi dalam pelatihan lanjutan. (*elaborasi*)
10. Tiap kelompok diberikan satu kesempatan untuk memilih salah satu *flash* topik. Siswa mengerjakan sesuai dengan lembar kerja yang diperoleh. (*elaborasi*).
11. Tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi. (*elaborasi*)
12. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. (*konfirmasi*)
13. Guru memberi motivasi terhadap siswa yang belum aktif. (*konfirmasi*)

D. Kegiatan Akhir

1. Guru melakukan refleksi kepada siswa dengan menanyakan kesulitan yang dialami
2. Evaluasi
3. Do'a

V. SUMBER BELAJAR

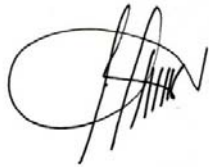
- a. Warsito, Ronggo. 2002. *Buku Pinter Pepak Basa Jawa kangge Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan, Madrasah lan Umum*. Surakarta: Penerbit Nusantara.
- b. Tim Karya Guru. 2006. *Remen Basa Jawa SD Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- c. Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Publisher

VI. PENILAIAN

- a. Penilaian Kognitif
Jenis : Pertanyaan Lisan dan tertulis
- b. Penilaian Afektif
Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
- c. Penilaian Psikomotorik
Rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa.

Semarang, 26 Maret 2013

Guru Kelas IVB



Siti Rohmami, S.Pd

NIP 19700702 200501 2 009

Peneliti,



Wahyu Rina Susilowati

NIM 1401409081

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 03



Suyatinah, S.Pd

NIP 19561216 197911 2 002

MATERI POKOK

Berbicara menggunakan ragam bahasa *krama lugu*.

Basa Jawa iku basa kang kebak subasita utawa sopan santun. Basa kang digunakake nalika guneman karo kanca mesthine beda karo nalika guneman karo wong kang luwih tuwa. Basa krama lugu iku basa kang ana ing sajroning ukara, kang awujud tembung-tembung arupa tembung krama tumrap wong sing diajak guneman utawa wong sing digunem dene ater-ater lan panambange nganggo krama. Basa krama lugu dianggo dening :

- a. Wong enom marang wong sing luwih tuwa
- b. Murid marang guru
- c. Sapadha-padha kang wis raket, nanging tetep ngajeni
- d. Wong sing sakderajat.

Penjelasan *basa krama madya/lugu* adalah sebagai berikut :

Aku	diubah menjadi <i>kula</i>
Kowe	diubah menjadi <i>sampeyan, samang</i>
Ater-ater <i>tak</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
Ater-ater <i>ko-</i>	diubah menjadi <i>samang, mang</i>
Panambang <i>-ku</i>	diubah menjadi <i>kula</i>
Panambang <i>-mu</i>	diubah menjadi <i>sampeyan (samang)</i>
Panambang <i>-e</i>	diubah menjadi tidak berubah

Tuladha :

Nardi : “*Adhi badhe tindhak pundi?*”

Adhi : “*Badhe dhateng peken.*”

Nardi : “*Ayo, kula sarengi.*”

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Standar Kompetensi : 4. Mampu menulis karangan dalam berbagai ragam bahasa Jawa

Kompetensi Dasar : 4.1 Menulis urutan cara membuat sesuatu secara sederhana

No.	Materi Pokok	Indikator	No. Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	No. Soal	Tingkat Kesulitan Soal
				Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
1.	Menulis karangan tentang cara pembuatan sesuatu dan Berbicara menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i>	1. Mengurutkan gambar seri tentang cara pembuatan sesuatu	1	✓			Unjuk kerja dan tertulis	4	Mudah
		2. Menjelaskan cara pembuatan sesuatu menggunakan ragam bahasa <i>krama lugu</i>	2	✓			Unjuk kerja dan tertulis	III	Sedang
		3. Melengkapi cara pembuatan sesuatu	3	✓			Unjuk kerja dan tertulis	IV	Sulit

Lampiran 2

GLADHEN

I. *Wenehana tandha (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing sangarepe pratelan kang bener!*

1. Bukune Reni disampuli kertas kado.
 - a. Bukunipun Reni dipunsampuli kertas kado.
 - b. Bukune Reni dipunsampuli kertas kado.
 - c. Bukunipun reni disampuli kertas kado.
 - d. Bukunipun Reni dipunsampuli kertas kado.
2. Pundhutna sampo nang lemari.
 - a. Sampeyan pundhutaken sampo ana ing lemari
 - b. Sampeyan pundhutaken sampo wonten ing lemantun
 - c. Sampeyan pundhutaken sampo wonten ing lemari
 - d. Sampeyan pundhutke sampo nang lemantun
3. Potelotku disilih Deni
 - a. Potelot kula dipunsilih Deni
 - b. Potelotku dipunampil Deni
 - c. Potelot kula dipunampil Deni
 - d. Potelot kula disilih Deni



4.
 - a. 1, 2, 3, 4, 5
 - b. 3, 2, 5, 1, 4
 - c. 3, 2, 4, 1, 5
 - d. 3, 2, 1, 4, 5

II. *Ukara-ukara ing ngisor iki isih kacampur nganggo basa Indonesia lan basa ngoko, coba owahana supaya dadi ukara basa krama lugu kang bener!*

1. Mas Dedi beli jeruk ing pasar
2. Ayah makan Bakso
3. Tahunya wis dakpangan tadi pagi
4. Ini sepedamu ta?

III. *Jlentrehna gambar ana ing romawi I nomer 4 nganggo ukara basa krama lugu kang gampang ditampa dening wong liya!*

IV. Ganepna cerita ana ing ngisor iki nganggo ukara basa krama lugu kang gampang ditampa dening wong liya

Damel endog dadar

Destya remen sanget nedha kalih endog dadar. Nalika dinten Setu, Ibu tindak dhateng peken. Destya kepengen nedha ngagem endog dadar. Lajeng Destya pados bahan-bahanipun wonten pawon. Wonten pawon enten endog, uyah, kaliyan minyak goreng. Lajeng Destya damel endog piyambak. Caranipun damel endog dadar inggih menika

Kunci Jawaban

I. Pilihan Ganda

1. A/D
2. B
3. C
4. D

II. Uraian Singkat

1. Mas Dedi tumbas jeram/jeruk wonten peken
2. Bapak dhahar bakso
3. Tahunipun sampun kula maem wau enjang
4. Niki sepedanipun sampeyan ta?

III. Uraian

Kebijakan Guru

IV. Uraian

Kebijakan Guru

Penilaian

I. Benar (skor 1)

II. Benar (skor 1)

III. Benar menggunakan *krama lugu*, sesuai dengan gambar (skor 2)

IV. Benar menggunakan *krama lugu*, berkesinambungan (skor 2)

Skor maksimal = 12

Nilai (B) = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{6} \times 10$



Implementasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran

No.	Nilai Karakter	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan nilai karakter pada model pembelajaran <i>Direct Instruction</i> berbantuan media <i>Flash Player</i>	Pesan guru
1.	Keberanian	Sikap untuk berbuat/melakukan sesuatu tanpa memikirkan hal-hal yang buruk	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berani mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan yang diajukan • Maju kedepan kelas tanpa disuruh • Mengemukakan pendapat baik dlm pembelajaran/diskusi 	<p><i>Ayo cah, sinten sing wantun mangsuli pitakenan ibu?</i></p> <p><i>Ayo sinten sing saged nyeritakake gambar niki?</i></p>
2.	Bertanggung jawab	berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas yg diberikan • Menyelesaikan tugas tepat waktu • Melaksanakan perintah guru • Mengerjakan tugas sesuai peran dlm kelompok 	<p><i>Cah, coba sakniki kasil diskusi kelompok diwaos wonten ngajengan</i></p> <p><i>Ayo, wektune wis entek, gaweane ndang ditumpuk ning meja ngarep!</i></p>
3.	Kerjasama	Melakukan pekerjaan bersama-sama untuk mendapatkan tujuan bersama yang direncanakan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas secara kelompok • Melaksanakan tugas sesuai peran dlm kelompok • Saling membantu teman yg kesulitan • Menghargai pendapat dlm kerja kelompok 	<i>Cah, sakniki coba latihan wau digarap nganti bener bareng kelompokmu!</i>
4.	Santun	Sifat yang halus dan baik dari segala sesuatunya, cara berkomunikasi, tutur kata, dll	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengungkapkan gagasan menggunakan ragam <i>basa krama lugu</i> • Siswa tidak membuat gaduh di kelas. • Siswa bertutur kata yang baik. • Siswa menghargai orang lain yang sedang berbicara. 	<p><i>Ayo cah, matura ngagem basa sing apik ben mboten diarani bocah nakal, urakan.</i></p> <p><i>Cah, dimirengake riyin ceritane kancamu iki.</i></p>

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/Tanggal : Senin, 18 Maret 2013

Waktu : 11.00-12.10 WIB

Materi : Berbicara menggunakan *krama lugu*, (*tradhisi*)

Istirahat sedang berlangsung. Sembari menunggu bel masuk berbunyi, guru menyiapkan media pembelajaran dan perlengkapan lain yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran diantaranya, LCD, laptop, *speaker* aktif, media *Flash Player* dan perlengkapan lain. Bel tanda istirahat usai berbunyi, siswa berbaris di depan kelas kemudian masuk dengan tertib dan menempati bangku masing-masing. Guru mengkondisikan siswa untuk menyiapkan buku pelajaran yang dilanjutkan dengan presensi. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan “*cah, sapa sing ngerti yen meg sasi pasa ing Pasar Johar kok rame?*” sontak beberapa siswa menjawab dengan berbagai jawaban. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyampaikan informasi tentang jawaban pertanyaan tersebut. Kemudian guru mengoperasikan media *Flash Player*, namun tidak berfungsi. Lima belas menit terbuang dikarenakan kesalahan teknis ini. Kemudian pada akhirnya guru menyampaikan materi.

Guru menjelaskan materi tentang ragam *krama lugu*. Pada pertemuan ini, terlihat sebagian siswa sedikit bosan dengan cara menjelaskan guru dikarenakan media tidak dapat digunakan, sehingga guru pada akhirnya mencatat di papan tulis. Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya, ada yang kipas-kipas karena hari sudah siang, ada juga siswa yang mengantuk karena pertemuan kali ini bertepatan dengan jam pelajaran terakhir. Guru kemudian mengajak siswa untuk melakukan pelatihan awal. Sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu petunjuk dalam pelatihan awal yang dilanjutkan dengan memutar rekaman cerita berjudul “*Dugderan*”. Guru memutar rekaman sekali, kemudian

mencoba memancing perhatian siswa dengan bertanya, “*cah, kira-kira napa ta sing diceritake wau?*” beberapa siswa menjawab dengan berbagai macam jawaban. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyimak sekali lagi. Setelah itu, guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat siswa. Guru membagikan LKK, dan mempersilakan siswa untuk berdiskusi. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan pada kelompok yang kesulitan. Ada juga siswa yang tidak mengikuti diskusi dengan baik malah gaduh dan mengganggu teman sekelompoknya. Setelah diskusi, wakil kelompok maju untuk memaparkan hasil diskusi dan menceritakan kembali menggunakan *krama lugu*. Tepuk tangan diberikan pada kelompok yang berani maju ke depan.

Guru kemudian mengadakan pelatihan lanjutan secara individu. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas pelatihan lanjutan, kemudian siswa menyimak cerita “*Tedhak Siti*”. Guru memutar rekaman sebanyak dua kali, kemudian sesekali bertanya apakah siswa sudah mulai paham dengan isi cerita? Guru memutar kembali rekaman sebanyak dua kali. Kegiatan dilanjutkan dengan menunjuk siswa secara acak untuk menyebutkan hal-hal penting dalam “*Tedhak Siti*” dan menceritakannya kembali menggunakan *krama lugu*. Pelatihan awal dan pelatihan lanjutan tetap dapat terlaksana walaupun terjadi kesalahan teknis dikarenakan guru menyimpan *backup file* berupa *file audio* yang terpisah.

Guru melakukan evaluasi setelah pelatihan lanjutan. Evaluasi dilakukan dengan tes tertulis. Soal terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan cerita yang disimak. Setelah selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran terlebih dahulu guru memberikan gambaran tentang materi yang akan datang, kemudian mengakhiri pertemuan hari ini dan mempersilakan siswa untuk berkemas-kemas. Ketua kelas memimpin doa dan dilanjutkan dengan salam dari guru.

Lampiran 24

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/Tanggal : Selasa, 26 Maret 2013

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Materi : Berbicara menggunakan *krama lugu*, (*Prastawa*)

Istirahat sedang berlangsung. Sembari menunggu bel masuk berbunyi, guru menyiapkan media pembelajaran dan perlengkapan lain yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran diantaranya, LCD, laptop, *speaker* aktif, media *Flash Player* dan perlengkapan lain. Guru mencoba untuk mengoperasikan LCD sebelum bel berbunyi untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan. Bel tanda istirahat usai berbunyi, siswa berbaris di depan kelas kemudian masuk dengan tertib dan menempati bangku masing-masing. Siswa langsung menyiapkan buku pelajaran yang akan digunakan. Guru kemudian mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang. Setelah keadaan kelas cukup kondusif, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam yang kemudian dilanjutkan dengan presensi. Kemudian guru menayangkan media *Flash Player* yang menunjukkan sebuah tulisan berbunyi '*Prastawa*', guru kemudian melakukan apersepsi berupa pertanyaan yang diajukan kepada siswa mengenai gambar tersebut. Saat melakukan apersepsi, guru bertanya pada siswa, "*Cah, sinten sing pun tau mriksani kacilakan utawa kobongan?*" sontak seisi kelas mengancungkan telunjuk mereka. Guru kemudian memberikan pertanyaan sehingga siswa tahu arti kata tersebut. Kemudian guru menayangkan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player* sembari menjelaskan tujuan dan deskripsi kegiatan pembelajaran yang akan ditempuh yang kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi.

Ketika guru menjelaskan materi tentang ragam *krama lugu*, siswa memperhatikan walaupun masih ada beberapa siswa yang asik bermain dengan

teman sebangkunya namun sebagian besar siswa mencatat tentang materi yang dijelaskan guru di depan kelas. Siswa sudah mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dikarenakan guru sudah dapat mengoperasikan media. Guru kemudian memberikan contoh penggunaan *krama lugu*. Guru mengadakan pelatihan awal dan menjelaskan tentang peraturan pelatihan awal. Kemudian guru menayangkan video reka adegan kecelakaan. Siswa lumayan gaduh karena menyoraki video. Siswa diberi kesempatan untuk melihat video sebanyak dua kali, setelah itu guru memberikan perintah untuk mengerjakan secara individu. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan bagi siswa yang merasa kesulitan. Suasana kurang kondusif karena siswa berebut untuk bertanya pada guru. Hasil pekerjaan pelatihan awal dikumpulkan di meja guru kemudian guru menunjuk beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali dan memberi tanggapan tentang video tersebut menggunakan *krama lugu*.

Guru kemudian mengadakan pelatihan lanjutan secara kelompok. Sebelumnya, guru menjelaskan terlebih dahulu tugas pelatihan lanjutan, kemudian guru menayangkan beberapa gambar yang disusun secara acak dan siswa memperhatikan. Guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan empat orang. Kemudian dilanjutkan dengan membagi LKK dan memberikan waktu untuk berdiskusi, ada beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi. Setelah selesai berdiskusi, sembilan wakil kelompok maju secara bergiliran untuk memaparkan hasil diskusi.

Guru melakukan evaluasi setelah pelatihan lanjutan. Evaluasi dilakukan dengan tes tertulis. Soal terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan cerita yang disimak/dilihat. Setelah selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. Guru mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian mengakhiri pertemuan hari ini dan mempersilakan siswa untuk berkemas-kemas. Ketua kelas memimpin doa dan dilanjutkan dengan salam dari guru.

Lampiran 25

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/Tanggal : Jum'at, 29 Maret 2013

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Materi : Berbicara menggunakan *krama lugu*, (*carane nggawe*)

Istirahat sedang berlangsung. Sembari menunggu bel masuk berbunyi, guru menyiapkan media pembelajaran dan perlengkapan lain yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran diantaranya, LCD, laptop, *speaker* aktif, media *Flash Player* dan perlengkapan lain. Bel tanda istirahat usai berbunyi, siswa berbaris di depan kelas kemudian masuk dengan tertib dan menempati bangku masing-masing. Siswa langsung menyiapkan buku pelajaran yang akan digunakan. Guru kemudian mengkondisikan siswa agar duduk dengan tenang. Setelah keadaan kelas cukup kondusif, guru mengawali pembelajaran dengan mengucap salam yang kemudian dilanjutkan dengan presensi. Kemudian guru menayangkan media *Flash Player* yang menunjukkan sebuah gambar, guru kemudian melakukan apersepsi berupa pertanyaan yang diajukan kepada siswa mengenai gambar tersebut. Saat melakukan apersepsi, guru bertanya pada siswa, “*Cah, sinten sing ngertos niki gambar napa?*” sontak seisi kelas meneriakkan “*layangan*” yang kemudia dilanjutkan dengan “*sinten sing ngertos napa pun nate ndamel layangan?*”. Seisi kelas mengacungkan jari dan ada yang berteriak “saya, bu”. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjelaskan cara membuat layang-layang didepan kelas. Kemudia guru menayangkan tujuan pembelajaran melalui media *Flash Player* sembari menjelaskan tujuan dan deskripsi kegiatan pembelajaran yang akan ditempuh yang kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi.

Ketika guru menjelaskan materi tentang ragam *krama lugu*, siswa memperhatikan walaupun masih ada beberapa siswa yang asik bermain dengan

teman sebangkunya namun sebagian besar siswa mencatat tentang materi yang dijelaskan guru didepan kelas. Guru kemudian memberikan contoh penggunaan *krama lugu*. Guru mengadakan pelatihan awal dan menjelaskan tentang peraturan pelatihan awal. Kemudian guru menayangkan tugas pelatihan awal melalui media *Flash Player*. Guru membimbing siswa saat mengerjakan pelatihan. Beberapa siswa terlihat gaduh dikarenakan menanyakan bahasa *krama* dari suatu kata yang belum mereka tahu. Terdapat siswa yang malah mencorat-coret tangan dan menggambar di buku karena pekerjaannya sudah selesai. Pekerjaan yang sudah selesai dikumpulkan di meja guru. kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan menjawab tugas pelatihan awal.

Guru kemudian mengadakan pelatihan lanjutan secara kelompok. Sebelumnya, guru menjelaskan terlebih dahulu tugas pelatihan lanjutan, kemudian siswa memperhatikan media *Flash Player*. Guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan enam orang. Kemudian dilanjutkan dengan membagi LKK dan menayangkan kembali video tersebut. Guru memberikan waktu untuk berdiskusi, ada beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi. Setelah selesai berdiskusi, enam wakil kelompok maju secara bergiliran untuk memaparkan hasil diskusi.

Guru melakukan evaluasi setelah pelatihan lanjutan. Evaluasi dilakukan dengan tes tertulis. Soal terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan cerita yang disimak/dilihat. Setelah selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. Guru mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian mengakhiri pertemuan hari ini dan mempersilakan siswa untuk berkemas-kemas. Ketua kelas memimpin doa dan dilanjutkan dengan salam dari guru.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 1340/4137.1.1/PP/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Purwoyoso 03 Semarang
di Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : WAHYU RINA SUSILOWATI
NIM : 1401409081
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA KRAMA LUGU
MENGUNAKAN MODEL DIRECT INSTRUCTION BERBANTUKAN MEDIA
FLASH PLAYER SISWA KELAS IVB SDN PURWOYOSO 03 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 14 Maret 2013

Dekan,



Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007



1401409081



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PURWOYOSO 03
KECAMATAN NGALIYAN

Jl. Sriwibowo III Telp. (024) 7611512 Ngaliyan, Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 03 Semarang:

Nama	: Suyatinah, S.Pd
NIP	: 19561216 197911 2 002
Pangkat/Golongan Ruang	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama	: Wahyu Rina Susilowati
NIM	: 1401409081
Pekerjaan	: Mahasiswa PGSD UNNES
Jurusan	: S1 PGSD

telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkolaborasi dengan guru kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang pada tanggal 18, 26 dan 29 Maret 2013 dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Berbicara *Krama Lugu* Menggunakan Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Flash Player* Siswa Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang” dan digunakan sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 18 Juni 2013

Kepala SD Purwoyoso 03


Suyatinah, S.Pd
 NIP. 19561216 197911 2 002



Lampiran 27

**KETERANGAN KKM KELAS IVB
SDN PURWOYOSO 03 KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2012-2013**

No.	Mata Pelajaran	KKM
1.	Pendidikan Kewarganegaraan	61
2.	Bahasa Indonesia	61
3.	Matematika	60
4.	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	60
5.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	60
6.	Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)	68
7.	Bahasa Jawa	60
8.	Kepedulian Pada Diri dan Lingkungan (KPDL)	70


Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 03



Suyatinah
Suyatinah, S.Pd
NIP 19561216 197911 2 002

Guru Kelas IVB



Siti Rohmami, S.Pd
NIP 19700702 200501 2 009

Lampiran 28

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN

Gambar 1.
Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran

Gambar 2.
Guru mengadakan apersepsi



Gambar 3.
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui *Flash Player*



Gambar 4.
Guru menjelaskan materi melalui *Flash Player*



Gambar 5.



Gambar 6.

Siswa memperhatikan penjelasan guru	Keantusiasan siswa dalam pembelajaran
	
<p>Gambar 7. Menunjuk siswa untuk memberikan contoh</p>	<p>Gambar 8. Guru mengadakan pelatihan</p>
	
<p>Gambar 9. Guru membimbing siswa dalam pelatihan</p>	<p>Gambar 10. Siswa maju kedepan kelas untuk kegiatan berbicara</p>
	
<p>Gambar 11. Siswa mengerjakan evaluasi</p>	