

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA
KELAS III SDN 2 TERKESI KECAMATAN KLAMBU
PADA SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN
2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



**Oleh:
IKA SUSI ASRININGSIH**

A 54F100045

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Drs. M. Yahya, M. Si.

NIP/NIK : 147

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : IKA SUSI ASRININGSIH

NIM : A54F100045

Program Studi : FKIP PGSD

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS 3 SDN 2 TERKESI KECAMATAN KLAMBU PADA SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 2013

Pembimbing

Drs. M. Yahya, M. Si.

NIP/NIK : 147

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA
KELAS III SDN 2 TERKESI KECAMATAN KLAMBU
PADA SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN
2012/2013**

IKA SUSI ASRININGSIH

A 54F100045

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada kelas III SD Negeri 2 Terkesi Kecamatan Klambu tahun ajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas SDN 2 Terkesi Kecamatan Klambu tahun ajaran 2012/2013, yang berjumlah 43 siswa dan subjek pemberi tindakan adalah peneliti yang berkolaborasi dengan guru senior sebagai teman sejawat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada kelas III SD Negeri 2 Terkesi Kecamatan Klambu tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia terlihat pada tindakan siklus I peningkatan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 65% atau 28 siswa dari sebelum tindakan yaitu 40% atau 17 siswa, berdasarkan indikator pencapaian pada penelitian pada siklus I 60% maka siklus I dinyatakan berhasil. Namun peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar IPA tidak sampai disitu saja, maka dilakukan tindakan siklus II dengan hasil peningkatan motivasi belajar siswa meningkat yaitu 88% atau 38 siswa dari tindakan siklus I yaitu 65% atau 28 siswa. Dari hasil tindakan siklus II sudah mencapai indikator kerja pada siklus II yaitu 75% maka penelitian ini sudah berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia. Dari fakta di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode Bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 2 Terkesi Kecamatan Klambu tahun ajaran 2012/2013. Terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : metode bermain peran, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Konsep pemerolehan bahasa, sejak tahun 1979 pendidikan di Indonesia berhadapan dengan perbedaan antara hasil instruksional berupa kompetensi belajar atas pengetahuan dan keterampilan dalam aspek intelektual, emosional, dan fisik (psikomotorik), dan hasil pengiring serta nilai yang artinya pemerolehan yang dialami siswa dalam pembelajaran siswa dilaksanakan oleh guru (Agus Budi wahyudi2011:13). Karena anak usia sekolah dasar telah memiliki bahasa pertama (ibu) yaitu bahasa daerah yang diperoleh sejak lahir. Sekolah Dasar menjadi tempat belajar bahasa Indonesia pertama setelah bahasa ibu. Seorang guru mengajarkan bahasa Indonesia dikelas dengan mempergunakan bahasa daerah yang dikuasai anak dan menggunakan bahasa Indonesia agar terjadi hubungan yang komunikatif antara guru dengan siswa.

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan negara Indonesia dan merupakan bahasa pengantar dalam percakapan sehari-hari selain bahasa ibu (bahasa Jawa) dan merupakan salah satu mata pelajaran yang di ujikan dalam ujian akhir nasional (UAN) di SD. Mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak semudah yang kita bayangkan walaupun bahasa Indonesia sering kita gunakan dan bukan bahasa yang asing lagi bagi kita. Pada kenyataannya tidak sedikit siswa Sekolah Dasar yang nilainya jatuh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain hal itu, murid-murid pada menganggap remeh mata pelajaran bahasa Indonesia karena mereka banyak yang menganggap bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sering mereka gunakan dan tidak perlu dipelajari lagi.

Keterampilan berbahasa di sekolah dasar meliputi, membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut harus dikuasai oleh anak, pada kelas tinggi penguasaan kepetrampilan tersebut sangat mudah untuk diajarkan para guru karena mereka sudah mempunyai dasar sebelumnya, namun hal tersebut berbanding terbalik dengan dikelas rendah, penanaman konsep keempat keterampilan berbahasa tersebut sangatlah sulit, guru haruslah pandai-pandai untuk menyapaikan materi yang ada, guru harus memilih metode yang

tepat untuk menyampaikan materi serta membuat anak mempunyai motivasi yang tinggi untuk mempelajari bahasa Indonesia.

Motivasi belajar adalah salah satu hal yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa, maka guru sebagai pendidik harus mampu memberikan motivasi kepada anak didik mereka. Gage dan Berliner (Sri Esti Wuryani Djiwandono:2002:329) menyatakan motivasi seperti mesin (*intensitas*) dan kemudi (*direction*) sebuah mobil, yang artinya intensitas dan arah sering kali sulit untuk di pisahkan, *intensitas* dari motivasi yang digunakan untuk satu kegiatan mungkin tergantung pada besarnya intensitas itu dari pada besarnya *direction*.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester 2 (dua) dengan Standar Kompetensi(SK): 5. Memahami cerita dari teks drama anak yang dilisankan. Kompetensi Dasar (KD) :5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat. Dari hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sangat rendah, hal tersebut dapat terindikasi dengan beberapa sikap oleh siswa (1) tingkat keterlibatan siswa rendah, (2) siswa pasif dan hanya sebagai pendengar, (3) metode pembelajaran yang dilaksanakan kurang bervariasi, (4) nilai pada yang diperoleh siswa rendah, kemudian untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Indonesia guru yang sekaligus peneliti berpendapat akan menggunakan metode bermain peran. Melalui metode bermain peran diharapkan siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran bahasa indonesia. Siswa lebih dapat menguasai materi dengan baik karena dengan bermain peran siswa dapat menerangkan tokoh dalam cerita, menjiwai perannya dan belajar berdialog dengan ucapan, intonasi yang tepat dan memupuk rasa percaya diri dalam diri anak serta lebih menguasai materi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian menggunakan metode bermain peran yang diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 2 Terkesi, Kecamatan Klambu, Kabupaten Grobogan. Pada semester genap tahun ajaran 2012/2013. Kelas III yang diteliti sebanyak 43 siswa. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret sampai bulan Mei 2013. Sekolah Dasar Negeri 2 Terkesi merupakan SD yang berdiri pada 12 April 1978. Letak sekolah ini di desa Terkesi utara terletak di tengah desa yang termasuk pada wilayah Kecamatan Klambu Kabupaten. Jumlah guru ada 4 orang dengan berstatus PNS, 4 orang guru dengan status wiyata bakti dan 1 orang penjaga sekolah berstatus PTT. Jumlah siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Terkesi 1 Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan adalah 254 siswa dari kelas 1 sampai kelas VI.

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, antara lain : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan tindakan dilakukan dengan cara peneliti bersama guru berdiskusi untuk mengidentifikasi masalah dan penyebab munculnya masalah, terutama yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Kemudian dari masalah yang muncul, peneliti bersama guru senior mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti bersama guru berdasarkan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan tindakan pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan tentang kejadian – kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran. Kemudian, setelah tindakan selesai peneliti bersama guru melakukan refleksi sebagai acuan untuk melakukan perbaikan tindakan selanjutnya.

Prosedur penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan Motivasi siswa melalui metode bermain peran adalah sebagai berikut : Identifikasi masalah, Identifikasi siswa, Perencanaan solusi masalah, Pelaksanaan tindakan, Observasi, Refleksi, Evaluasi., Siklus dihentikan jika hasilnya telah meningkat tetapi jika belum maka dilakukan ulang-ulang (Sutama, 2010;27).

Penelitian tindakan kelas (PTK) diambil dari bahasa Inggris *classroom action research* (CAR). PTK semakin dinikmati oleh para profesional sebagai upaya pemecahan masalah dan peningkatan mutu pembelajaran. PTK bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah guru kelas yang melakukan tindakan dan siswa yang menerima tindakan, sedang sumber data sekunder berupa data dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara teknik observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. 1) Metode observasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti (Rubino Rubiyanto, 2011:85), 2). Dokumentasi Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbentuk foto-foto dalam penelitian. 3). Catatan lapangan adalah catatan yang tertulis tentang apa yang didapat, dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif dan analisis kritis. 1). Teknik komparatif dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian siklus pertama dan kedua. Hasil komparasi tersebut digunakan untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus. Indikator yang belum tercapai diperbaiki pada siklus berikutnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 2). Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif, yakni mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya. Setelah kondisi awal motivasi belajar siswa melalui metode bermain peran, peneliti bersama kolaborasi merencanakan siklus tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Setiap siklus berakhir, diketahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode bermain peran.

Indikator kerja atau indikator pencapaian pada Penelitian tindakan kelas ini berhasil jika terjadi peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia melalui metode bermain peran pada siswa kelas III SDN 2 Terkesi Kecamatan Klambu pada semester genap Tahun Ajaran 2012/2013 yaitu motivasi pra siklus 40 %

dikatakan berhasil bila peningkatan motivasi anak dapat meningkat dengan prosentase 60%, pada peningkatan motivasi anak dapat meningkat dengan siklus II prosentase 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fokus pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III SDN 2 Terkesi dengan jumlah siswa 43 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 23 dan siswa perempuan 20 siswa. Penelitian ini berawal dari renungan guru yang sekaligus sebagai peneliti yang merasa motivasi belajar siswa kurang, hasil renungan atau refleksi peneliti adalah sebagai berikut : (1) tingkat keterlibatan siswa rendah, (2) siswa pasif dan hanya sebagai pendengar, (3) metode pembelajaran yang dilaksanakan kurang bervariasi, (4) nilai pada yang diperoleh siswa rendah.

Pada tahap ini juga diobservasikan kondisi suatu fenomena yang dianggap bermasalah, langkah ini sangat bermanfaat untuk menyatukan ketepatan perumusan masalah umum dan keefektifan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada langkah selanjutnya. Dengan observasi, informasi-informasi yang relevan, peneliti mulai menduga sebab-sebab atau kendala-kendala yang menyebabkan motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia rendah.

Pada tahap ini, peneliti telah melakukan pengamatan intensif selama satu minggu di SDN2 Terkesi, hal ini untuk mendapatkan informasi atau data sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan penyebab rendahnya motivasi siswa terhadap matapelajaran bahasa Indonesia. Dari pengamatan tertangkap bahwa alokasi pembelajaran 6 jam pelajaran per minggu dengan rincian tiap hari 2 jam pelajaran untuk bahasa Indonesia.

Dengan jadwal pembelajara Bahasa Indonesia yang sedemikian itu, dan tanpa pernah ada upaya pemanfaatan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ternyata berpengaruh padaperkembangan emosi, kognisi dan

sosial siswa yang tercermin dari perilaku siswa. Hal ini tampak ada beberapa siswa yang meletakkan kepalanya di meja, menulis dengan malas, mondar-mandir kesana-kemari dengan berbagai alasan misalnya pinjam pensil, perhatian tidak tertuju pada penjelasan guru, mengganggu temannya di samping, perasaan jenuh, rasa percaya diri atau kesungguhan kurang begitu tampak. Hal ini tampak ketika guru bertanya dijawab dengan suara pelan, ketika mendapat giliran membaca, tidak tahu bagaimana mana yang harus dibaca. Siswa juga malas mengekspresikan perasaan / pikiran jika tidak ditunjuk.

Dari aspek kognisi, tampilan bahwa siswa kurang mencerminkan ide-ide kreatif, sebagai contoh ketika siswa diminta membuat pertanyaan, kelihatannya pendek dan mencontoh buku. Dari aspek sosial, tampilan bahasa dan perilaku fisik masih belum menunjukkan adanya kematangan dari segi sosial. Hal ini tampak ketika peneliti mencoba membawa mainan ke dalam kelas dalam jumlah terbatas, mereka berebut, ramai, bertengkar bahkan ada yang menangis. Pencarian fakta yang dilaksanakan dengan mengamati perilaku fisik dan perilaku berbahasa siswa terungkap bahwa pengajaran berbahasa belum meningkatkan kemampuan kognisi, kematangan emosi dan kematangan sosial, karena pengajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan hanya dengan mengandalkan buku teks, belum ada upaya pemberdayaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan wawancara dari guru kelas terungkap bahwa fakta-fakta penyebab tidak digunakan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru memiliki pandangan-pandangan berikut ini :1). metode bermain peran memboroskan waktu sehingga mengakibatkan materi yang ditargetkan dalam kurikulum tidak akan tercapai. 2). Kegiatan metode bermain peran tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Terbatasnya pengetahuan guru tentang bagaimana cara guru mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dan bagaimana mengorganisasikan dan menciptakan berbagai aktifitas dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa rendah dengan prosentase 40%. Keadaan siswa dalam pembelajaran siklus I tersebut baru berhasil 60 % siswa yang motivasi

belajarnya meningkat atau baru sekitar 28 siswa dengan motivasi belajar yang baik. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran adalah karena siswa kurang antusias, kurang memahami materi dan pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan konsep. Keadaan itu diperlukan pembelajaran siklus II dengan mengedepankan pada penerapan metode bermain peran dengan strategi bermain peran langsung di depan kelas. Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, maka pada materi menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari sejumlah siswa kelas III mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat 15 siswa yang motivasi belajarnya rendah. Dari hasil refleksi siklus I sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

Adapun kelemahan pada pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut :

a). Siswa masih rendah merespon materi dari guru. b). Guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas. c). Guru sulit mengalokasikan waktu sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat guru. d). Guru mengalami kelemahan karena banyak memberikan penjelasan kepada siswa, sedangkan siswa kurang memperhatikan. Serta kelebihan pada pembelajaran siklus I antarlain sebagai berikut 1). Kerjasama antar siswa berjalan dengan baik. 2). Guru lebih mudah mengamati kegiatan siswa, meskipun hasil kurang maksimal. 3). Ada sebagian siswa yang cepat memahami materi terbukti dari pertanyaan lisan yang dapat dijawab siswa.

Dari hasil refleksi dan observasi siklus I, diketahui belum maksimal penguasaan materi oleh siswa, yaitu dari 43 Siswa pada siklus I hanya ada 15 siswa yang belum mencapai tuntas atau baru 28 siswa yang telah mencapai indikator pencapai dalam penelitian ini sehingga atas dasar keadaan tersebut, maka perlu untuk mengadakan perbaikan pembelajaran siklus II. Sedangkan siklus II meningkat menjadi 38 siswa tuntas (88%), Pada proses pembelajaran siklus II secara umum dapat diamati bahwa perhatian siswa terhadap proses pembelajaran sangat tinggi, siswa sangat senang dan sungguh – sungguh ketika melakukan proses pembelajaran dengan berlatih mengerjakan tugas secara kelompok oleh guru.

Kelemahan pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut , a). Siswa belum optimal menguasai materi. b). Siswa lebih cenderung banyak mengamati media. c). Guru mengalami kesulitan dalam pengalokasian waktu. d). Guru kurang memahami kesulitan siswa. e). Guru mengalami kelelahan karena hanya memberikan penjelasan kepada siswa, sedangkan siswa kurang memperhatikan.serta adapun kelebihan pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut : a). Kerja sama antar siswa baik secara individual atau kelompok meningkat. b). Antusias siswa dalam berpendapat meningkat. c). Siswa banyak memperhatikan media gambar.c). Banyak pertanyaan guru yang dapat dijawab siswa.

Dari hasil refleksi siklus II peningkatan motivasi belajar siswa sudah mencapai 75% sehingga indikator pencapain pada penelitian ini tercapai, sehingga perbaiki pembelajaran dirasa sudah cukup sampai pada siklus II .

Penelitian tentang peningkatan motivasi belajar siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti, Ika Nur (2010) Penerapan Metode Bermain Peran Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar PKn Materi Pokok Pelaksanaan Pemilu dan Pilkada pada Siswa Kelas VI SDN Sedarum I Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan.Sugi Mistanti. (2013) “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak dengan Media ICT (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III C SD Negeri I Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil uraian di atas, metode bermain peran dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih kondusif, sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa meningkat..

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan Teman sejawat selama dua putaran memberikan beberapa kesimpulan. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan pada data hasil belajar.*Pertama*, setelah menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan kenaikan prosentase komponen-komponen motivasi tersebut disetiap putarannya. *Kedua*, setelah menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia terbukti pada pembelajaran siklus I perolehan ketuntasan kurang optimal. Dari 43 siswa hanya 28 siswa yang mencapai indikator kerja (65%). Sedangkan siklus II meningkat menjadi 38 siswa tuntas (88%).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat peningkatan motivasi belajar bahasa indonesia melalui metode bermain pada siswa kelas III SDN 2 Terkesi kecamatan kalambupada semester genap tahun ajaran 2012/2013 maka dari itu peneliti memberikan saran sebagai berikut : 1). Terhadap guru a). Guru harus dapat memantau setiap perkembangan siswa, sehingga dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. b). Guru seharusnya dapat menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa secara keseluruhan. 2). Terhadap siswa : a). Siswa harus bersikap aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. b). Siswa seharusnya memiliki sikap percaya diri dalam proses pembelajaran, hal ini dapat ditunjukkan dengan berani untuk mempresentasikan hasil kerja ke depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Budi wahyudiAgus.2011. *Pembelajaran Bahasa& Sastra Indonesia*.Surakarta :Qinant.

Rubino Rubiyanto.2011. *MetodepenelitainPendidikan*. Surakarta :Qinant.

Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sutama. 2011. *PenelitianTindakan*. Semarang: Citra MandiriUtama