



Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Karangbong melalui Metode *Role Playing*

Shinta Prasti Permatadewi¹, Suharmono Kasiyun²,
Nikmahatus Romadhona³, & Cholidah Machbul⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³SD Negeri Karangbong

⁴SD Negeri Karangbong

¹4120022259@student.unusa.ac.id, ²suharmono@unusa.ac.id,

³ninnanikma@gmail.com, ⁴cholidahmachbul@gmail.com

Abstract: *This research was conducted to enhance the motivation of learning Javanese language in class IV A of Karangbong State Elementary School using the Role Playing method. This collaborative research used Kurt Lewin's model involving 19 students. The research data was obtained through interviews, observations, questionnaires, written tests, and documentation. The results showed that the implementation of the Role Playing method was successful. This was evidenced by the observation scores of both teachers and students which increased from 75 in cycle I to 90 in cycle II for teachers' activities and from 68.75 in cycle I to 89.5 in cycle II for students' activities. In addition, this research successfully improved the learning motivation of class IV A students. This was proven by the increase in the percentage of students' learning motivation from 50% in cycle I to 89.47% in cycle II. The percentage of students' learning outcomes also increased from 63.15% in cycle I to 84.21% in cycle II. Overall, this research indicates that the Role Playing method can improve learning motivation and language proficiency of students at Karangbong State Elementary School. Additionally, this research contributes to the improvement of literature related to innovative learning methods to optimize learning outcomes in various contexts.*

Keyword : *Javanese Language, Learning Motivation, Role Playing*

Abstrak: Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Jawa di kelas IV A SD Negeri Karangbong menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian kolaboratif ini mengimplementasikan model Kurt Lewin dengan melibatkan 19 peserta didik. Data-data yang digunakan pada penelitian ini didapat dengan wawancara, observasi, angket, tes tulis, dan dokumentasi. Penelitian menghasilkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berhasil. Hal ini dilihat pada aktivitas guru dan peserta didik yang meningkat, yaitu dari 75 di siklus pertama menjadi 90 di siklus kedua untuk aktivitas guru dan dari 68,75 di siklus pertama menjadi 89,5 pada siklus kedua untuk aktivitas peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV A. Hal tersebut dilihat pada persentase motivasi belajar peserta didik dari 50% di siklus pertama menjadi 89,47% di siklus kedua. Ketuntasan hasil belajar peserta didik juga meningkat dari 63,15% di siklus pertama menjadi 84,21% di siklus kedua. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbahasa pada peserta didik di SD Negeri Karangbong. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada peningkatan literatur terkait metode pembelajaran inovatif untuk mengoptimalkan hasil belajar di berbagai konteks.

Kata kunci: Bahasa Jawa, Motivasi Belajar, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Tingkat keterlibatan peserta didik saat pembelajaran dapat menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan tersebut diukur dari tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar. Hal itu disebabkan motivasi yang dapat memberi dorongan pada peserta didik agar aktif dalam pembelajaran dan mengeksplorasi makna-makna tersembunyi dalam proses belajar. (Hidayati, Nur. 2011).

Seorang pendidik seyogyanya selalu berupaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, termasuk pada Bahasa Jawa. Bahasa Jawa termasuk muatan lokal yang penting dan harus diajarkan di jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA (Riyadi, Slamet dkk. 1994). Bahasa Jawa diajarkan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan Bahasa Jawa yang baik dan benar, serta meningkatkan pengetahuan hasil karya sastra dan budaya Jawa. (Wedhawati, 2006).

Saat mengamati pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV A di SD Negeri Karangbong, peneliti menemukan beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah minimnya minat peserta didik pada pelajaran tersebut. Hal tersebut dari kurang aktifnya peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran, sementara sebagian peserta didik melakukan kegiatan sendiri atau hanya berbincang-bincang dengan teman. Beberapa peserta didik bahkan cenderung mencontek jawaban dari teman ketika diberikan tugas, daripada mencoba mengerjakannya sendiri. Selain itu, peserta didik juga belum menunjukkan ketekunan dan minat yang cukup dalam mengerjakan tugas, serta kurang menyukai Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik terlihat mengantuk dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Jawa. Guru juga menggunakan metode pengajaran yang kurang inovatif dengan banyak mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi, serta terlalu banyak mengacu pada sumber ajar yang ada, sehingga materi yang diberikan menjadi terbatas. Guru juga mengakui kesulitan dalam mengajarkan Bahasa Jawa, terutama dalam menerapkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik. Semua faktor di atas melatar belakangi kurang antusias dan tertariknya pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Jawa, guru berkewajiban memilih metode dan strategi yang sesuai supaya proses pembelajaran lebih menarik dan meningkat hasil belajarnya. Untuk menyelesaikan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa di atas, peneliti memutuskan untuk mengeksplorasi metode inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang dipilih adalah *Role Playing*, yang dalam pembelajarannya peserta didik belajar sambil bermain, dengan memerankan tokoh dari cerita rakyat. Dalam *Role Playing*, peserta didik akan mempraktekkan skenario di depan kelas, kegiatan tersebut dapat meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Mulyono. 2012). Diharapkan, dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Jawa motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Nining Indrastuti juga melakukan penelitian meningkatkan motivasi belajar dengan mengimplemantasikan metode *Role Playing* untuk peserta didik di kelas V SDN 2 Gondang (Indrastuti, Nining. 2012). Penelitian tersebut meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan berhasil. Aspek-aspek yang meningkat yaitu tekun belajar, tidak putus asa, tidak cepat bosan, belajar mandiri, dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian oleh Nining Indrastuti dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik berhasil meningkat dengan metode *Role Playing*.

Pada penelitian yang berjudul "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD melalui Penerapan Metode *Role Playing*", Ratna Puspita Dewi dan Ganes Gunansyah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedunggempol, Mojokerto, dengan 14 peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi peserta didik meningkat sebesar 55% di siklus pertama dan meningkat menjadi 91% pada siklus kedua. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada siklus pertama adalah 36%, dan meningkat menjadi 85% di siklus kedua. Sehingga disimpulkan penelitian tersebut sukses (Dewi, Ratna Puspita dan Ganes Gunansyah. 2014).

Berdasarkan hasil dari dua penelitian sebelumnya, peneliti memilih untuk melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode *role playing* supaya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Penelitian dilakukan dengan tujuan menjawab dua rumusan masalah yaitu 1) Penerapan metode *Role Playing* di kelas IV A di SD Negeri Karangbong pada mata pelajaran Bahasa Jawa, dan 2) Peningkatan motivasi belajar melalui metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV-A di SD Negeri Karangbong.

METODE

Penelitian kolaborasi ini melibatkan peneliti, guru kelas, dosen pembimbing lapangan, dan kepala sekolah dalam pelaksanaannya (Kunandar, 2011). Di SD Negeri Karangbong, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, dilakukan penelitian dengan subjek peserta didik kelas IV A sebanyak 19 orang. Pelaksanaan penelitian menggunakan Model Kurt Lewin sebagai landasan dengan empat, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Sanjaya, Wina. 2011). Adapun pengumpulan data menggunakan teknik seperti wawancara, observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Data observasi aktivitas yang terkumpul kemudian dianalisis dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Data tes hasil belajar dan angket motivasi peserta didik yang telah terkumpul, dilakukan analisis dengan rumus berikut.

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Semua data yang didapatkan diolah menggunakan skala persentase berikut (Riduwan, 2008).

Tabel 1. Kriteria Persentase

No.	Skor (%)	Kriteria
1	0 – 20	Sangat kurang
2	21 – 40	Kurang
3	41 – 60	Cukup
4	61 – 80	Baik
5	81 – 100	Sangat baik

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) yaitu melakukan kerjasama oleh guru kelas, dengan penerapan model Teams Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 4 sekolah dasar. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 162 Gresik tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 24 siswa terdiri atas 15 laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan usia rata-rata 10 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA UPT SD Negeri 162 Gresik yang merupakan tempat tugas peneliti dimana sekolah ini beralamat di Jl. 1. Raya Petiken Lapangan, Mulung, Petiken, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik. Menurut Slavin (2015) Penelitian ini melibatkan langkah-langkah berikut. Pertama, dilakukan identifikasi terhadap tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami materi keliling bangun datar. Selanjutnya, perancangan pembelajaran dengan mengintegrasikan model Teams Game Tournament dalam proses pengajaran matematika. Langkah ini melibatkan perencanaan pembagian tim, pengembangan permainan yang relevan dengan materi, dan penentuan skor atau sistem penilaian yang sesuai.

Selanjutnya, dilakukan implementasi model Teams Game Tournament dalam kelas 4 sekolah dasar. Guru memfasilitasi permainan tim, memonitor kemajuan siswa, dan memberikan bimbingan ketika diperlukan. Selama proses pembelajaran, data tentang hasil belajar siswa diambil secara berkala. Setelah implementasi, dilakukan analisis data dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif melibatkan observasi guru, catatan lapangan, dan wawancara dengan siswa. Data kuantitatif melibatkan hasil tes atau evaluasi terkait materi keliling bangun datar sebelum dan setelah penerapan

model Teams Game Tournament. Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman siswa, prestasi belajar, dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 1 kali pertemuan. Menurut Mahmud, (2008) Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu, tepatnya pada bulan april 2023. Setelah data observasi terkumpul, maka akan dilakukan analisis dengan rumus berikut ini:

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Ya}}{\text{Jumlah langkah pembelajaran}} \times 100$$

Keterangan: Julah langkah pembelajaran menyesuaikan modul pembelajaran

Setelah didapatkan persentase keterlaksanaan modul ajar, maka selanjutnya pencarian hasil belajar klasikal kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

\bar{x} = hasil belajar klasikal, $\sum Xi$ = Jumlah hasil belajar klasikal, n = Jumlah siswa

Setelah didapatkan hasil belajar klasikal, selanjutnya menghitung presentase perolehan klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\sum \text{Siswa Tuntas}}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Presentase

No.	Kategori Keterlaksanaan Modul Ajar (%)	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Kurang
2	21% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data, dilakukan refleksi dan evaluasi terhadap efektivitas model Teams Game Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Temuan penelitian digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, dan rekomendasi untuk peningkatan lebih lanjut dalam penerapan metode ini. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan model Teams Game Tournament, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV sekolah dasar.

HASIL

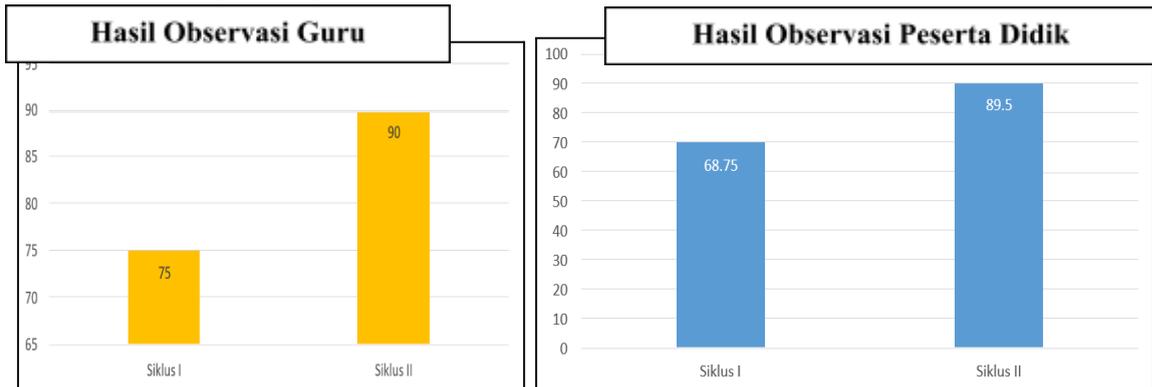
Pada penelitian ini, dilakukan observasi aktivitas guru dan peserta didik oleh seorang observer yang merupakan guru wali kelas IV A dalam dua siklus. Selama siklus tersebut, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar. Setelah selesai pelaksanaan masing-masing siklus, peserta didik mengerjakan tes hasil belajar dan angket motivasi belajar (Uno, Hamzah B. 2016). Berikut adalah hasil data yang berhasil dikumpulkan.

Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Setelah dilakukan observasi guru pada siklus pertama, diperoleh nilai sebesar 75 dari total nilai 100. Meskipun demikian, nilai tersebut belum mencapai batas minimal yang diperlukan dalam kriteria

keberhasilan PTK. Namun, pada siklus kedua, meningkat dengan signifikan pada aktivitas guru. Pada akhir siklus kedua, nilai yang diperoleh guru adalah 90 dan sudah memenuhi batas minimal dalam kriteria keberhasilan PTK.

Hasil observasi pada aktivitas peserta didik siklus pertama menunjukkan nilai sebesar 68,7. Nilai tersebut belum cukup untuk mencapai batas minimal pada kriteria keberhasilan PTK. Sehingga peneliti melakukan peningkatan peserta didik agar partisipasi lebih aktif selama proses belajar mengajar, seperti mengajukan pertanyaan dan membuat kesimpulan. Pada siklus pertama, beberapa peserta didik masih belum kondusif. Namun, di siklus kedua, observasi aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai sebesar 89,5. Nilai ini sudah memenuhi batas minimal kriteria keberhasilan PTK dan masuk dalam kategori sangat baik.



Gambar 1. Hasil Observasi

Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar peserta didik meningkat dengan ditunjukkan dari angket di siklus pertama yaitu telah mencapai 63,15%, namun masih terdapat kesenjangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan siklus kedua supaya hasil lebih optimal dan valid. Hasil angket di siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase motivasi belajar mencapai 89,47%.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan lembar kerja peserta didik sebagai pengukuran hasil belajar guna mengevaluasi motivasi belajar. Peneliti berkeyakinan bahwa motivasi belajar dapat tercermin dari perolehan hasil belajar. Di penelitian ini, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 50% kategori cukup dengan nilai rata-rata 71,2. Selanjutnya di siklus kedua, hasil belajar meningkat tajam menjadi 84,21% kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 83,47.

Hasil Motivasi Belajar

Hasil Belajar



Gambar 2. Hasil Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengaplikasikan metode *Role Playing* selama 2 siklus. Pada siklus pertama, guru melakukan observasi dan memperoleh nilai 75 dari total 100. Namun, meskipun termasuk kategori cukup, nilai yang didapat belum mencapai batas minimal kriteria keberhasilan PTK yang telah ditentukan. Sehingga dilakukan perbaikan pada aktivitas guru. Setelah observasi, observer memberikan arahan supaya pemberian rangsangan dan motivasi meningkat, serta peneliti diingatkan selama mengaplikasikan metode *Role Playing* untuk tenang. Peneliti juga diingatkan untuk tidak tergesa-gesa dalam mengajar supaya peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada siklus kedua, guru mencapai nilai 90 dengan kategori sangat baik. Nilai tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan PTK. Sehingga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam observasi aktivitas guru dari siklus sebelumnya..

Nilai aktivitas peserta didik pada siklus pertama mencapai 68,75 dengan kategori cukup, yang masih kurang memenuhi kriteria keberhasilan PTK yang diinginkan. Sebagian peserta didik belum fokus selama pembelajaran, melakukan kegiatan lain, atau tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengganggu suasana belajar. Namun, pada siklus kedua, aktivitas peserta didik meningkat tajam menjadi 89,5 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan alat bantu yang menarik dan lucu selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran, sehingga hasil observasi menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan PTK telah terpenuhi dengan baik. Kesimpulannya, pembelajaran Bahasa Jawa dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat memberikan hasil baik dalam hal keterlibatan dan partisipasi peserta didik.

Setelah pelaksanaan siklus pertama, observer memberikan umpan balik kepada peneliti bahwa masih banyak peluang untuk meningkatkan pembelajaran. Peneliti diharapkan untuk lebih memotivasi peserta didik dengan memberi mereka kebebasan untuk berkreaitivitas dalam kegiatan *Role Playing*. Di siklus kedua, persentase motivasi belajar bahasa Jawa peserta didik termasuk pada kategori sangat baik dengan meningkat signifikan menjadi 89,47%. Hal ini terjadi karena peneliti memberikan lebih banyak waktu bagi peserta didik untuk mempelajari skenario cerita dan memberi mereka kebebasan untuk menggunakan benda-benda sebagai pendukung cerita dalam kegiatan *Role Playing*.

Meskipun metode tersebut telah digunakan pada siklus pertama. Peneliti juga mendapat hambatan terkait waktu yang jadi kendala pencapaian ketuntasan hasil belajar yang diharapkan sehingga hanya didapatkan 63,15%. Namun, peningkatan signifikan terlihat pada hasil belajar di siklus kedua, yaitu 84,21% dengan kategori sangat baik. Pada siklus kedua, peneliti memberikan lebih banyak waktu untuk peserta didik mempelajari cerita dan berkreasi dalam kegiatan *Role Playing*. Hasilnya peragaan cerita menjadi lebih baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebanyak 16 peserta didik dari total 19 telah berhasil menyelesaikan tugas dengan sesuai, dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan

SIMPULAN DAN SARAN

Metode *Role Playing* diimplementasikan di kelas IV A SD Negeri Karangbong, dalam dua siklus untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan nilai 75 pada siklus pertama yang cukup, namun meningkat drastis menjadi 90 pada siklus kedua yang sangat baik. Selain itu, pengamatan aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan, yaitu dari nilai 68,75 di siklus pertama yang cukup menjadi 89,5 di siklus kedua yang baik. Berdasarkan pemaparan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Jawa telah berhasil dengan memenuhi kriteria keberhasilan PTK yang ditetapkan dan mengalami peningkatan pada kedua siklus.

Metode *Role Playing* yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Jawa, sehingga motivasi belajar peserta didik kelas IV A meningkat. Motivasi belajar meningkat menjadi 50% yang cukup di siklus pertama, dan di siklus kedua hasilnya jauh lebih berhasil dengan tercapai sebesar 89,47%. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik juga meningkat, mencapai 63,15% pada siklus pertama, meskipun masih dianggap cukup. Oleh karena itu, dilakukan siklus kedua untuk meningkatkan selisih antara persentase ketuntasan dan target kinerja yang ditetapkan. Akhirnya, persentase ketuntasan pada siklus kedua meningkat menjadi 84,21%, yang dianggap sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Jawa berhasil meningkat melalui penerapannya metode *Role Playing*.

Guru memiliki peluang untuk menerapkan metode alternatif *Role Playing*. Pemilihan metode pembelajaran mempertimbangkan materi dan mata pelajaran, serta kondisi dan kemampuan peserta didik. Hal ini menekankan pentingnya peran guru dalam membangun suasana pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Sebagai pendidik, guru harus selalu berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai prestasi optimal bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ratna Puspita dan Ganes Gunansyah. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014
- Hidayati, Nur. 2011. *Metode pembelajaran interaktif*, (Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY)
- Indrastuti, Nining. *Metode Simulasi Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Kelas V Semester I Kec. Keboanarum Kabupaten Klaten*, (Klaten: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012)
- Kunandar, 2011. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN Maliki Press)
- Riduwan, 2008. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: ALFABETA)
- Riyadi, Slamet dkk. 1994. *Pengajaran Bahasa Jawa di Sekolah Pendidikan Guru Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Jakarta, Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Kencana)

Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara)
Wedhawati, 2006 dkk. *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*, (Yogyakarta: Penerbit KANISIUS)