

Snake and Ladder Utterances sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris

Marwati

MTs N 6 Kulonprogo

email:

marwatimtsglr@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Inggris adalah kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Namun pada kenyataannya, pembelajaran speaking kurang mendapatkan porsi yang sepadan. Ada beberapa alasan, satu diantaranya, pembelajaran berbicara banyak menghabiskan waktu. Disamping itu, sebagian dari siswa tidak mau berbicara dalam Bahasa Inggris, ada yang karena malu, ada yang karena takut salah dan juga motivasi yang rendah untuk berbicara dengan bahasa Inggris. Walaupun sudah diminta untuk berbicara dengan Bahasa Inggris, tetap saja siswa menggunakan Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penulis berusaha mengatasinya dengan Snake and Ladder Utterances. Snake and Ladder Utterances adalah semacam permainan Ular Tangga yang sudah dimodifikasi. Di atas papan permainan, ditulis ungkapan yang harus disampaikan siswa ketika bidak permainannya sampai pada kotak tersebut. Pelaksanaan Snake and Ladder Utterances ini ada beberapa tahap. Tahap pertama guru menerangkan terlebih dahulu tentang materi yang akan dipakai saat permainan tersebut. Setelah siswa paham tentang materi, barulah permainan ini dapat dilaksanakan. Untuk perangkat 'Snake and Ladder Utterances' terdiri dari: papan permainan yang telah dimodifikasi dengan ungkapan-ungkapan Bahasa Inggris. Ungkapan inilah yang harus diucapkan siswa, ketika bermain Snake and Ladder Utterances ini. Dengan dilaksanakannya pembelajaran berbicara (Speaking) dengan Snake and Ladder ini, kemampuan siswa untuk berbicara dengan Bahasa Inggris meningkat. Disamping itu siswa lebih gembira dalam pembelajaran. Mereka seolah bermain, walaupun sebenarnya mereka sedang belajar berbicara dalam Bahasa Inggris. Dengan hal tersebut, kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris dapat meningkat dengan Snake and Ladder Utterances ini.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Permainan Snake and Ladder Utterances

Pendahuluan

Dalam Kurikulum 2013, kemampuan peserta didik yang diharapkan dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah menggunakannya secara aktif untuk mengomunikasikan fakta, pikiran, perasaan, ide, pendapat terkait dengan kehidupannya termasuk yang tercakup dalam mata pelajaran lain, secara urut dan runtut dengan unsur kebahasaan yang akurat sesuai dengan tuntutan kontekstual.

Dengan kata lain, tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah (SMP/MTs) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kompetensi komunikatif dalam berbagai genre untuk melaksanakan berbagai fungsi sosial dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional, dengan menggunakan teks berbahasa Inggris lisan dan tulis, secara runtut dengan menggunakan unsur kebahasaan yang akurat dan berterima, yang semuanya sesuai dengan konteks budaya dan konteks situasi yang dihadapi. Topik mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, serta nilai-nilai luhur karakter bangsa, dalam konteks kehidupan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Keterampilan komunikatif mencakup keterampilan menangkap makna dalam bentuk kegiatan menyimak dan membaca, dan keterampilan menyusun teks dalam bentuk kegiatan berbicara dan menulis. (PMP B. Inggris, 2015: 5). Dengan melihat tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di MTs untuk kurikulum 2013 di atas, jelas bahwa kemampuan berbicara (*Speaking*) sama pentingnya dengan kemampuan membaca (*Reading*), menyimak (*Listening*), dan menulis (*Writing*). Dalam pembelajaran pun, seharusnya empat ketrampilan tersebut diberi proporsi waktu yang sama.

Pada kenyataannya, banyak guru kurang mengedepankan pembelajaran *Speaking*. Hal ini dikarenakan pembelajaran *Speaking* banyak menghabiskan waktu. Di samping itu, kemampuan yg diujikan di dalam Ujian Nasional lebih kepada kemampuan membaca (*Reading*) dan menulis (*Writing*). Kaitannya dengan motivasi, sebagian besar siswa sangat sukar bila diajak berbicara Bahasa Inggris. Mereka tetap saja menggunakan Bahasa Indonesia, walaupun sudah diminta untuk berbicara Bahasa Inggris. Pada akhirnya, banyak siswa yang kurang minat/termotivasi dalam berbicara Bahasa Inggris (*Speaking*). Hal ini ditandai dengan kurangnya keberanian siswa untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan rendahnya kompetensi siswa dalam berbicara dengan Bahasa Inggris (*Speaking*).

Dengan melihat permasalahan tersebut, penulis berusaha untuk mengatasinya dengan melaksanakan pembelajaran *Speaking* dengan menggunakan permainan '*Snake and Ladder Utterances*' (Ular Tangga Ungkapan').

Permainan ini cara kerjanya sama dengan permainan ular tangga, yaitu: siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan anggota tiap kelompoknya empat atau lima siswa. Setiap kelompok, diberi seperangkat alat permainan. Terdiri dari papan permainan, beberapa bidak (sesuai jumlah anggota kelompok), dan dadu. Dalam papan permainan tersebut, kotak-kotak papan permainan tertulis ungkapan yang harus diucapkan siswa, ketika bidak siswa sampai pada kotak tersebut. Secara bergantian siswa akan mendapat giliran menyampaikan ungkapan-ungkapan dalam Bahasa Inggris. Penulis berkeyakinan bahwa dengan penggunaan permainan yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara Bahasa Inggris (*Speaking*). Siswa yang mampu menyampaikan semua ungkapan dalam Bahasa Inggris yang dia dapatkan dalam setiap kotak, dan dapat mencapai kotak finish pertama kali, itulah pemenang dalam kelompok tersebut. Bila semua siswa sudah dapat mencapai finish, bisa diulang kembali. Pemenang dalam satu kelas yaitu, siswa yang paling sering menang dalam kelompok. Untuk pemenang kelas, akan diberi hadiah dari guru.

Snake and Ladder Utterances

Kata pembelajaran dalam Bahasa Inggris yakni Learning. Definisi Learning menurut Hilgard (1984: 4) *learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedure (whether in the laboratory or in natural environment) as distinguish from changes by factors not attributable to training*. Belajar merupakan proses perubahan melalui serangkaian kegiatan dan latihan baik dalam laboratorium maupun lingkungan alam. Perubahan sebagai hasil belajar ditentukan banyak factor. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dan keaktifan individu yang terlibat dalam proses ini. (Brown, 1987: 7). Sejalan dengan itu menurut Brown (1987: 4), bahasa adalah alat yang sistematis untuk menyampaikan ide atau perasaan dengan menggunakan tanda, suara, gerakan, yang telah disepakati atau tanda yang mempunyai makna.

Pembelajaran *speaking* dapat juga diambil dari kata *Teaching Speaking* menyatakan bahwa *speaking* dalam proses pengajaran bahasa merupakan suatu proses penyampaian verbal terhadap sebuah ide. *Speaking* bisa juga dikatakan sebagai proses pengulangan dari real-life action. Ada banyak aspek yang harus kita perhatikan dalam pengajaran *speaking* diantaranya adalah; (1) *accuracy*; dalam berbicara perlu ketepatan, baik dalam pemilihan kata maupun pengucapan. (2) *fluency*; perlu kelancaran dalam berbicara, and (3) *meaning*; yang artinya bahwa dalam berbicara harus bermakna dan dapat dipahami oleh orang lain.

Untuk kelas VIII semester ganjil menggunakan kurikulum 2013, KD-KD yang berisi ungkapan dan dipakai dalam pembelajaran *Speaking* ini adalah:

1. Menerapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial dari ungkapan meminta perhatian, mengecek pemahaman, menghargai kinerja yang baik, dan meminta dan mengungkapkan pendapat, serta responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya.
2. Menyusun teks lisan sederhana untuk mengucapkan dan merespon ungkapan meminta perhatian, mengecek pemahaman, dan menghargai kinerja yang baik, serta meminta dan mengungkapkan pendapat dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsurkebahasaan yang benar dansesuaikonteks
3. Menerapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial menyatakan dan menanyakan tentang kemampuan dan kemauan melakukan suatu tindakan, sesuai dengan konteks penggunaannya
4. Menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tentang kemampuan dan kemauan melakukan suatu tindakan, dengan memperhatikan fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
5. Menerapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial dari ungkapan memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin, serta cara responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya
6. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon ungkapan memberi instruksi, mengajak, melarang, dan minta ijin, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Dalam pembelajaran speaking dengan menggunakan Snake and Ladder Uterances, penulis berasumsi bahwa hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Brown (2007: 183) menyatakan sebagai istilah serba guna yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan di hampir semua pekerjaan yang kompleks. Motivasi adalah bintang utama dalam pembelajaran bahasa kedua di seluruh dunia. Asumsi-asumsi ini tentu tidak salah karena tak terhitung studi dalam pembelajaran manusia yang menunjukkan bahwa motivasi adalah kunci pada pembelajaran pada umumnya (Weiner, Deci, & Maslow dalam Brown, 2007).

Motivasi dibagi menjadi dua, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Mereka yang belajar karena kebutuhan dan tujuan tersendiri termotivasi secara intrinsik, dan mereka yang mengejar suatu tujuan hanya untuk mendapat imbalan dari orang lain memiliki motivasi ekstrinsik (Brown, 2007: 185). Edward Deci (dalam Brown,

2007: 188) menyatakan aktifitas yang ter motivasi secara intrinsik adalah aktifitas yang untuk itu tidak ada imbalan jelas kecuali aktifitas itu sendiri. Di lain pihak, motivasi ekstrinsik dirangsang oleh pengharapan atas imbalan dari luar. Imbalan ekstrinsik yang lazim adalah hadiah, uang, nilai, pujian dll.

Untuk pembelajaran Speaking dengan menggunakan media permainan “Snake and ladder utterances”, penulis berharap para siswa mendapatkan motivasi belajar intrinsik, yaitu agar dapat menyampaikan ungkapan-ungkapan dalam Bahasa Inggris dengan benar. Di samping itu penulis juga berharap siswa mempunyai motivasi ekstrinsik yaitu dengan mendapatkan hadiah, nilai yang bagus, dan pujian. (Hadiah di sini yang dimaksud adalah siswa yang mendapatkan kemenangan paling banyak dalam satu kelas, dengan waktu yang telah ditentukan akan mendapat hadiah)

Permainan Ular Tangga yang sudah dimodifikasi menjadi Snake and Ladder Utterances untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mempunyai beberapa sumber pengertian, diantaranya: Menurut Kimpraswil (dalam As’adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Berbeda dengan Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori ‘Board Game’ atau permainan papan. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif. (Satya; 2012)

Manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran, yaitu 1) Memberikan ilmu pengetahuan, melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan Bahasa, 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik, motorik,

intelektual, moral, sosial maupun emosional (Andang Ismail dalam Iva Rifa'2012: 12).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berasumsi bahwa permainan ini meningkatkan perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial dan emosional siswa. Dengan melihat berbagai pengertian dan manfaat dari permainan Ular Tangga tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan 'Snake and Ladder Utterances' atau Ular Tangga Ungkapan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (Speaking) dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penggunaan *Snake and Ladder Utterances* dalam Pembelajaran

Permainan *Snake and Ladder Utterances* yang digunakan dalam pembelajaran speaking ini adalah berasal dari permainan Ular Tangga yang sudah dimodifikasi. Permainan ini menggunakan seperangkat peralatan, yaitu sebuah dadu, bidak sebanyak anggota kelompok (bisa empat atau lima), papan permainan. Untuk *Snake and Ladder Utterances* ini, papan permainan, ditulis dengan ungkapan yang harus diucapkan siswa, bila bidak siswa sampai pada kotak tersebut. Untuk pembelajaran speaking ini, menggunakan KD 3.1 & KD 4.1 sd KD 3.3 & 4.3. Kd ini semua tentang ungkapan ungkapan dalam Bahasa Inggris.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *Speaking* dengan *Snake and Ladder Utterances* ini ada empat tahapan untuk masing-masing KD. Sedangkan tiap KD dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama untuk menyampaikan materi yang dipelajari. Hal ini dilakukan sampai siswa paham tentang ungkapan – ungkapan tersebut. Pertemuan kedua dalam KD tersebut, digunakan untuk mempraktekan ungkapan-ungkapan tersebut. Dalam pertemuan kedua inilah pembelajaran menggunakan *Snake and Ladder Utterances*. Sedangkan empat tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan setiap KD adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Sebelum melaksanakan pembelajaran untuk KD 1, guru perlu membuat persiapan berupa membuat RPP, membuat Lembar Kerja, membuat Pre Test dan Post Test, membuat format pengamatan, membuat kuis untuk siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pada pertemuan pertama guru melaksanakan pembelajaran seperti biasa, agar siswa memahami berbagai ungkapan yang dipelajari. Pada pertemuan kedua, guru melaksanakan pembelajaran dengan permainan *Snake and Ladder Utterances*. Sebelum permainan ini dilaksanakan, siswa mengerjakan pre test untuk materi tersebut. Pada pembelajaran ini, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang. Setiap kelompok diberi seperangkat alat untuk bermain *Snake and Ladder Utterances*.

Setelah itu siswa bermain dalam kelompok, sampai semua siswa sampai pada titik terakhir. Bila sudah semua sampai titik akhir, bisa diulang dari awal. Siswa yang paling banyak mencapai titik akhir pertama kali mendapat hadiah. Setelah permainan selesai siswa diberi post test. Hal ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa pada materi yang sedang diajarkan. Selama pelaksanaan pembelajaran tersebut, juga dilaksanakan pengamatan oleh guru lain agar mendapat masukan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Setelah itu dibuat refleksi bersama untuk membuat perbaikan pada pertemuan berikutnya. Perbaikan yang akan dilaksanakan untuk pembelajaran KD 3.2 adalah memperbaiki RPP, menambah Lembar Kerja, menambah *drill* ungkapan-ungkapan yang dipakai.

Pelaksanaan pembelajaran speaking untuk KD 3.2, pada dasarnya sama dengan KD 3.1, hanya saja ada perbaikan yang dilaksanakan sesuai dengan hasil refleksi pada pertemuan sebelumnya. Perbaikan itu diantaranya, diperbanyak Lembar Kerja agar siswa benar-benar paham dengan mater, diperbanyak *drill* tentang kalimat-kalimat yang dipelajari, agar siswa semakin terbiasa dengan ungkapanungkapan yang dipelajari. Disamping itu, pada pertemuan ke 2 pada KD 3.2, ada perubahan anggota kelompok agar siswa tidak bosan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk KD 3.2 ini tetap dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama untuk menyampaikan materi dan pertemuan kedua untuk melaksanakan pembelajaran speaking dengan *Snake and Ladder Utterances*. Pada pertemuan ke-2, sebelum siswa melaksanakan permainan, siswa mengerjakan soal Pre Test tentang KD 3.2. Dalam permainan yang kedua ini ungkapan yang dipakai tidak hanya untuk KD 3.2, tapi juga ada beberapa kalimat dari KD 3.1. Sebelum anak masuk dalam kelompok, anak di drill dengan kalimat-kalimat yang akan dipakai dalam permainan. Sesuai dengan hasil refleksi pada pertemuan sebelumnya, *drill* ini lebih banyak, agar siswa lebih lancar dalam mengucapkan kalimat. Setelah selesai pembelajaran dengan permainan, siswa amengerjakan post test. Hal ini untuk mengukur adakah peningkatan kemampuan siswa stelah berlatih mengucapkan kalimat – kalimat dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *Snake and Ladder Utterances*. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, tetap dilaksanakan pengamatan untuk untuk mendapat masukan untuk membuat refleksi yang akan digunakan pada pembelajaran untuk KD 3.3.

Perencanaan untuk pembelajaran KD 3.3, dilakukan atas dasar hasil refleksi dari KD 3.2. Hasil refleksi untuk pembelajaran KD 3.2. adalah, ada beberapa siswa yang belum lancar dalam mengucapkan ungkapan-ungkapan yang ada dalam

permainan. Maka dibuatlah perencanaan dengan memperbanyak lembar kerja yang lebih runtut. Untuk drill dilakukan tidak hanya pada pertemuan kedua saat permainan, tetapi juga dilakukan pada pertemuan pertama.

Untuk pelaksanaan pembelajaran Speaking KD 3.3 dan 4.3 ini, masih menggunakan pola yang sama. Terdiri dari dua pertemuan, pertemuan pertama untuk menyampaikan materi, pertemuan ke dua untuk berlatih mengucapkan kalimat – kalimat dalam Bahasa Inggris, dengan menggunakan *Snake and Ladder Utterances*. Sesuai dengan masukan saat refleksi, drill kalimat diperbanyak dan sudah dimulai pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, diawali dengan drill kalimat-kalimat, pelaksanaan pre Test, pembentukan kelompok yang berbeda dengan kelompok sebelumnya, pembagian perangkat permainan, dan para siswa mulai bermain dalam kelompok. Papan permainan yang digunakan sudah menggunakan semua ungkapan yang telah dipelajari. Bagi siswa yang bisa mencapai titik puncak paling banyak dan tercepat akan mendapat hadiah. Setelah itu, siswa mengerjakan post test. Hasil pre test dan post test dari ke tiga KD bisa disampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Setelah post test, siswa mengerjakan kuis tentang motivasi siswa setelah melakukan pembelajaran speaking dengan *Snake and Ladder Utterances*. Dari kuis dapat dilihat apakah siswa termotivasi atau tidak dengan mengikuti pembelajaran speaking dengan *Snake and Ladder Utterances*.

Simpulan

Berdasarkan uraian diatas , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara (*Speaking*) dengan *Snake and Ladder Utterances* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Dengan berbicara dalam Bahasa Inggris dalam permainan, mau tidak mau siswa dipaksa untuk berbicara, sesuai dengan perintah dalam papan permainan. Karena kalau siswa tidak mau berujar dalam Bahasa Inggris, siswa tersebut tidak akan maju, yang berarti tidak bisa menyelesaikan permainan. Pembelajaran *speaking* ini terjadi dalam permainan, maka siswa tidak merasa di tekan, tetap senang dan santai, walau sebenarnya dia sedang belajar. Hal ini juga dapat terlihat dengan meningkatnya hasil post test dari setiap pelaksanaan post test yang dilaksanakan pada setiap akhir KD.

Pembelajaran speaking dengan permainan *Snake and Ladder Utterances* ini, juga meningkatkan motivasi siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Disamping para siswa dapat berbicara dengan santai bersama teman-temannya, para siswa

juga berharap dapat mendapatkan hadiah. Hadiah ini mungkin tidak seberapa, tapi bagi siswa hadiah itu sangat berarti.

Disamping itu pembelajaran Speaking dengan *Snake and Ladder Utterances* mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya: Siswa menjadi lebih berani berbicara dalam Bahasa Inggris, walau kurang lancar, salah, mereka tetap berbicara dalam Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih paham tentang materi, tentang ungkapan-ungkapan dalam Bahasa Inggris, karena mereka mempraktekan langsung. Pembelajaran menjadi lebih aktif. Karena semua anak terlibat di dalam permainan. Anak termotivasi untuk bisa menyelesaikan permainan dengan dengan benar, karena guru menyediakan hadiah bagi siswa yang bisa menyelesaikan permainan paling banyak dan benar. Dengan melihat berbagai manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Snake and Ladder Utterances* yang digunakan dalam pembelajaran *Speaking* sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris (*Speaking*).

Daftar Pustaka

- Brown, H. Douglas. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching*. New edition. New York: AW Longman, Inc.
- Iva, Rifa, 2012, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook
- Muhammad, As'adi, 2009. *Metode Permainandalam Pembelajaran*. <http://belajarPsikologi.com>
- Pedoman Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP, 2015, Depdiknas, Jakarta.
- Satya, 2012, *PKM Ular Tangga*, <https://sayaatyafiles.wordpress.com/2012/04/PKM-ulartangga.docx>.