



TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORY TELLING*
MENGUNAKAN BONEKA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

ANDRIANI OKIRIANI

NIM. 530005407

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2020

**THE DEVELOPMENT OF STORYTELLING LEARNING MEDIA
USING PUPPETS TO IMPROVE THE FIFTH GRADE
STUDENTS' SPEAKING SKILLS**

ANDRIANI OKIRIANI

rianiokki@gmail.com

Magister Program Of Open University

Abstract

This study aims to investigate the analysis of the implementation of storytelling learning media using puppets to improve the fifth grade students' speaking skills. This is caused by the current condition that the students' speaking skills is not as well as the expectation so that the researcher decided to use puppets as learning medias in improving fifth grade students' speaking skills. The method used in this study is a mixed method which is a combination of quantitative and qualitative methods. The research subjects were the fifth grade students of elementary school consisting of 24 students of experimental class and 24 students of the control class. The instruments of this research are an interview, a questionnaire, observations, and documentations. Quantitative method is applied to analyse the difference of student achievement result among two classes, while the qualitative method is applied to analyse the students' speaking skills. The results show that there are significant differences between the two classes that applied storytelling learning media using puppets. The statistical result indicates that the (2-tailed) significance of the independent sample t-test in the pre-test was 0.000 or $\alpha \leq 0.05$. It implies that the implementation of storytelling learning media using puppets can improve the fifth grade students' speaking skills.

Keywords : story telling media using puppets, speaking skills

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORY TELLING*
MENGUNAKAN BONEKA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5**

ANDRIANI OKIRIANI

rianiokki@gmail.com

Program Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

Abstrak

Media pembelajaran berupa boneka ini perlu dibuat semenarik mungkin untuk membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir dan keterampilan berbicara dengan orang di sekitarnya, maka peneliti media pembelajaran *storytelling* menggunakan boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian campuran yang merupakan kombinasi metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif akan digunakan untuk menganalisis jenis data interval kemampuan berbicara siswa, sedangkan metode kualitatif akan digunakan untuk menganalisis tipe data ordinal media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka. Responden penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol sebanyak 24 orang dan kelas eksperimen sebanyak 24 orang. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Metode kuantitatif diterapkan untuk menganalisis perbedaan hasil prestasi siswa antara dua kelas, sedangkan metode kualitatif diterapkan untuk menganalisis keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yang menerapkan media pembelajaran *storytelling* menggunakan boneka dan pembelajaran konvensional. Hasil statistik menunjukkan bahwa (2-tailed) signifikansi dari uji-t sampel independen dalam post-test adalah 0,000 atau $\alpha \leq 0,05$. Ini menyiratkan bahwa media pembelajaran *storytelling* menggunakan boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.

Keywords : media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka, keterampilan berbicara

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR****PERNYATAAN**

TAPM yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Story Telling* Menggunakan Boneka Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5”

adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Jember, 29 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,



00. P
ndin
Andriani Okiriani
NIM. 530005407

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PROGRAM MAGISTER
(TAPM)**

Judul TAPM : Pengembangan Media Pembelajaran *Story Telling*
Menggunakan Boneka Untuk Meningkatkan
Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5

Penyusun TAPM : Andriani Okiriani

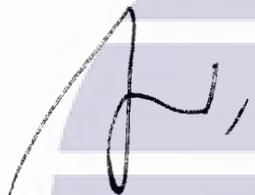
N I M : 530005407

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2020

Pembimbing II,

Pembimbing I,


Dr. Suparti, M.Pd.
NIP. 19610615 198603 2 001


Dr. Hobri, M.Pd.
NIP. 19730506 199702 1 002

Penguji Ahli,


Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.
NIP. 19680118 199403 2 003

Menyetujui :

Ketua Bidang
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,


Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 19600821 198601 2 001


Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19690405 199403 1 002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PENGESAHAN

Nama : Andriani Okiriani
NIM : 530005407
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul TAPM : Pengembangan Media Pembelajaran *Story Telling* Menggunakan Boneka Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2020
Waktu : 10.00 – 11.30 WIB

Dan telah dinyatakan **LULUS**

Panitia Penguji TAPM

Ketua Komisi Penguji

Rini Yayuk Priyati, SE, M.Ec, Ph.D.

Penguji Ahli

Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.

Pembimbing I

Dr. Hobri, M.Pd.

Pembimbing II

Dr. Suparti, M.Pd.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala karunia dan ridho-NYA, sehingga tesis dengan judul: “Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 5” ini dapat diselesaikan. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) Universitas Terbuka UPBJJ Jember. Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu terima kasih penulis ucapkan terima kasih dengan tulus kepada :

1. Kepala UPBJJ Universitas Terbuka, di Jember.
2. Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 yang memberikan motivasi, arahan serta bimbingan.
3. Seluruh Dosen program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk mendalami Ilmu Pendidikan Dasar.
4. Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru Sekolah Dasar Negeri 5 Patokan Situbondo atas ijin dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian.
5. Suami dan anak-anakku tercinta, atas segala motivasi, perhatian, kesabaran dan doanya.
6. Rekan-rekan S-2 Program Pasca Sarjana Pendidikan Dasar UT Jember angkatan 2018.1
7. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini.
8. Harapan penulis semoga laporan Tesis, dengan segala kelebihan dan kekurangan, dapat diterima sebagai bentuk pemenuhan tugas dan persyaratan mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional lebih jauh, semoga pula dapat memberikan kontribusi apapun bagi kemajuan pendidikan bangsa.

Situbondo, 29 Mei 2020

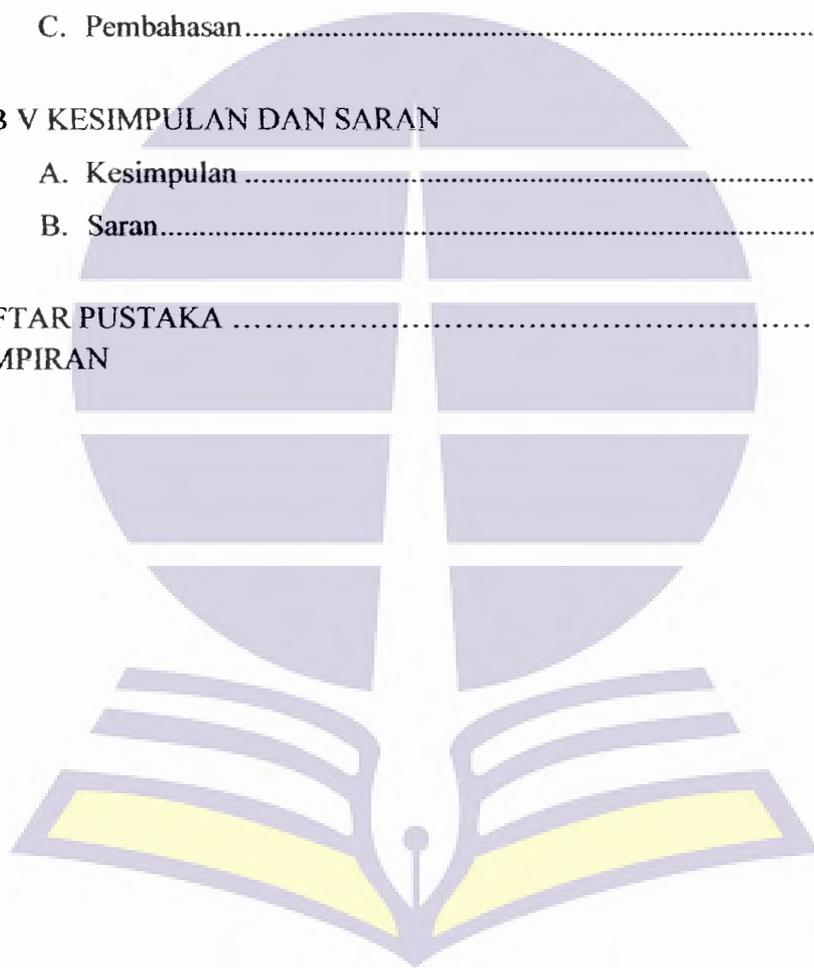
Penulis.

Andriani Okiriani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
LEMBAR P PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
BIODATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Terdahulu.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	43
D. Definisi Operasional.....	46
E. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	48
B. Subyek Penelitian.....	52
C. Instrumen Penelitian.....	52

D. Prosedur Pengumpulan Data	59
E. Metode Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	74
B. Hasil Penelitian	75
C. Pembahasan.....	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	



DAFTAR BAGAN

Bab II

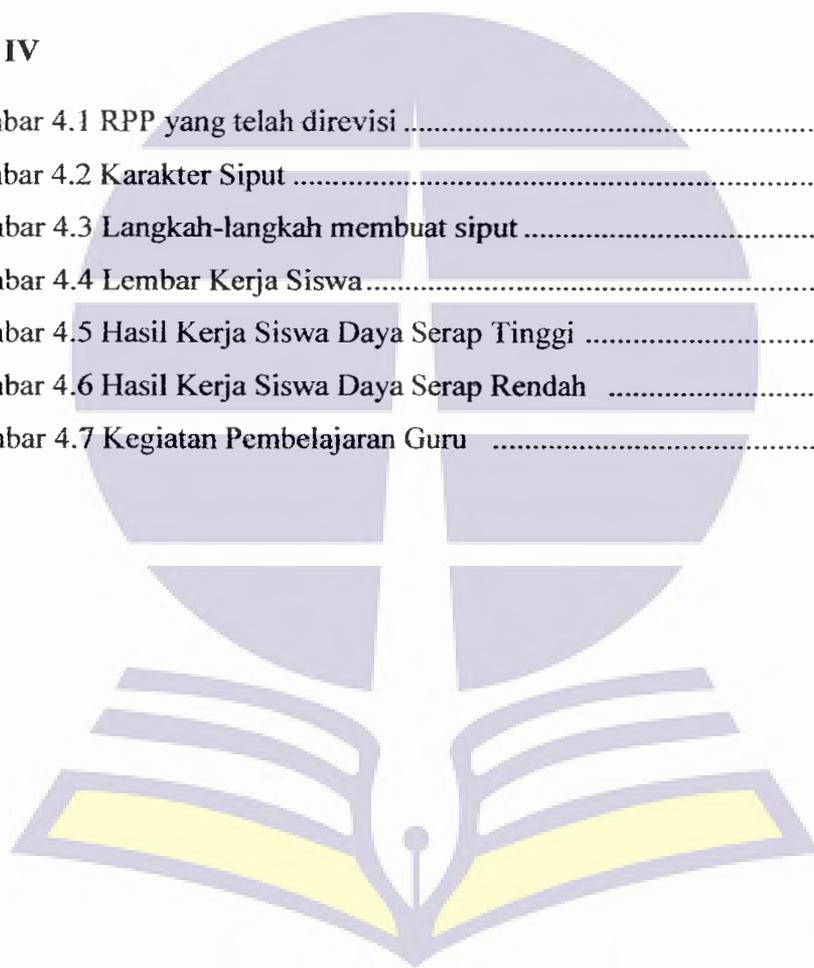
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	46
------------------------------------	----

Bab III

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media (Diadaptasi dari Dick & Carey).....	58
--	----

Bab IV

Gambar 4.1 RPP yang telah direvisi	83
Gambar 4.2 Karakter Siput	83
Gambar 4.3 Langkah-langkah membuat siput	84
Gambar 4.4 Lembar Kerja Siswa	86
Gambar 4.5 Hasil Kerja Siswa Daya Serap Tinggi	87
Gambar 4.6 Hasil Kerja Siswa Daya Serap Rendah	87
Gambar 4.7 Kegiatan Pembelajaran Guru	104



DAFTAR TABEL

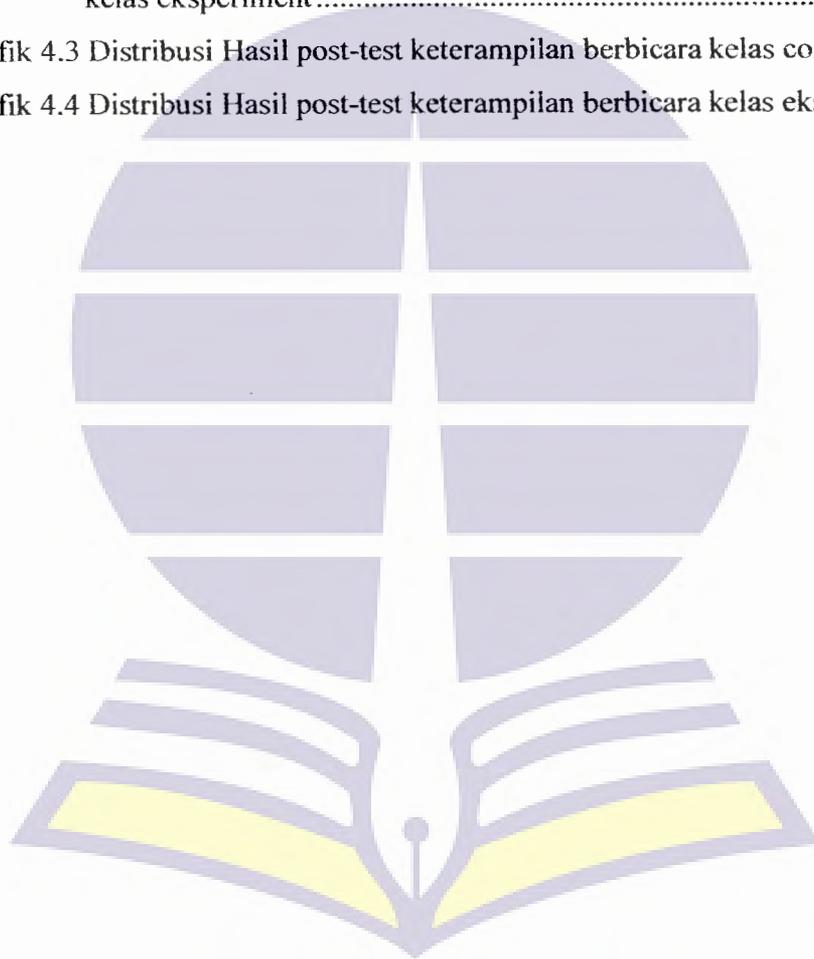
Bab IV

Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa di SD Negeri 5 Patokan.....	74
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran.....	88
Tabel 4.3 Kriteria Kualitas Materi Berdasarkan Ahli Media.....	91
Tabel 4.4 Kriteria Kualitas Media Berdasarkan Ahli Media	92
Tabel 4.5 Komentar & Saran Perbaikan Validator dan Revisi	94
Tabel 4.6 Komentar & Saran Perbaikan Validator dan Revisi	95
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kepraktisan Berdasarkan Penilaian Guru.....	95
Tabel 4.8 Hasil Analisis Kepraktisan berdasarkan Angket Respon Siswa	96
Tabel 4.9 Hasil Analisis Kepraktisan Berdasarkan Keterlaksanaan Pembelajaran.....	97
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Soal berupa pre test	98
Tabel 4.11 Hasil Uji Reabilitas Soal Pre-tes.....	98
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Pretes	100
Tabel 4.13 Hasil Nilai Rata-rata Pre-Tes antara Kontrol dan Kelas Eksperimental.....	100
Tabel 4.14 <i>Independent Samples Test</i>	101
Tabel 4.15 Uji Normalitas Posttes	101
Tabel 4.16 Hasil Nilai Rata-rata Post-Tes antara Kontrol dan Kelas Eksperimental.....	102
Tabel 4.17 <i>Independent Samples Test</i>	102
Tabel 4.18 Hasil Tes Kemampuan Berbicara	106

DAFTAR GRAFIK

Bab IV

Grafik 4.1 Distribusi Hasil pre-test Keterampilan berbicara kelas kontrol.....	99
Grafik 4.2 Distribusi Hasil pre-test kemampuan berpikir tingkat tinggi kelas eksperiment	99
Grafik 4.3 Distribusi Hasil post-test keterampilan berbicara kelas control	103
Grafik 4.4 Distribusi Hasil post-test keterampilan berbicara kelas eksperiment	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penilaian Validasi Media	124
Lampiran 2	Surat Keterangan Validasi	126
Lampiran 3	Permohonan Validasi	131
Lampiran 4	Hasil Kelayakan Materi.....	133
Lampiran 5	Kisi-kisi Penulisan Soal Tes.....	139
Lampiran 6	Instrumen Tes.....	140
Lampiran 7	Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	143
Lampiran 8	Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	146
Lampiran 9	Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran Oleh Validator	147
Lampiran 10	Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	150
Lampiran 11	Instrumen Angket Respon Siswa	151
Lampiran 12	Silabus	154
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	160
Lampiran 14	Pedoman Wawancara	214
Lampiran 15	Transkrip Wawancara	215
Lampiran 16	Uji Validitas dan Reabilitas.....	217
Lampiran 17	Uji Ttes.....	218
Lampiran 18	Dokumentasi.....	219

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diajarkan dan belajar berbicara dimulai sejak dini sampai akhir hayatnya. Kemampuan mengasah dan mengembangkan perbendaharaan kosa kata manusia tidak hanya berhenti pada tataran usia siswa-siswa saja. Ketika seorang siswa sudah memasuki dunia pendidikan, maka kemampuan berbahasanya harus lebih baik dan teratur. Sehingga ketika seseorang memasuki dunia kerja, keterampilan dalam melakukan komunikasi dengan orang lain dapat terbentuk dengan baik dan dapat mengembangkan diri seorang tersebut. (Tarigan, 2015:42)

Pada kurikulum Pendidikan Nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat ditekankan mengenai pentingnya meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, runtut dan efektif, secara lisan maupun tulis. Karena hakekat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan kepada siswa di sekolah dasar maupun menengah, meliputi beberapa unsur keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (dengan pemahaman), berbicara, membaca (dengan mengerti), dan menulis. Metode pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek kemampuan berbicara harus lebih aktif, kreatif, inovatif, komunikatif bermakna dan menyenangkan. Hal ini supaya kemampuan berbicara siswa semakin berkembang dan terasah lebih maksimal. Untuk itu peran pendidik dalam meningkatkan kemampuan siswa sangat penting. Guru harus dapat menerapkan model, strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan berkualitas. (Zaini, 2012:13)

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, bisa dimengerti bahwa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menitik beratkan pada performansi bahasa dari sekedar mempunyai pengetahuan tentang tata bahasa, yang berupa unjuk kerja menggunakan bahasa dalam konteks tertentu sesuai dengan fungsi komunikatif bahasa. Pelajaran Bahasa Indonesia saat ini dititikberatkan kepada skill siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang efektif dan efisien dengan konteksnya atau bersifat pragmatis. Dengan kata lain, secara pragmatis komunikasi Bahasa Indonesia merupakan suatu bentuk perwujudan dari pada sebagai suatu sistem ilmu. Pandangan ini memberikan konskuensi bahwa pelajaran Bahasa Indonesia harus lebih menitikberatkan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dari pada pembelajaran tentang ilmu atau pengetahuan kebahasaan. (Tarigan, 2015:88).

Namun kenyataannya media pembelajaran yang disajikan masih belum memfokuskan pada kegiatan berbicara. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk memiliki kemampuan berbicara. Media pembelajaran berfungsi membantu guru dalam menyajikan materi sehingga media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan untuk mencari solusi terhadap masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2016:42) Guru masih memberikan tugas menggunakan lembar kerja siswa saat kegiatan pembelajaran. (Arsyad, 2016:43) Guru masih memberikan tugas menggunakan lembar kerja siswa saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, masih menggunakan boneka yang pabrikan dan bentuknya kurang proporsional, boneka pabrikan pada umumnya berupa tokoh-

yang bersifat nyata atau konkret dan belum memahami hal yang bersifat abstrak. Boneka yang dipakai bisa mewakili benda-benda yang bagi siswa sulit dijangkau menjadi sesuatu yang real dengan model tiruan. Sehingga melalui media pembelajaran boneka inilah tujuan pembelajaran yaitu mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dapat dicapai secara maksimal.

Banyak usaha yang bisa dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan berbicara lebih baik lagi. Salah satunya melalui bercerita (*story telling*). Agar terlihat menyenangkan, kita harus membuat beberapa persiapan, mulai dari memilih jenis cerita, menyiapkan tempat, menyiapkan alat peraga dan sebagainya hingga penyajian cerita. Menurut Aliyah, (2011:11) langkah-langkah menyiapkan bercerita yaitu: "1) memilih cerita, 2) Mengelola ruangan untuk bercerita, 3) Pengelolaan prasarana untuk bercerita, 4) Strategi penyampaian". Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam menampilkan kegiatan bercerita, strategi tersebut Aliyah, (2011:18) yang terdiri dari: "strategi *story telling*, strategi reproduksi cerita dan strategi simulasi kreatif.

Berbicara adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif. Akhadiyah (2011:153) menyatakan bahwa proses penyampaian secara lisan disebut berbicara. Dalam materi komunikasi pembicara berlaku sebagai pengirim pesan sedangkan penerima adalah penerima pesan. Kegiatan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan sosial dan berkomunikasi. Dalam proses belajar berbahasa di sekolah siswa mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak secara horizontal. Siswa dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna.

Eliyawati (2015:71), menyatakan keunggulan media boneka yaitu dapat mengembangkan bahasa siswa, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas siswa, belajar bersosialisasi. Media boneka yang digunakan peneliti adalah dari berbagai macam bentuk hewan yaitu boneka tangan berbentuk hewan yang ada di darat yaitu kelinci, monyet, dan kucing, boneka tangan berbentuk hewan yang ada di laut yaitu ikan paus, ikan hiu, dan gurita, dan yang terakhir boneka berbentuk hewan yang ada di udara yaitu burung, lebah, dan kupu-kupu.

Berdasarkan penelitian terdahulu Denna (2018) dengan judul Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang bahwa hasil penelitian dengan menggunakan media boneka tangan dilengkapi dengan pedoman penggunaan guru, teknik bercerita, petunjuk penggunaan boneka, RPP dan LKS. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Selain itu, penelitian lain atas nama Yunina tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital *Storytelling* bahwa hasil penelitian tersebut dengan media boneka tangan berbasis DST yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Mengingat begitu penting keterampilan berbicara sebagai salah satu kemampuan dalam mengungkapkan gagasan atau pesan secara lisan serta masih rendahnya kemampuan berbahasa siswa SD Negeri 5 Patokan, terutama dalam aspek berbicara, maka peneliti selaku Guru memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang valid?
2. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang praktis?
3. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru: Guru lebih mengembangkan kreasi dan inovasinya dalam memberikan pengajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan boneka sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Memotivasi peran guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna agar siswa aktif dalam kegiatan aktivitas berbicara.
2. Bagi siswa, Hasil penelitian ini bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan bervariasi memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan dengan menggunakan boneka.
3. Bagi lembaga pendidikan: Hasil penelitian diharapkan menjadi motivasi kepada seluruh lembaga pendidikan pada umumnya, dan khususnya bagi SD Negeri 5 Patokan Situbondo agar selalu menggunakan media yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan boneka.
4. Bagi peneliti: dapat digunakan sebagai pedoman untuk kajian pendidikan berikutnya dan menjadi semangat dan motivasi bagi perkembangan pengetahuan dan pendidikan khususnya bagi siswa kelas 5 dengan menggunakan boneka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode *Story Telling*

a. Pengertian Metode *Story Telling*

Menurut Aliyah, (2011:23) terdapat dua kata dalam *story telling* yaitu *story* yang bermakna cerita dan *telling* yang berarti penceritaan. Jika dua kata tersebut digabungkan, *story telling* memiliki arti menceritakan cerita atau penceritaan cerita. Ada juga yang menyebut, *story telling* adalah mendongeng atau bercerita sebagaimana yang disampaikan oleh Malan, menceritakan berdasarkan tradisi lisan disebut mendongeng. *Story telling* adalah suatu cara dimana seseorang yang membacakan dongeng, dia menyampaikan apa yang ada di pikirannya, perasaannya, atau sebuah kisah kepada siswa-siswa secara lisan. Dalam Kamus Besar Indonesia (Ikranegekata & Hartatik), cerita adalah sebuah tutur, dongeng, kisah, yang menggambarkan suatu proses terjadinya peristiwa secara lengkap, cerita yang menampilkan alur peristiwa, lakon yang diaplikasikan dalam pementasan (mengenai drama, film, dan sebagainya).

Story telling memiliki manfaat bagi pendidik seperti halnya diungkapkan oleh Aliyah, (2011:23) bahwa *story telling* dapat dijadikan stimulasi untuk menumbuhkan kesadaran, mengembangkan daya imajinasi siswa, orangtua atau mengaktifkan kegiatan *story telling* pada berbagai kegiatan seperti saat siswa bermain, ketika siswa mau tidur atau guru yang mengajarkan pembelajaran bisa menggunakan metode *story telling*.

Menurut Pellowski (dalam Nurcahyani, 2010:5) mendefinisikan *story telling* adalah seni dari sebuah keterampilan atau sebuah karya seni berisi kisah dalam bentuk prosa atau syair, yang ditampilkan atau dipimpin oleh seseorang secara langsung di depan penonton yang mana cerita itu bisa ditampilkan dengan cara menceritakan atau menyanyikan, bisa diiringi musik ataupun tidak, gambar, maupun dengan iringan lain yang memungkinkan untuk dapat dipelajari secara lisan, baik melalui melalui sumber rekaman mekanik ataupun sumber tercetak.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat, disimpulkan bahwa *story telling* merupakan suatu kemampuan untuk menceritakan suatu kisah kepada siswa-siswa dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa seusianya, sehingga diharapkan siswa mampu untuk menyerap cerita yang telah disajikan atau dipresentasikan di depan kelas.

Metode *story telling* atau bercerita adalah langkah yang tepat untuk mengembangkan nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah cerita dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa-siswa dan memperhitungkan kemampuan dan pengalaman siswa-siswa.

1) Nilai Personal Menurut Siswanto (2013:4), mengungkapkan bahwa cerita itu bisa meningkatkan nilai personal apabila amanat yang disampaikan mampu:

- a) Menimbulkan kenikmatan dan kebahagiaan
- b) Mengembangkan imajinasi
- c) Memberikan pengalaman yang benar-benar bisa dirasakan
- d) Menciptakan pola pikir menuju perilaku manusia

- e) Memberikan pengalaman-pengalaman yang bersifat global.
- 2) Nilai Intelektual/Pendidikan Siswanto juga menyebutkan bahwa cerita mengandung nilai edukatif, yaitu:
- a) Meningkatkan kemampuan berbahasa.
 - b) Meningkatkan kemampuan membaca
 - c) Meningkatkan kepekaan terhadap cerita
 - d) Mengembangkan kemampuan menulis
 - e) Mendukung perkembangan aspek sosial.
 - f) Mendukung perkembangan aspek emosional.
 - g) Mendukung perkembangan aspek kreativitas.
 - h) Mendukung perkembangan aspek kognitif.

Simanjuntak (2012:3) mengungkapkan bahwa semua manusia menyukai cerita yang baik. Mau orang itu kaya ataupun miskin, memiliki pangkat ataupun rakyat jelata, siswa-siswa maupun dewasa, semua menyukai cerita. Cerita adalah cara yang tepat untuk memberikan pembelajaran, teguran maupun pesan. Meski begitu, cerita tidak boleh lepas dari segi intelek karena cerita juga memiliki fungsi memberikan informasi. Melalui cerita setiap orang akan mempelajari beberapa hal, dimana dia belum pernah mengalami tempat-tempat dan situasi sebelumnya

Bunanta (2012:4) mengungkapkan ada beberapa konsep *story telling* yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat membaca pada siswa. *story telling* dengan konsep pertunjukan drama dari dan untuk siswa, Konsep *story telling* dan bermain, bercerita sambil bermain musik, menampilkan festival, dan lain sebagainya. Dengan berbagai metode yang dapat dilakukan,

storyteller atau orang yang bercerita bisa menyampaikan sebuah cerita dengan kreatif dan menarik, sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik, siswa-siswa semakin bersemangat dalam mendengarkan cerita. Seorang *storyteller* harus ingat satu hal, bahwa seorang siswa memiliki naluri untuk belajar sambil bermain. Seorang siswa akan merasa jenuh dan tertekan jika selalu dipaksa untuk belajar terus menerus. Asfandiyar (2012:12). Mengungkapkan, *story telling* adalah sebuah cara kreatif peserta didik dimana di masa berkembangnya, selalu mengaktifkan tidak hanya segi intelektual saja tetapi juga segi kepedulian, budi pekerti yang halus, perasaan, seni, kemampuan berkhayal, dan imajinasi siswa dan bersama sama mengeksplor kemampuan otak kanan dan otak kiri. Berbicara mengenai *story telling*, secara universal semua orang menyukai *story telling*, baik siswa berusia balita, siswa yang duduk di bangku sekolah dasar, siswa yang beranjak remaja maupun orang dewasa. Semakin menarik sebuah cerita maka semakin membuat orang lain lebih bersemangat untuk mendengarkan cerita.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa dalam menyampaikan *story telling* ada beberapa jenis cerita yang bisa dijadikan pilihan oleh pencerita untuk diceritakan kepada pemirsa atau hadirin. Sebelum memulai acara *story telling*, seorang pencerita harus terlebih dahulu membuat persiapan. Agar jalan cerita yang akan ditampilkan berjalan lancar, dia harus menentukan jenis cerita yang akan diceritakan. Pada kesempatan ini, penulis mengungkapkan bahwa *story telling* atau bercerita merupakan cerita tentang kisah nyata dan fiktif. Sedangkan mendongeng adalah bagian dari cerita yang menampilkan cerita tentang binatang, legenda, atau kisah atau disebut juga cerita fiktif. Sebuah

dongeng memiliki bagian terpenting yang memiliki kekuatan dalam kata dan kalimatnya. Topik permasalahan yang diambil dalam penelitian ini, jenis *story telling* yang dipilih adalah cerita yang memiliki tujuan dan muatan pendidikan. *Story telling* yang dipilih tidak hanya memiliki fungsi untuk memberikan hiburan saja namun harus memiliki misi pendidikan di dalamnya.

b. Jenis-jenis *Story telling*

Menurut Asfandiyar (2012:24), berdasarkan isinya *story telling* dapat dibedakan ke dalam berbagai macam jenis. Dalam kesempatan ini, peneliti memberi batasan terhadap jenis tersebut dalam:

1) *Story telling* Pendidikan

Disebut juga dongeng edukatif adalah cerita khayalan yang dibuat dengan tujuan memberikan pendidikan untuk kehidupan siswa-siswa. Misalnya, menumbuhkan sikap menghormati dan tunduk kepada orang yang lebih tua.

2) Fabel

Fabel adalah dongeng yang menceritakan tentang keseharian binatang yang diimajinasikan dapat berkomunikasi layaknya manusia. Cerita-cerita fabel sangat mudah dilakukan dengan tujuan menyinggung perilaku manusia yang salah tetapi dengan tidak membuat manusia merasa disinggung. Contoh; dongeng kancil dan buaya, kura-kura dan kancil, monyet dan kura-kura, dan lain sebagainya.

c. Manfaat *Story telling*

Membahas tentang *story telling* memiliki banyak kegunaan. Tidak hanya untuk siswa-siswa melainkan juga buat pendongeng. Hibana (dalam

Kusmiadi, 2010:6) menyatakan, kegiatan mendongeng ini memiliki kegunaan antara lain:

- 1) Meningkatkan imajinasi, menumbuhkan empati dan berbagai macam jenis perasaan lain.
- 2) Meningkatkan minat baca.
- 3) Membentuk keharmonisan yang selaras
- 4) Digunakan sebagai alat peraga.

Manfaat lain bagi siswa dengan mendongeng antara lain adalah:

- 1) Meningkatkan imajinasi dan daya siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa.
- 3) Meningkatkan daya sosialisasi siswa.
- 4) Sebagai jalan untuk menciptakan komunikasi siswa dengan kedua orang tua.
- 5) Sarana terapi siswa-siswa bermasalah.
- 6) Menumbuhkan spiritualitas siswa.
- 7) Mengembangkan semangat atau motivasi hidup.
- 8) Menumbuhkan budi pekerti dan nilai-nilai moral.
- 9) Menciptakan kontak batin antara pendidik dengan murid.
- 10) Membentuk sifat dan karakter siswa.
- 11) Meningkatkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan).

Selain itu, menurut Mubarak (2016:8) ada banyak kegunaan yang akan kita dapatkan dengan kegiatan bercerita, antara lain:

- 1) Sebagai jalan untuk menyampaikan amanat dan keteladanan dari khasanah cerita-cerita islami.
- 2) Menciptakan perilaku yang baik sesuai tujuan yang terdapat di dalamnya
- 3) Memberikan pengetahuan tentang ajaran agama terutama islam, baik sejarah Islam, Kisah Rasul dan Nabi, orang-orang taat dan lain sebagainya.
- 4) Salah satu bentuk hiburan yang menarik, sederhana, dan efektif.

Untuk pemilihan jenis cerita, kita bisa menentukan cerita dengan memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Memiliki nilai-nilai islami dan pendidikan.
- 2) Memiliki nilai akhlaqul karimah dan keteladanan.
- 3) Dalam cerita tidak ada unsur yang mengganggu perkembangan jiwa siswa.
- 4) Menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika menyampaikan cerita (suka, duka atau marah dan sebagainya).
- 5) Pilihlah jenis cerita: kisah-kisah Nabi dan Rasul, kisah sahabat, tabi'in dan orang-orang sholeh, dongeng yang berisi ifat keteladanan, atau dari novel dan cerpen yang membentuk kepribadian siswa.

Mubarok (2016:13) mengatakan, untuk memahami isi cerita, penting bagi seorang penuntun supaya benar-benar menyiapkan sebuah cerita dengan maksud agar dirinya memahami isi cerita tersebut, dan yang harus dipahami dalam persiapan sebuah cerita adalah:

- 1) Memahami jalan cerita dengan seksama.
- 2) Mencoba daya ingat ketika kita sudah menyiapkan sebuah cerita.

- 3) Sering melakukan kegiatan membaca. Pertama kali membaca akan muncul keingintahuan yang kuat. pada saat membaca yang kedua kali akan muncul rasa puas dan tafsiran lain.
- 4) Memiliki gaya bercerita yang kreatif pada pendengar agar tidak timbul rasa jenuh.
- 5) Mengembangkan kerangka cerita.

Selain itu dalam melaksanakan kegiatan bercerita, yang harus dipahami adalah:

- 1) Membuang rasa tidak percaya diri dengan menciptakan keberanian pada diri sendiri.
- 2) Ketika menghadapi *audience* cobalah melupakan diri sejenak.
- 3) Tidak harus menceritakan semua secara lengkap dan persis dengan cerita yang telah dibaca, cukup ambil bagian inti yang merupakan muatan dan isi cerita.

Josette Frank yang dikutip oleh Asfandiyar (2015:53) mengatakan, sama seperti orang dewasa pada umumnya, siswa-siswa mendapatkan pelepasan emosional dengan membuat cerita khayalan yang tidak pernah mereka rasakan dalam kehidupan nyata. *Story telling* hanyalah salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan unsur kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan konatif (penghayatan) siswa-siswa. Berbeda dengan Musfiroh (2015:34) bercerita dilihat dari beberapa unsur adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk pribadi siswa dan moral siswa.
- 2) Mengembangkan imajinasi dan fantasi.

- 3) Meningkatkan kemampuan verbal siswa.
- 4) Menumbuhkan minat menulis siswa.
- 5) Menumbuhkan minat baca siswa.
- 6) Membuka cakrawala pengetahuan siswa.

d. Langkah-langkah metode *Story telling*

Menurut Geisler (dalam Amstrong, 2012:6) mengungkapkan ada tiga tahapan dalam *story telling*, yaitu melakukan persiapan sebelum memulai acara *story telling*, tahapan kedua adalah berlangsungnya kegiatan *story telling*, yang terakhir adalah berakhirnya kegiatan *story telling*. Untuk memahami lebih jelas berikut ini uraian langkah-langkah tersebut:

1) Kegiatan Pembuka

Pada awal kegiatan, *storyteller* akan menarik fokus pada sebuah permainan konsentrasi, sehingga menciptakan sebuah kontak dua arah antara *storyteller* dan *audience*, hal ini karena Geisler mensyaratkan adanya kontak mata antara *storyteller* dan *audience*.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yaitu *story telling*. *Storyteller* akan membawakan cerita dengan memperhatikan kata-kata, gerak tubuh, dan permainan suara sehingga menampilkan gambaran visual dalam alam pikir siswa-siswa sebagai *audience*. Cerita yang akan diberikan adalah satu judul cerita yang akan diberikan selama satu hari. Intensitas pemberian cerita sebanyak satu kali dan satu hari dikaitkan dengan pengalaman yang telah dilalui oleh guru pada sekolah tersebut

bahwasanya siswa dapat mengingat satu materi atau tema pelajaran saja membutuhkan 4 sampai 6 kali pertemuan.

Oleh karena itu, pemberian cerita sebanyak satu kali dan satu hari adalah untuk menghindari bias pengaruh selain *treatment story telling*, karena perkembangan siswa di usia tersebut sangat cepat.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah memberikan waktu bagi *audience* supaya bisa menyampaikan pendapatnya secara langsung mengenai cerita yang sudah didengarkan, lalu memberikan kesempatan pula untuk menunjukkannya secara visual di kertas bergambar yang telah dipersiapkan. Kegiatan ini sebagai operasional dari aspek yang ada di dalam teori *story telling* dari Geisler yaitu memberikan pengalaman yang bermakna setelah mendengarkan *story telling*. Pada saat *story telling*, terdapat unsur yang dapat mendukung proses berlangsungnya *story telling* agar *audience* menjadi lebih tertarik untuk menyimak (Asfandiyar, 2015:56), antara lain:

a) Kontak mata

Saat *story telling* berlangsung, *storyteller* wajib melakukan kontak mata dengan *audience*. Tataplah *audience* dan kemudian diam sejenak. Dengan memandang *audience*, *audience* merasa dirinya mendapat perhatian dan diberi kesempatan untuk melakukan komunikasi. Dengan kegiatan kontak mata kita bisa menyimak apakah *audience* memperhatikan jalan cerita atau tidak. Dengan begitu, *storyteller* bisa menilai sikap para pendengar.

b) Mimik wajah

Pada saat kegiatan *story telling*, mimik wajah *storyteller* bisa mendukung cerita yang disampaikan itu hidup atau tidak. *Storyteller* harus bisa menyesuaikan mimik wajah dengan latar dongeng yang diceritakan. Untuk menampilkan mimik wajah yang menggambarkan perasaan tokoh tidaklah mudah untuk dilakukan.

c) Gerak tubuh

Gerakan tubuh *storyteller* pada saat *story telling* dapat menciptakan situasi dan suasana yang membuat alur cerita yang lebih membuat *audience* penasaran. Alur cerita yang di *story tellingkan* akan menciptakan suasana yang berbeda jika *storyteller* melakukan gerakan-gerakan yang memvisualisasikan apa yang biasanya dikerjakan oleh pemeran dalam cerita yang di *story tellingkan* sampai akhir cerita. Lain halnya, jika *storyteller* hanya bercerita dengan gerak tubuh yang tetap mulai dari awal hingga akhir, *audience* akan merasa jenuh, dan akhirnya tidak semangat lagi mendengarkan cerita sampai akhir..

d) Suara

Suara rendah dan tingginya yang disampaikan bisa dimanfaatkan *storyteller* untuk menggiring siswa menikmati alur cerita yang diperdengarkan. Biasanya *storyteller* akan menaikkan volume suaranya dengan tujuan menciptakan cerita yang menegangkan. Kemudian menurunkan kembali intonasi suara ke posisi datar pada saat cerita kembali ke situasi semula. Seorang *storyteller* yang profesional biasanya mampu menurunkan intonasi suara dari watak dan karakter

tokoh yang diceritakan. Sebagai contoh, suara gunung meletus, tanah yang sedang ambles.

e) Kecepatan

Kecepatan Storyteller harus mampu mengatur kecepatan atau tempo dalam *story telling*. Perlu diperhatikan untuk selalu mempertahankan tempo suara supaya dalam bercerita kecepatan dalam tempo yang stagnan atau sama. Cerita yang disampaikan tidak terlalu cepat sehingga siswa-siswa menjadi bingung maupun terlalu lambat sehingga membuat siswa-siswa merasa bosan. Penerapan metode *story telling* waktu untuk bercerita bagi siswa usia dini, sekitar 10-15 menit (Erlia, 2014). Namun dalam hal ini, proses bercerita dilakukan selama ± 30 menit yang dijeda-jeda per ± 10 menit.

f) Alat peraga

Supaya siswa-siswa lebih tertarik dalam kegiatan *story telling*, seorang *story teller* perlu membuat alat peraga seperti misalnya boneka kecil yang bisa dipakai ditangan untuk menggambarkan tokoh yang menjadi bahan cerita dalam dongeng. Adapun alat peraga lain yang bisa dimanfaatkan misalnya, boneka, wayang, kain, gambar ataupun dengan cara menggambar langsung. *Story telling* dengan menggunakan alat peraga dapat membuat cerita terasa lebih menarik, karena siswa-siswa dapat langsung melihat bentuk visual dari cerita yang disampaikan.

e. **Kelebihan dan Kekurangan *Story telling***

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari metode *story telling* ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1) **Kelebihan *Metode Story telling***

- a) Cerita bisa membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan antusias siswa. Karena siswa akan selalu berusaha memahami maksud dan tujuan serta terbawa dalam suasana cerita, disini watak dan karakter tokoh dan topik cerita akan mempengaruhi pola berpikir siswa didik.
- b) Semua emosi akan diarahkan sehingga menyatu pada satu kesimpulan yang terjadi pada saat cerita berakhir.
- c) Cerita sentiasa menarik, karena mengajak agar siswa didik terbawa peristiwa dalam cerita dan selanjutnya memikirkan maknanya.
- d) Cerita dapat menciptakan emosi. Seperti rasa takut, merasa diawasi, perasaan rela, bahagia, segan, atau tidak suka sehingga menciptakan gelora dalam setiap *story*.
- e) Dapat menumbuh kembangkan gaya bicara yang baik. Apabila dibumbui dengan cerita akan dapat meningkatkan daya hafalannya, dimana di dalamnya terdapat penggambaran hidup yang baru, lebih-lebih ditambah nilai seni dalam pembawaannya, sehingga seorang pendengar merasa menikmati dan menghayatinya.

2) **Kekurangan *Metode Story telling***

- a) Pemahaman siswa menjadi sulit pada saat cerita itu sudah ditambah dengan permasalahan yang lain.
- b) Bersifat monoton dan bisa membuat siswa didik merasa jenuh.

- e) Seringkali timbul ketidaksesuaian antara isi cerita dengan kondisi yang dimaksud, sehingga tujuan sulit untuk dicapai. Pendapat Horn (dalam Ahyani 2010:4) yang menyatakan bahwa cerita mempunyai kekuatan untuk membuatsuasana belajar yang kondusifntuk siswa siswa usia dini.

Hamilton dan Weiss (2005:2) juga menjelaskan bahwa *story telling as the entire context of a moment when oral narration of stories in verse or in prose, is performed or led by one person before a live audience. The narration may be spoken, chanted, or sung, with or without musical, pictorial, or other accompaniment. It may be learned from oral, printed or recorded sources. Moreover, story retelling is post reading or post listening recalls in which readers or listeners tell what they remember orally.*

2. Media Boneka

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Mukhtar Latif, dkk 2013:151), secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang menciptakansituasi yang membuat peserta didikbisamendapatkan pengetahuan keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku bacaan, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Heinich, Molenda dan Russell (dalam Eliyawati 2015:104), media merupakan alat saluran komunikasi. Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Para ahli tersebut mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur.

Media seperti yang dikutip dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:726) adalah (1) alat; (2) sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak antara dua pihak; (4) perantara, penghubung. Sedangkan dalam Kamus Kata Serapan, media adalah sarana, yang dijadikan media untuk mengirimkan sesuatu (Martinus, 2001:359-360). Sadiman dkk (2009:7) mengungkapkan bahwa media adalah sesuatu yang memiliki kegunaan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga terjadilah proses belajar. Menurut Latuheru (1988:9), media bermakna suatu hal yang mengirim/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, sumber (pemberi pesan) adalah guru, penerima pesan adalah siswa, sedangkan informasi (pesan) adalah materi pelajaran yang harus disampaikan guru kepada siswa. Hamalik (1989:12) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah suatu teknik, metode, dan yang dipakai agar lebih mengoptimalkan



interaksi dan komunikasi antara pengajar dan murid dalam kegiatan belajarmengajar di sekolah. Sedangkan menurut Arsyad (2016:1) media adalah alat yang digunakan sebagai perantara (channel) untuk mengirimkan pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerima (receiver). Arsyad (2016:3) mengungkapkan bahwa jika kita memahami secara garis besar, manusia adalah media, kejadian atau materi yang menciptakan situasi yang membuat peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dalam hal ini adalah pendidik, buku bacaan, dan lingkungan sekolah. Istilah media sering dihubungkan dengan kata teknologi yang berasal dari kata Latin tekne (bahasa Inggris art) dan logos (bahasa Indonesia ilmu). Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media sangat disarankan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran adalah sarana yang dipakai oleh pengajar untuk menyampaikan pesan baik berupa lisan atau tulis dengan tujuan mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa.

b. Ciri-ciri Media

Media pembelajaran sebagai alat penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal memiliki beberapa ciri. Gerlach & Ely mengungkapkan, terdapat tiga ciri media yang bisa digunakan sebagai panduan mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media

yang mungkin guru tidak mampu (kurang efektif) melakukannya (Azhar Arsyad, 2016:12). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini melukiskan media mampu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu objek atau kejadian (Sukiman, 2012:35). Suatu objek atau kejadian bisa disusun dan diruntutkan lagi melalui media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri fiksatif ini penting untuk para pendidik karena peristiwa atau objek yang sudah disimpan atau direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap waktu..

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Perubahan suatu peristiwa atau objek bisa terjadi karena media mempunyai ciri manipulatif (Sukiman, 2012:36). Peristiwa yang membutuhkan waktu lama dapat diberikan kepada peserta didik dengan waktu yang diperlukan hanya dua atau tiga menit melalui metode pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, dengan menggunakan teknik rekaman fotografi kita bisa mempercepat suatu kejadian metamorfosis larva menuju kepompong hingga menjadi kupu-kupu.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Penggunaan media memungkinkan suatu peristiwa atau objek disalurkan melalui ruang, dan dalam waktu yang sama peristiwa tersebut ditayangkan kepada sejumlah siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama tentang peristiwa tersebut (Sukiman, 2012:37). Penggunaan

media dalam ciri distributif ini, media yang digunakan tidak terbatas pada satu atau beberapa ruang belajar di sekolah di wilayah tertentu tetapi dapat disebar ke tempat yang diinginkan, misalnya video yang sudah direkam, audio, disket komputer. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif (*fixative property*) dengan merekam, ciri manipulatif (*manipulative property*) dengan teknik rekaman fotografi, dan ciri distributif (*distributive property*) berupa video yang sudah di rekam.

c. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran adalah gabungan beberapa unsur yang meliputi pesan, manusia, dan sarana. Dengan adanya beberapa pengaruh yang ke dalam lingkup pendidikan, membuat media pembelajaran berkembang secara terus menerus dan muncul dengan beragam jenis serta format yang memiliki kemampuan sendiri dengan ciri yang dimiliki oleh masing-masing. Oleh karena itu, timbul usaha-usaha agar dilakukannya pengklasifikasian atau mengelompokkan jenis media. Jenis media yang umum dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:152) di antaranya:

1) Media visual/grafis merupakan media yang dapat dilihat.

Media visual yang banyak dipakai oleh tenaga kependidikan di sekolah siswa usia dini guna mengkomunikasikan isi dari topik pendidikan yang sedang dipelajari. Terdapat dua jenis Media visual yaitu, media yang bisa diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak bisa diproyeksikan (*non-projected visual*). Beberapa contoh media grafis yang

digunakan sebagai media pembelajaran antara lain: Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret bisa menyelesaikan batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, suatu masalah bisa menjadi lebih jelas, memiliki harga yang tidak mahal, gampang diperoleh dan mudah digunakan. Salah satu media pembelajaran yang dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah Gambar/foto.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (dalam Sukiman, 2012:86) hal tersebut disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas/lainnya. Sedangkan foto adalah gambar barang (orang, binatang, dan sebagainya) yang dibuat dengan alat pemotret/kamera (Sadiman, dkk., 2011:28) Ada enam syarat gambar/foto yang baik menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:153) sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan:

- a) autentik (jujur/sebenarnya);
- b) sederhana (poin-poinnya jelas);
- c) ukuran relatif;
- d) memiliki unsur gerak atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu);
- e) foto atau gambar hasil peserta didik sendiri akan lebih baik;
- f) gambar sebaiknya indah dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dikuasai. beberapa contoh penggunaannya dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah gambar

Ka'bah, gambar masjid, gambar orang melakssiswaan shalat, gambar orang berwudhu, dan sebagainya.

- g) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail (Mukhtar Latif, dkk., 2013:153). Contoh di pendidikan, pendidik harus bisa menjelaskan cara rukuk atau sujud, aturan menjadi makmum ketika shalat berjamaah yang benar dengan menyajikan sketsa orang sedang rukuk atau sujud, barisan orang dalam shalat berjamaah.
- h) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar (Mukhtar Latif, dkk., 2013:153).
- i) Bagan/chart: memiliki kegunaan dalam menuangkang gagasan atau konsep yang sulit jika hanya diberikan secara lisan dan tertulis atau lisan secara visual (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Sebagai media yang baik, bagan harus:
- (1) dapat dimengerti siswa;
 - (2) efektif, efisien dan sederhana; dan
 - (3) sewaktu-waktu bisa dirubah agar tetap *up to date* juga tidak menghilangkan daya tarik (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:35).
- Beberapa ragam bagan/chart secara umum dapat dibedakan menjadi dua yaitu chart yang menyampaikan pesan secara bertahap dan chart yang menyampaikan pesannya dalam satu waktu (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:36). Chart yang bersifat menunda penyampaian pesan, antara lain (Sukiman, 2012:92):

- (4) bagan tertutup (*hidden chart*) disebut juga strip chart;
- (5) bagan balikan (*flip chart*) menyajikan setiap informasi. Bagan/chart yang dapat menyampaikan pesan sekaligus, antara lain (Sukiman, 2012:93): (1) bagan pohon (*tree chart*) biasanya dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan; (2) bagan arus (*flow chart*) menggambarkan arus suatu proses;
- (6) stream chart adalah kebalikan dari bagan pohon;
- (7) bagan garis waktu (*time line chart*) berguna untuk menunjukkan hubungan antara kejadian dan waktu.
- j) Grafik: gambar sederhana yang memakai titik-titik, garis atau gambar, untuk melengkapinya sering menggunakan simbol verbal (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Contohnya: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran (*circle graph* atau *pie graph*), grafik gambar (*pictorial graph*).
- k) Kartun: suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyajikan suatu pesan secara cepat dan ringkas (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Misalnya guru ingin menunjukkan bahwa Indonesia terdiri dari beragam suku bangsa dengan memperlihatkan kartun beragam suku bangsa.
- l) Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan motivasi tingkah laku orang yang melihatnya (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Misalnya, poster yang diarahkan untuk mendidik peserta didik hidup selalu rukun dan selalu menjaga persaudaraan.

- m) Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154).
- i. Papan flanel (*flanel board*): media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Contoh gambar papan flanel angka-angka, untuk membuat warna yang berbeda, mengembangkan kosakata yang dimiliki.
- n) Papan buletin (*bulletin board*): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Dimanfaatkan untuk menyajikan hasil karya siswa, lukisan, bagan, poster, dan benda dengan pola tiga dimensi.
- o) Media audio: berkaitan dengan indra pendengaran, menyampaikan pesan dengan menuangkanke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium.
- p) Media proyeksi diam (*audio visual*): mempunyai persamaan dengan media grafis yang memiliki makna menyajikan rangsangan-rangsangan visual (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Yang membedakan adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor supaya bisa dilihat oleh sasaran, kadang media ini disertai dengan rekaman audio atau hanya visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film

rangkaian, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, film, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan simulasi.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat bahwa jenis media banyak ditemukanguru mengajar peserta didiknyadengan memakai bermacam macam media pembelajaran, contoh media pembelajaran yang biasa digunakan adalah proyektor, video, DVD dan lain sebagainya.

3. Boneka

a. Pengertian Boneka

Biasanya boneka digunakan untuk hiasan atau mengumpulkan barang sesuai hobi untuk siswa yang sudah beranjak remaja bahkan orang dewasa, tetapi pada umumnya boneka dimaksudkan untuk mainan siswa-siswa, terlebih siswa perempuan. Sejak tahun 1940-an boneka digunakan sebagai media pembelajaran yang populer dan banyak dipakai di sekolah-sekolah di Negara Amerika.

Penggunaan boneka sebagai alat peraga di Indonesia pun bukan hal baru lagi. “Wayang Golek” merupakan boneka yang terkenal yang berasal dari Jawa Barat, digunakan untuk mementaskan kisah Mahabarata dan Ramayana. “Wayang Krucil” merupakan boneka tongkat yang dibuat dalam pola dua dimensi yang terkenal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Selain “Wayang Krucil” dikenal juga “Wayang Kulit” yang merupakan bayang-bayang. Boneka yang diperuntukkan untuk media pembelajaran di sekolah dapat dibuat dengan menyesuaikan dengan kisah yang modern. Menurut Yenni Patriani Yakub (2010:25) jenis boneka jika dilihat dari bentuk dan cara memainkannya memiliki banyak macam, antara lain:

1) Boneka jari

Dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat digunakan sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Dapat juga dibuat dari sarung tangan, dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian pencerita tinggal memainkannya.

2) Boneka tangan

Dinamakan boneka tangan, karena boneka memiliki bagian kepala dan dua tangan saja, bagian badan dan kakinya hanya berupa pakaian yang akan membalut lengan bagi pemain bonekanya, boneka ini dimainkan dengan menggunakan tangan (tidak dibantu alat yang lain). Cara memainkannya dengan menggerakkan kepala jari telunjuk, ibu jari, dan jari tangan. Di Indonesia banyak lembaga pendidikan yang memanfaatkan penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan/pembelajaran.

3) Boneka tongkat

Disebut boneka tongkat, karena cara memainkannya memakai tongkat. Untuk menghubungkan tubuh boneka dengan tangan maka digunakan seutas tali. Jika diguguswaan sebagai media pendidikan/pembelajaran di sekolah, maka peran, watak, dan karakter boneka tongkat disesuaikan dengan kondisi saat ini.

4) Boneka tali

Banyak negara bagian barat memakai "Marionet" atau Boneka Tali. Yang membedakan boneka tali dengan boneka lain adalah cara

memainkan boneka tali bagian kepala, tangan, dan kaki adalah dengan menggerakkannya dengan tali. Boneka tali mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau atap panggung boneka. Sepintas terlihat mudah, namun cukup sulit untuk membuat gerakan yang pas sesuai dengan gerak yang dituntut cerita. Pencerita kadang-kadang membuat gerakan boneka yang berlebihan, sehingga terkesan dibuat-buat dan hal semacam itu cenderung membosankan.

5) Boneka bayang-bayang

Boneka bayang-bayang (shadow puppet) merupakan salah satu pertunjukan boneka dengan mementaskan gerakan bayang-bayang dari boneka itu. Di Indonesia dikenal dengan wayang kulit, tetapi untuk kebutuhan lembaga pendidikan, wayang seperti ini dianggap kurang efektif hal ini dikarenakan untuk mementaskan boneka bayang-bayang diperlukan ruangan gelap atau tertutup. Adapun macam boneka yang digunakan untuk penelitian ini adalah boneka tangan yang sudah dimodifikasi dari baju dan bagian belakang kepala boneka.

Berdasarkan hasil uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa boneka yang digunakan oleh peneliti yaitu boneka yang berkarakter. Hal ini memudahkan peneliti untuk membuat dan menceritakan karakter binatang sesuai dengan boneka yang akan diperankan atau diceritakan dalam *story telling*.

4. Keterampilan berbicara

a. Pengertian Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara Pengertian Keterampilan berbicara asal kata Kemampuan adalah mampu yang memiliki arti kuasa (bisa, sanggup) mengerjakan sesuatu, sedangkan kemampuan memiliki arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan menurut Hobri (2019:1) menyatakan bahwa:

Life in the 21st century requires people to master skills in dealing with and preparing themselves for future challenges. The learning of the 21st century focuses on high-level capabilities and innovation abilities. There are 4 basic principles of learning in the 21st century, including student-center learning, education based collaboration, contextual learning, and schools are integrated with environment. The main skills that must be have is critical thinking, creative, communication, and collaboration

Spencer and Spencer dalam Hamzah Uno (2010: 62) mendefinisikan *speaking was to express the needs-request, information, service, etc. The speakers say words to the listener not only to express what in his mind but also to express what he needs. Most people might spend of their everyday life in communicating to others. Therefore; communication involves at least two people where both sender and receiver need to communicate to exchange information, ideas, opinions, views, or feelings.* (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009: 57).

Menurut Robins (2009:46-48) menyatakan bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan tindakannya. Menurut Zain dalam Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan individu dalam menguasai keahlian untuk melakukan pekerjaan.

Bahasa digunakan untuk berkomunikasi supaya siswa menuangkan ide melalui bahasa yang sederhana dan mampu berbicara dengan baik dan benar. Berbicara adalah melakukan komunikasi verbal yang dilakukan oleh dua

orang atau lebih dan para pesertanya memiliki peran sebagai pembicara maupun yang memberi reaksi terhadap apa yang didengarnya serta memberi umpan balik dengan segera Sulastri (2008:13). Berbicara menurut Greene & Petty (2016:3-4) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan berbahasa berkembang kehidupan siswa, yang diawali oleh keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara dipelajari. Berbicara sudah memiliki hubungan erat dengan perkembangan perbendaharaan kata yang diperoleh siswa melalui aktivitas menyimak dan membaca.

Menurut Tarigan (2015:16), tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi. Manusia sebagai makhluk sosial aktivitas pertama dan utama adalah aktivitas sosial, suatu aktivitas tepat untuk sharing pengalaman, saling mengungkapkan dan saling tukar pengalaman, saling menerima dan tukar pikiran, saling mengungkapkan perasaan atau saling menunjukkan, serta menerima suatu pendirian atau keyakinan. Menurut Ochs dan Winker dalam Tarigan (2015:16), secara garis besar berbicara memiliki tiga tujuan umum, antara lain.

- 1) Memberitahukan dan membuat laporan (to inform)
- 2) Menjamu dan menghibur (to entertain)
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (to persuade).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan dan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa dan memiliki tujuan utama melakukan komunikasi.

Dalam kegiatan belajar berbahasa di sekolah, peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan horizontal, melainkan secara vertikal juga.

Maksudnya, siswa-siswa sudah bisa menyampaikan pesan dengan lengkap meskipun tidak sempurna dengan maksud struktur kata sudah benar, kosakata semakin tepat, menguasai variasi kalimat, dan sebagainya. Dapat disimpulkan, perkembangan tersebut tidak secara horizontal mulai dari fonem, kata, frase, kalimat, dan wacana seperti halnya jenis tataran linguistik. Dalam membentuk keterampilan berbicara ini dipengaruhi oleh kegiatan berbicara yang tepat. Bentuk kegiatan yang bisa dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa antara lain: mengungkapkan ide atau pendapat pribadi, bercerita, menceritakan orang/barang, menceritakan posisi, menggambarkan proses, menyampaikan penjelasan, memberikan atau menerima argumentasi. Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan siswa di SD. Komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang penting untuk meraih tujuan dalam setiap siswa untuk berdiskusi atau berinteraksi dengan teman-temannya di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Keterampilan berbicara sangat diperlukan dalam berbagai aktivitas belajar mengajar khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, kemampuan ini perlu ditanamkan sejak dini.

Menurut Nurgiyantoro (2011:58) tes berbicara merupakan satu teknik untuk melakukan penilaian dalam bentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa. Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tes praktik berbicara, yaitu melalui diskusi kelas dengan cara salah satu dari kelompok yang sudah dibagi guru secara heterogen maju di depan kelas

mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil mereka tentang mengungkapkan isi gagasan, isi cerita, dan unsur intrinsik. Tes ini dilakssiswaan untuk menilai tingkat keterampilan berbicara siswa. Kegiatan penilaian dengan tes perlu dilakukan, hal ini disebabkan untuk mengurangi unsur subjektifitas. Jika hanya mengandalkan penilaian yang hanya mengandalkan teknik observasi maka ada kemungkinan terjadinya unsur subjektifitas. Panduan penyekoran ini yang digunakan adalah teknik penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon (dalam Nurgiyantoro, 2011:290) yang telah dimodifikasi.

Penilaian yang dikembangkan Jakobovist dan Gordon (dalam Burhan Nurgiyantoro, 2011:290), modifikasi dilakukan sehubungan dengan keperluan penilaian dalam berbicara. Penilaian Keterampilan Berbicara dalam setiap aktivitas belajar perlu dilakukan penilaian termasuk dalam proses kegiatan berbicara. Teknik yang pakai untuk mengukur sampai di mana siswa bisa berbicara adalah tes keterampilan berbicara. Pada dasarnya, tes keterampilan berbicara memberikan waktu kepada peserta didik untuk berbicara, bukan menulis, maka penilaian keterampilan berbicara lebih diutamakan pada praktik berbicara (Arsjad dan Mukti, 1991: 56).

Faktor kebahasaan dan non kebahasaan dijadikan dasar dalam penilaian keterampilan berbicara dalam pengajaran berbahasa. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya. Dalam menilai keterampilan berbicara seseorang pada dasarnya harus memperhatikan lima faktor, meliputi:

- a. Ketepatan bunyi-bunyi tersendiri (vokal, konsonan)
- b. Ketepatan pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta rekaman suku kata.
- c. Ketepatan dalam pemilihan kata (diksi) sehingga bisa dipahami oleh pendengar.
- d. Memiliki “kewajaran” dan “kelancaran” ataupun “kenative-speaker-an”
- e. Memahami apa yang sudah kita bicarakan.

Berikut ini merupakan keefektifan dalam berbicara meliputi:

1. Ketepatan lafal

Seorang yang berbicara harus membiasakan diri melafalkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pelafalan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat membuat perhatian pendengar jadi beralih. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang dipakai tidak harus sama, setiap individu mempunyai *style* tersendiri dan gaya bahasa yang diguankan bisa berubah sesuai dengan materi pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Namunjika perbedaan atau perubahan itu terlalu jelas, dan tidak sesuai, maka keefektifan komunikasi menjadi terganggu. Pengucapan kata baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari lafal daerah yang kental. Pelafalan bunyi dalam aktivitas bercerita harus ditanamkan karena latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa, karena pada umumnya peserta didik tumbuh dan berkembang di lingkungan dengan bahasa daerah yang kuat dalam kehidupan sehari-hari. Aspek dalam lafal adalah berikut.

- a. Vokal atau konsonan yang jelas.
- b. Pengucapan yang tepat.

c. Tidak terpengaruh lafal daerah.

2. Ketepatan Intonasi

Faktor penentu serta memberikan nilai lebih dari kegiatan berbicara adalah intonasi yang sesuai. Meskipun topik yang dibicarakan kurang menarik, dengan penggunaan intonasi yang sesuai dengan masalahnya menjadi lebih menarik. Namun sebaliknya jika dalam berbicara kita menyampaikannya datar saja, maka dipastikan akan timbul rasa bosan kejemuhan dan keefektifan berbicara berkurang. Intonasi yang tepat adalah nilai lebih dalam kegiatan bercerita, bisa juga menjadi salah satu faktor penentu dalam keefektifan bercerita.

Suatu kegiatan bercerita akan menjadi monoton apabila dalam menyampaikan kurang menarik. Aspek dalam intonasi adalah berikut:

- a. Intonasi suara
- b. Penekanan suku kata
- c. Panjang dan pendek tempo serta nada.

3. Pilihan Kata (diksi)

Pilihan kata (diksi) harus tepat, bervariasi, dan jelas. Dalam hal ini jelas maknanya mudah dipahami oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih mendapat stimulus dan lebih memahami, jika kata-kata yang pakai sudah tidak asing oleh pendengar. Kata-kata asing memang memunculkan keingintahuan, tetapi kelancaran alam berkomunikasi menjadi terhambat. Dalam memilih kata harus menyesuaikan dengan topik pembicaraan dan dengan siapa kita berkomunikasi (pendengar). Guru perlu membenarkan pemilihan kata

yang dipakai apakah kurang tepat atau kurang sesuai untuk memberikan makna dalam kondisi tertentu. Dalam memulai sebuah cerita dimulai dengan kalimat pembuka, dilanjutkan dengan isi kemudian membuat suatu kesimpulan serta mengakhiri cerita dengan kalimat penutup.

Aspek dalam kosakata ini adalah berikut :

- a. Banyaknya pilihan kosakata
 - b. Memiliki kalimat pembuka, isi, kesimpulan dan penutup
 - c. Saling berkesinambungan.
4. Kefasihan

Seorang yang berbicara dengan yang lancar, membantu pendengar memahami isi pembicaraannya. Sering kita mendengar orang berbicara terputus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi –bunyi tertentu yang kurang enak didengar.

5. Pemahaman

Dalam hal kegiatan berbicara, seseorang tidak hanya sekedar menyampaikan kata-kata saja melainkan harus paham terhadap apa yang dia bicarakan, menguasai materi pembicaraan. Sehingga komunikasi yang didapatkan lebih terarah dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut dalam penelitian ini, peneliti sering menemukan aspek dalam keterampilan berbicara siswa yaitu Ketepatan pengucapan, Ketepatan intonasi dan pilihan kata (diksi)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Denna tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. Penelitian pengembangan ini menggunakan teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models* meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (penyebaran). Dalam pelaksanaannya, peneliti hanya menerapkan pada 3 tahapan saja yaitu: *define*, *design*, *development*. Peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru kelas V, studi literatur terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti menyusun prototipe media dan petunjuk penggunaan media. Penelitian ini telah menghasilkan rancangan produk berupa media boneka tangan dan pedoman penggunaan untuk guru. Rancangan media boneka tangan disesuaikan berdasarkan cerita siswa yang dikembangkan peneliti berjudul Adikku, Dani dan Persahabatan. Spesifikasi media boneka tangan yaitu dirancang dengan tinggi ± 25 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka, boneka dibuat dari kain flanel berwarna-warni. Untuk memainkan boneka tangan di lengkapi dengan panggung boneka. Media boneka tangan dilengkapi dengan pedoman guru, petunjuk penggunaan boneka, teknik bercerita, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa. Pedoman ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan.
2. Yunina tahun 2017 dengan judul pengembangan media boneka tangan berbasis *digital storytelling*. Model pengembangan yang dipilih dalam

mengembangkan media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan model Lee & Owens (2004). Model ini dipilih karena merupakan model khusus untuk pengembangan media sehingga memudahkan dalam melakukan pengembangan dan memiliki langkah-langkah sistematis sehingga hasil dalam pengembangan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Model Lee & Owens (2004) memiliki lima langkah dalam penelitian dan pengembangannya, yaitu (1) asesmen atau analisis yang terdiri atas dua bagian yaitu analisis kebutuhan (*Need Assessment*) dan analisis awal sampai akhir (*Front-End Analysis*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian adalah media boneka tangan berbasis DST yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Suliyanto tahun 2014 dengan judul *Profil Cerita Siswa dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan sepuluh langkah penelitian yang diringkas menjadi enam langkah penelitian. Kriteria cerita siswa adalah (1) dituturkan/diceritakan oleh orang dewasa, (2) bertokoh manusia dan berusia siswa-siswa, jika ada tokoh dewasa sebagai penyampai sikap yang salah dan benar, (3) bertema petualangan, misteri/sihir, dan tolong menolong, (4) latar cerita di tempat yang dapat dijumpai siswa-siswa dalam kehidupan nyata (lapangan, pegunungan, sawah, pasar, dan rumah), (5) beralur/jalan cerita yang lurus atau runtut, (6) jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan (7) amanat harus mengandung nilai-nilai yang positif. Siswa akan berimajinasi karena latar,

tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan siswa. Media Boneka Tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa didik dan pendidi adalah media boneka tangan yang dibuat dari kain flanel dan kain katun, memiliki ukuran sedang atau sesuai dengan ukuran tangan, dan memiliki warna yang cerah sehingga menarik.

4. Permana tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Berdasarkan hasil lesson study dapat diketahui bahwa, pemanfaatan media pembelajaran boneka kaus kaki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Proses belajar mengajar tidak lagi dikuasai oleh guru. Siswa banyak berperan dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan diskusi dan bekerja secara kelompok. Keterampilan berbicara siswa juga sudah sangat baik.
5. Anggraeni tahun 2019 berjudul Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Usia Dini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peranan metode bercerita dengan media boneka tangan serta big book dan harga diri dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa usia 7-8 tahun (siswa kelas I SD) di Kecamatan Sawah Besar. Penelitian ini dilakukan karena kebanyakan siswa kelas I SD yang memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Penelitian dilakssiswaan di SD Budi Mulia dan SD At-Taqwa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen, dengan design penelitian treatment by level 2 x 2. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik yang diambil dengan

menggunakan teknik stratified random sampling. Data penelitian diperoleh melalui pengisian angket dan lembar observasi. Pengujian persyaratan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, uji normalitas menggunakan teknik uji liliefors dan uji homogenitas menggunakan teknik uji barlett sedangkan untuk menentukan hipotesis dalam penelitian diuji dengan menggunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur 2x2. Hasil dari penelitian ini yaitu metode bercerita menggunakan media boneka tangan dan big book serta harga diri dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan uraian tersebut adanya perbedaan dengan peneliti yaitu tempat penelitian dan peneliti menggunakan media panggung boneka di kelas V, sedangkan penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu menggunakan metode story telling dan jenjang pendidikan di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jalur pendidikan siswa, yang berupaya untuk meningkatkan segala aspek perkembangan siswa. Upaya untuk memfasilitasi perkembangan siswa tersebut dijabarkan dalam sebuah program. Dilihat dari fokus sasarannya, program pendidikan siswa sekolah dasar diarahkan untuk membantu mengembangkan sikap, keterampilan, kreativitas, dan kemampuan lain yang akan membantu mereka menjadi manusia yang dapat menyesuaikan diri dan mandiri.

Perkembangan siswa meliputi, perkembangan bahasa, kognitif, fisikmotorik, sosial-emosional, serta nilai moral dan agama. Perkembangan bahasa peserta didik meliputi: keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan orang lain. Salah satu keterampilan bahasa yang penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar agar mempunyai bekal untuk kehidupannya kelak.

Pengamatan yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 5 Patokan, peneliti menemukan berbagai macam permasalahan yaitu keterampilan berbicara siswa kurang lancar dan jelas dalam hal menyampaikan (ide, pikiran, gagasan, dan perasaan) dalam komunikasi lisan. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah di mana guru lebih aktif dari pada siswa. Siswa lebih sering diminta untuk mendengarkan apa yang telah diucapkan guru, diam di tempat, dan mengerjakan tugas apabila diperintah, keterampilan siswa dalam menyusun kalimat masih kurang baik dan benar. Hal tersebut dapat dilihat dari bahasa yang masih sering dicampur-campur dengan bahasa lainnya misalnya bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Hal ini membuat penyusunan kalimat tidak sempurna, media pembelajaran yang kurang menarik, kurang memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicaranya, terutama untuk bertukar pendapat dan gagasan.

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah buku latihan soal-soal atau LKS daripada media yang menyenangkan peserta didik dan tertarik mengikuti pembelajaran, media boneka belum dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD). Hal ini terlihat

ketika peneliti melihat berbagai media yang digunakan guru dalam pembelajaran, di sana belum adanya media boneka, ada beberapa siswa yang perlu di motivasi dalam keterampilan berbicara. Hal ini terlihat ada sekitar 4-5 siswa yang masih perlu bimbingan ekstra karena siswa tersebut manja masih sering mengandalkan gurunya dalam mengerjakan sesuatu.

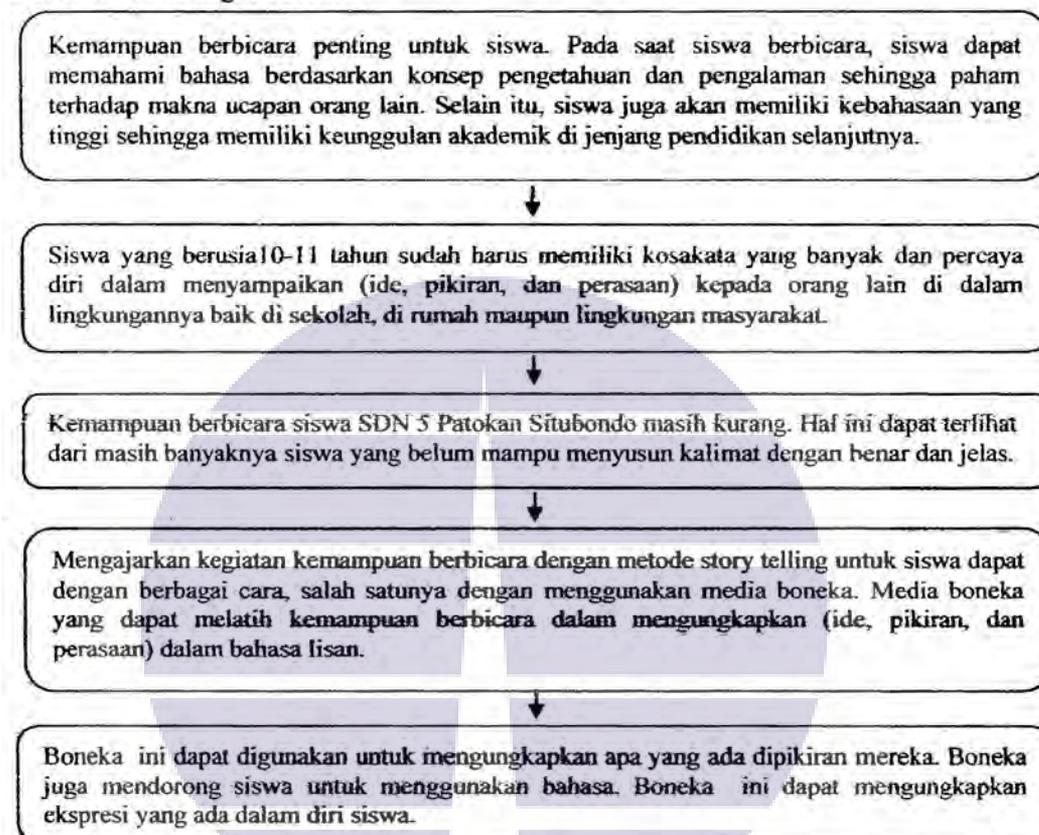
Salah satu metode media yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah menggunakan media boneka. Di mana pada teknik ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengeluarkan pendapat dan ide yang ada dalam diri siswa. Kesempatan tersebut dilakukan dengan memberikan kesempatan siswa untuk menceritakan alur cerita yang telah dicontohkan menggunakan media boneka. Hal ini, diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) karena masing-masing siswa akan dapat mengeluarkan perasaan siswa ketika siswa bercerita menggunakan boneka.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan bagan pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan bagan pada

Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Definisi Operasional

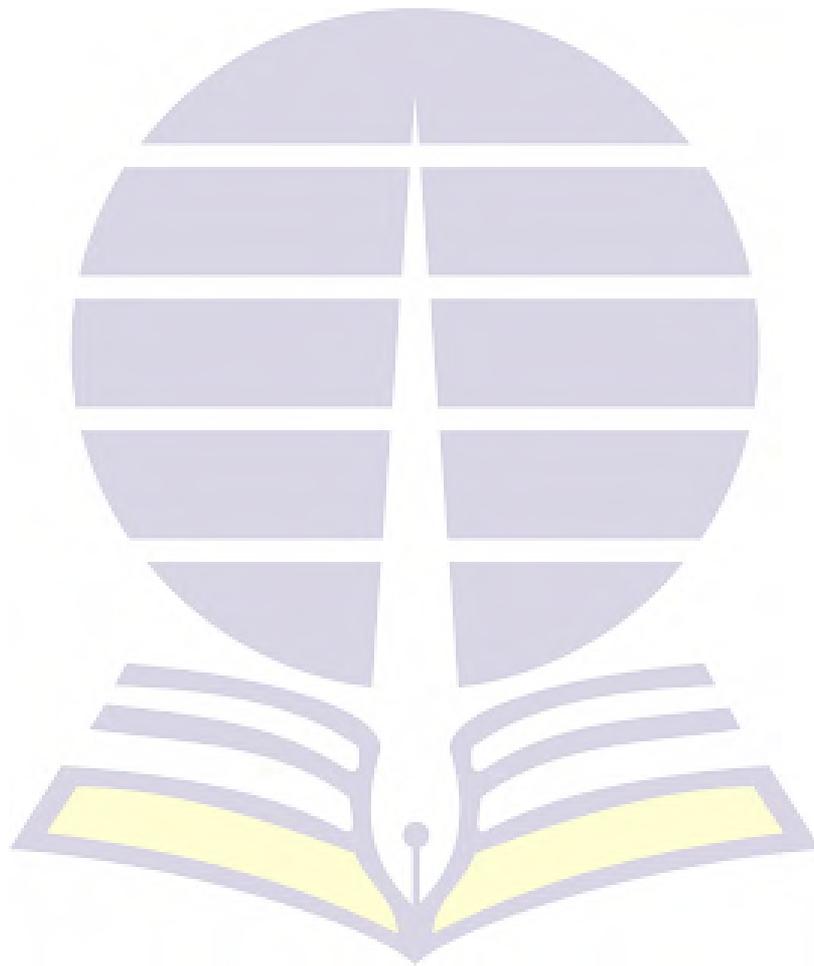
Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka adalah alat yang digunakan guru untuk bercerita yang mampu membantu menyampaikan materi dengan menggunakan media boneka
2. Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbicara siswa.

E. Hipotesis

1. Proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang valid.

2. Proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang praktis.
3. Proses pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 yang efektif.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model dan Desain Penelitian

Pengembangan media ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011:4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Dick & Carey (2009: 6-8), yaitu:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam proses R&D adalah menentukan informasi apa yang akan ditampilkan dan keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa. Tujuan pembelajaran dapat berasal dari tujuan pendidikan nasional, analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, dan kesulitan belajar siswa.

2. Analisis Pembelajaran

Setelah identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah yang dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Proses

analisis pembelajaran pada akhirnya akan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa.

3. Analisis Pembelajar dan Konteks

Tahap selanjutnya adalah analisis paralel dari siswa, pihak yang akan belajar keterampilan hingga akhirnya menerapkan dalam kehidupannya. Keterampilan awal siswa, kecenderungan/prioritas, dan sikap ditentukan bersama dengan karakteristik pembelajaran agar menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan.

4. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah menuliskan pernyataan spesifik dari apa yang siswa dapat lakukan ketika mereka menyelesaikan pembelajaran. Pernyataan ini berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis pembelajaran, mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan akan didemonstrasikan, dan kriteria untuk tujuan pembelajaran yang sukses.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Berdasarkan tujuan yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan penilaian yang sejajar dan mengukur kemampuan peserta didik untuk melakukan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Penekanan utama ditempatkan pada hal berkaitan dengan jenis keterampilan yang diuraikan dalam tujuan dengan persyaratan penilaian.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Berdasarkan informasi dari lima langkah sebelumnya, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi strategi untuk digunakan dalam

pembelajaran. Strategi digunakan untuk membantu perkembangan siswa dalam belajar yang mencakup kegiatan sebelum pembelajaran (menstimulasi motivasi dan memfokuskan perhatian), penyajian konten baru dengan contoh dan demonstrasi, kegiatan pembelajaran dan penilaian yang aktif, dan tindak lanjut kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan yang baru dipelajari untuk dilakukan dunia nyata.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah menghasilkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran. Bahan pembelajaran biasanya terdiri dari panduan bagi peserta didik, materi pembelajaran, dan penilaian.

8. Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif

Setelah draft pembelajaran selesai maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan menemukan kesempatan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

9. Revisi

Langkah terakhir dalam desain dan pengembangan proses adalah melakukan revisi produk. Data dari evaluasi formatif berguna untuk mengetahui kekurangan produk dan selanjutnya digunakan memperbaiki kualitas produk. Dalam tahapan ini, peneliti baru memulai mendesain, bukan produk jadi. Bentuk dari desain produk ini bisa berupa gambar atau bagan yang bisa digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Dalam hal ini, peneliti harus memberikan penjelasan pada gambar atau bagan, agar mudah dipahami dan mudah untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Setelah peneliti membuat desain produk, tahapan selanjutnya adalah memvalidasi desain. Tahapan ini sangat diperlukan dalam penelitian dan pengembangan, karena setiap rancangan harus dinilai apakah rancangan tersebut efektif dari produk yang sebelumnya atau tidak sehingga produk yang dihasilkan akan bermanfaat. Tujuan dilakukannya validasi desain adalah agar peneliti mengetahui kelemahan dan keunggulan dari rancangan produk tersebut. Kelemahan suatu rancangan dapat digunakan sebagai perbaikan suatu rancangan, dan keunggulan suatu rancangan dapat digunakan sebagai acuan untuk rancangan desain berikutnya. Setelah peneliti mengetahui kelemahan dan kelebihan suatu desain, kemudian tahapan selanjutnya yaitu perbaikan desain. Desain yang memiliki kelemahan akan diperbaiki oleh peneliti sebelum desain tersebut masuk ke tahap uji coba. Perbaikan desain telah dilakukan oleh peneliti, tahapan selanjutnya ialah melakukan uji coba suatu produk yang sudah di rancang. Dalam dunia pendidikan, uji coba produk dapat dilakukan di kelas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat lebih efektif atau tidak dari produk sebelumnya. Membandingkan keadaan antara keadaan sebelum diterapkannya produk baru dan setelah diterapkannya produk baru. Setelah menguji coba suatu produk, peneliti dapat merevisi suatu produk. Setelah diterapkan di kelas, peneliti mengetahui kelemahan dari produk tersebut. Setelah mengetahui kelemahan produk tersebut atau kekurangan produk tersebut, peneliti melakukan revisi produk. Setelah peneliti melakukan revisi suatu produk, selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian produk tersebut di kelas. Jika dalam uji coba terdapat kesalahan akan diperbaiki lebih lanjut. Jika

dalam uji coba pemakaian terdapat kekurangan atau kelemahan, maka produk tersebut harus di revisi lagi. Dalam uji pemakaian sebaiknya peneliti selalu merevisi kekurangan atau kelemahan suatu produk, sehingga produk tersebut akan menjadi lebih baik lagi. Tahap yang terakhir adalah, pembuatan produk masak. Pembuatan produk masak ini dilakukan apabila produk yang telah dibuat dan di uji coba dengan hasil produk tersebut efektif dan layak diproduksi masak.

10. Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif

Langkah terakhir dalam pengembangan produk adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif adalah evaluasi produk yang menghasilkan nilai absolut atau relatif dan terjadi setelah produk dievaluasi secara formatif dan direvisi.

B. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 51 siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 5 Patokan Situbondo, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki 28 siswa perempuan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tersebut berupa lembar saran dan komentar serta kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Isi dari kuesioner meliputi form penilaian untuk ahli/pakar dan juga form penilaian untuk

siswa. Instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Supaya diperoleh data kuantitatif maka alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangatkurang = 1. Kisi-kisi pengembangan instrumen tampak pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan berbicara

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Pilihan Kata	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggunakan kata yang tepat untuk mengucapkan kata-kata dalam memberikan kritik dan saran Siswa mampu menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dan memiliki daya keindahan terutama bila kata itu diucapkan 	20
2.	Volume Suara	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengatur bunyi sehingga suara yang diproduksi menjadi jelas saat memberikan penjelasan tentang kritik dan saran Siswa mampu mengatur volume suara baik tinggi dan rendah dalam menyampaikan kritik dan saran 	20
3.	Keberanian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan penuh keyakinan Siswa mampu menunjukkan sikap wajar, tenang, dan tidak kaku pada saat memberikan kritik dan saran 	20
4.	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menempatkan secara tepat ucapannya dalam ketepatan pengucapan agar terjadi kesalahpahaman Siswa mampu memberikan pernyataan yang jelas tanpa hambatan dalam berbicara 	20
5.	Penguasaan Topik	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengungkap ide-ide yang cemerlang Siswa mampu menggunakan daya nalar memberikan kritik dan saran 	20

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Media

No	Komponen	Indikator
1.	Media	<ol style="list-style-type: none"> Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Kebenaran konsep Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi Keakuratan fakta Koherensi dan keruntutan alur pikir Kontekstualitas materi yang disajikan Materi mudah dipahami Materi mengandung nilai-nilai karakter

No	Komponen	Indikator
2.	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyajian materi secara logis b. Penyajian materi secara sistematis c. Penyajian materi familiar dengan siswa d. Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan e. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar f. Penyajian mendorong siswa kreatif g. Penyajian dapat menuntun siswa berpikir kritis h. Penyajian dapat menuntun siswa untuk menggali informasi i. Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah j. Penyajian dapat menuntun siswa untuk mengambil keputusan k. Penyajian gambar l. Penyajian rangkuman materi m. Penyajian glosarium n. Penyajian daftar pustaka
3.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian proporsi gambar dengan bahasa paparan b. Keterbacaan teks atau tulisan c. Kesesuaian ukuran gambar d. Kesesuaian warna gambar e. Kesesuaian bentuk gambar

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan pekerjaan yang harus dilakssiswaan secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan suatu produk (Dewi Prawiladilaga, 2007:87). Tahap pengembangan Dick & Carey diadaptasi ke dalam penelitian pengembangan ini menjadi 4 tahap. Peneliti berusaha untuk menyesuaikan langkah pengembangan pembelajaran Dick & Carey dengan langkah pengembangan media seperti halnya yang telah disampaikan dalam kajian teori. Ada 4 langkah tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengkaji tujuan dari produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan adalah media. Peneliti akan melakukan analisis kurikulum untuk menentukan produk yang sesuai dengan

tuntutan kurikulum. Analisis kurikulum akan menghasilkan tema yang disesuaikan dengan Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar. Selain itu, tahap ini akan menentukan dan menetapkan media yang akan dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, atau hanya satu standar kompetensi.

2. Tahap Desain Produk

Hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya akan menentukan desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya (Sugiyono, 2012: 413). Tahap desain produk kegiatannya meliputi menentukan komponen media, konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, jenis tugas yang diberikan, soal evaluasi, gambar, artikel, contoh-contoh, serta layout media. Tahap ini akan menghasilkan desain produk awal berupa media yang sebelumnya telah dilakukan penyusunan instrumen penilaian produk untuk dijadikan pedoman dalam mendesain produk.

3. Tahap Validasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahapan inti yang berupa rangkaian penilaian pengembangan produk. Tahapan pra-validasi dilakukan dengan mengkonsultasikan produk awal kepada dosen pembimbing untuk mendapat masukan awal. Tahap pra-validasi berguna untuk menilai kelayakan produk sebelum dinilai oleh validator. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang akan dikembangkan secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2012: 414).

Validasi terhadap desain awal dilakukan dengan cara meminta ahli/pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang (Sugiyono, 2011: 302).

Ahli/pakar melakukan validasi terhadap produk sehingga akan menghasilkan evaluasi dan saran dalam pengembangan produk. Hasil dari evaluasi dan saran dari ahli/pakar digunakan untuk memperbaiki dan merevisi produk yang sedang dikembangkan. Rangkaian selanjutnya dari tahap validasi dan evaluasi adalah tahap uji keterbacaan. Produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli/pakar selanjutnya diujikan kepada siswa SD sebagai calon pengguna. Produk diterapkan ke dalam proses pembelajaran di SD untuk kemudian siswa menilai dan memberi masukan terhadap media tersebut. Selain itu, uji keterbacaan juga dilakukan oleh sesama mahasiswa untuk mendapatkan kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan produk.

a. Desain Uji Coba Produk

Produk berupa media perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Uji produk adalah bagian dari rangkaian tahap validasi dan evaluasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, pakar/ahli, guru kelas V dan siswa SD sebagai calon pemakai media. Berikut adalah langkah-langkah dalam tahapan validasi dan evaluasi:

1) Pravalidasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing tentang produk media yang telah disusun. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari

dosen pembimbing tentang kualitas media sebelum ahli/pakar melakukan validasi. Diharapkan masukan dari dosen pembimbing akan membuat produk media semakin berkualitas.

2) Validasi Pakar

Ahli/pakar melakukan validasi terhadap media agar dapat diketahui kekurangan yang masih ada. Hasil dari validasi ahli/pakar akan menjadi bahan untuk membuat revisi produk. Ahli/pakar menilai kelayakan media ditinjau dari empat komponen kelayakan yaitu aspek materi, bahasa dan gambar, penyajian dan tampilan. Selain itu, guru kelas V juga menjadi validator yang akan menilai semua komponen kelayakan media.

3) Uji Keterbacaan Siswa

Uji keterbacaan siswa dilakukan terhadap siswa sekolah dasar. Tujuan dari uji keterbacaan siswa adalah untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian siswa. Media yang sudah divalidasi oleh validator perlu disempurnakan lagi agar nantinya relevan dan maksimal sesuai kebutuhan siswa sebagai calon pengguna.

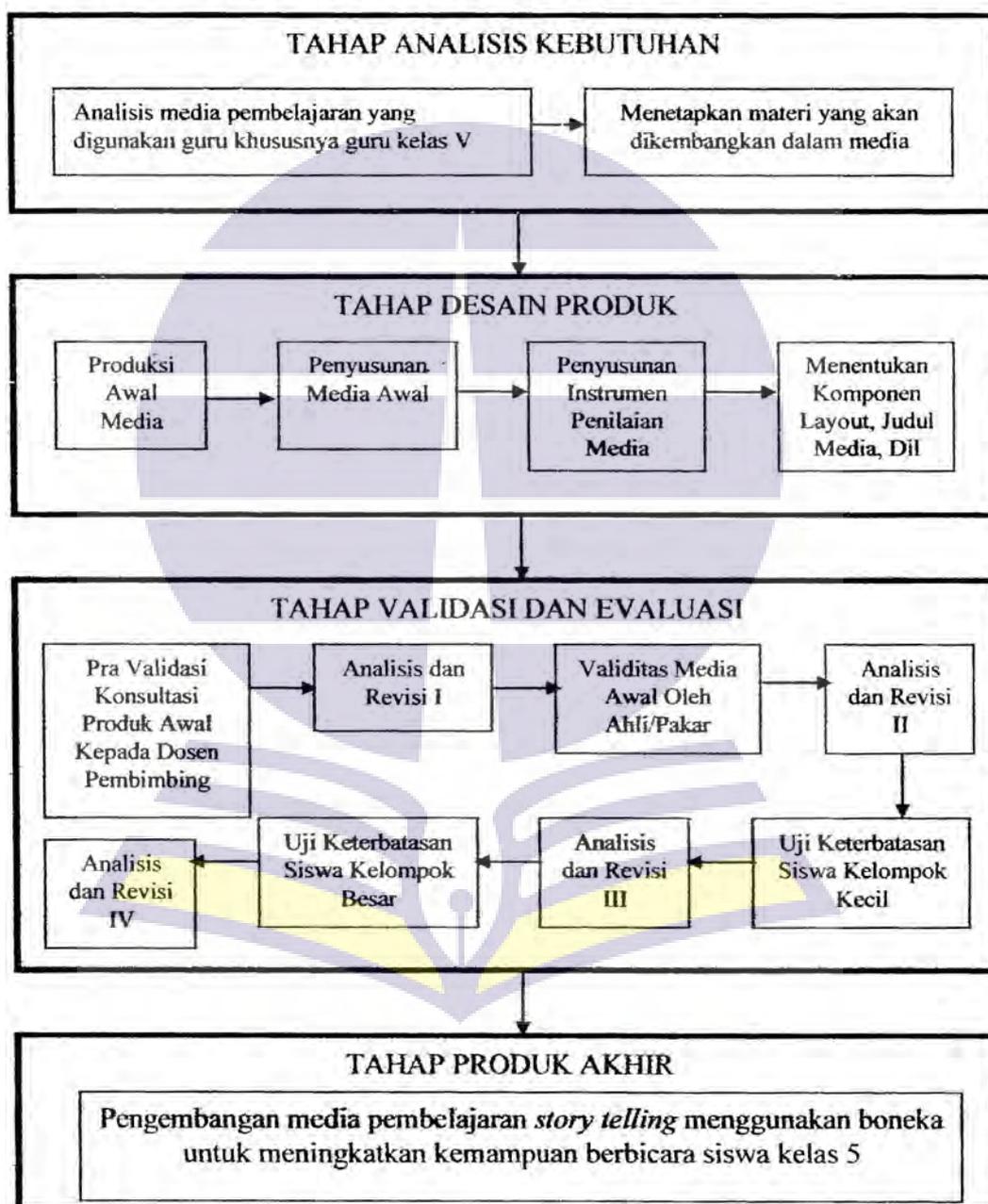
b. Subjek Coba

Subyek penelitian meliputi ahli/pakar, guru kelas V, dan satu kelas siswa sekolah dasar dalam uji keterbacaan siswa.

4. Tahap Produk Akhir

Tahap ini akan menghasilkan produk akhir berupa media yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi. Produk

akhir siap diproduksi secara massal dan disebarakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi formatif. Hasil dari evaluasi formatif dilakukan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki produk awal.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media (Diadaptasi dari Dick & Carey)

D. Prosedur Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian bersumber pada pencapaian belajar siswa yang dihasilkan dari tindakan keterampilan berbicara pada siswa SDN 5 Patokan Situbondo menggunakan media boneka .

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan media boneka dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau checklis. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan untuk keterampilan berbicara yang akan digunakan pada Tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Obsevasi Keterampilan berbicara

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pilihan Kata	• Apabila siswa menggunakan kata yang tepat untuk mengucapkan kata-kata dalam memberikan kritik dan saran	20
		• Apabila siswa menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dan memiliki daya keindahan terutama bila kata itu diucapkan	10
		• Apabila siswa tidak menampilkan indikator	5
2.	Volume Suara	• Apabila siswa dapat mengatur bunyi sehingga suara yang diproduksi menjadi jelas saat memberikan penjelasan tentang kritik dan saran	20
		• Apabila siswa mengatur volume suara baik tinggi dan rendah dalam menyampaikan kritik dan saran	10
		• Apabila siswa tidak menampilkan indikator	5
3.	Keberanian	• Apabila siswa menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan penuh keyakinan	20
		• Apabila siswa menunjukkan sikap wajar, tenang, dan tidak kaku pada saat memberikan kritik dan saran	10
		• Apabila siswa tidak menampilkan indikator	5
4.	Kelancaran	• Apabila siswa menempatkan secara tepat ucapannya	20

No	Aspek	Kriteria	Skor
		dalam ketepatan pengucapan agar terjadi kesalahpahaman	
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa memberikan pernyataan yang jelas tanpa hambatan dalam berbicara 	10
5.	Penguasaan Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa tidak menampilkan indikator 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa memberikan kritik dan saran sesuai dengan media gambar yang disajikan 	20
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa menggunakan daya nalar memberikan kritik dan saran 	10
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa tidak menampilkan indikator 	5

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Kelayakan Media Pembelajaran Boneka

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian media boneka untuk materi teks prosedur kompleks sesuai dengan tujuan instruksional atau bersifat pengajaran						
2	Penggunaan media boneka dapat menambah variasi dalam penyajian materi						
3	Penggunaan media boneka dapat mendorong motivasi belajar siswa						
4	Daya tarik media boneka						
5	Keterpahaman penggunaan media boneka						
6	reativitas media boneka						
7	Kepemahaman media boneka dengan materi yang diajar						
8	Keautentikan media atau kepercayaan media						
9	Kejelasan cara membuat boneka						
10	Penggunaan media boneka dapat memperlihatkan langkah-langkah membuat boneka secara langsung						
11	Media boneka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran						
12	Media boneka sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit						

2. Wawancara

Wawancara (interview) adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab dengan lisan juga. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak berstruktur (unstructured interview). Menurut Sugiyono (2013:320), wawancara tidak berstruktur yaitu wawancara menggunakan pedoman wawancara berupa garis-garis besar

permasalahan yang akan dinyatakan. Sugiyono (2013:148) mengatakan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dalam bentuk checklist dan pedoman wawancara. Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam peningkatan keterampilan berbicara di SDN 5 Patokan Situbondo. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.

Sumber data dalam teknik wawancara adalah guru kelas. Kegiatan wawancara dilakukan di SDN 5 Patokan Situbondo dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber dan peneliti berdasarkan kisi-kisi wawancara pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Wawancara

No	Komponen	Aspek yang ditanyakan
1.	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? 2. Bagaimana cara guru menyiapkan media Bahasa Indonesia dalam pembelajaran? 3. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan guru saat memanfaatkan media dalam pembelajaran? 4. Metode apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran? 5. Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru) 6. Bagaimanakah kegiatan tindak lanjut yang

dilakukan guru setelah menggunakan media dalam pembelajaran?

7. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?
 8. Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media?
 9. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan media Bahasa Indonesia?
 10. Adakah inventarisasi media pembelajaran Bahasa Indonesia? Seperti apa?
 11. Adakah buku pedoman pemanfaatan media Bahasa Indonesia?
 12. Apakah pemanfaatan media sesuai dengan langkah-langkah dalam buku pedoman?
 13. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam memanfaatkan media?
 14. Adakah kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media?
 15. Apakah media sudah dimanfaatkan secara maksimal?
2. Siswa
1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru selalu menggunakan media?
 2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media?
 3. Apa saja media yang pernah digunakan?
 4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?
 5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?

-
6. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan media?
 7. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?
-

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2010:201). Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan keterampilan berbicara melalui media boneka tangan ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

E. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif, oleh karena itu data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi yang diperoleh berdasarkan berbagai masukan dari dosen pembimbing, pembimbing ahli, siswa dan guru mengenai perangkat pembelajaran. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk symbol angka atau bilangan yang kemudian dilakukan suatu penghitungan untuk memperoleh suatu kesimpulan yang berlaku secara umum.

1. Pretest

a. Validitas tes

Konsistensi internal butir adalah tingkatan konsistensi butir dalam pengukuran apa yang seharusnya diukur. Konsistensi internal butir adalah derajat konsistensi pengukuran yang ditampilkan oleh butir terhadap apa yang ingin diukur. Jadi konsistensi butir berkenaan dengan tingkatan atau derajat yang menunjukkan seberapa jauh butir dapat mengukur secara konsisten apa yang seharusnya diukur. Suatu item tes dikatakan memiliki konsistensi internal tinggi apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Dengan kata lain bahwa sebuah item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Konsistensi internal butir dapat diestimasi dari indeks korelasi antara skor butir dan skor total.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas butir rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar yang dirumuskan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (\text{Bruning, 1977:172})$$

Keterangan:

N = jumlah sampel

X = skor butir

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

Rumus ini digunakan karena data kuesioner bersifat kontinum/polytomi.

Dengan kriteria estimasi menurut Crocker & Algina (dalam Depdiknas, 2008). sebagai berikut. $r_{xy} > 0,30$ berarti konsistensi internal butir tinggi (dapat langsung digunakan) $0,10 \leq r_{xy} \leq 0,30$ berarti butir tersebut direkomendasikan untuk direvisi. $r_{xy} < 0,10$ konsistensi internal butir

rendah /tidak valid (gugur). Sedangkan rumus yang digunakan untuk menguji validitas butir dengan data dikotomi adalah rumus korelasi *point biserial* dengan angka kasar.

b. Reliabilitas Tes

Menurut Wiersma & Jurs (2010), reliabilitas tes disebut dengan konsistensi internal tes yaitu konsistensi dari tes dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengukuran konsisten berarti akan memberikan hasil yang sama untuk subjek yang sama pada waktu yang berbeda. Koefisien reliabilitas tes dapat bernilai antara 0,00-1,00. Reliabilitas tes adalah derajat pada mana suatu tes dapat mengukur secara konsisten apa yang seharusnya diukur.

Reliabilitas tes berhubungan dengan kepercayaan dan kejelasan hasil tes (Arikunto, 2015:267). Menurut Candiasa (2014:24), reliabilitas tes mengacu pada konsistensi hasil pengukuran yang ditunjukkan oleh tes tersebut. Tes yang memiliki reliabilitas tinggi akan memberikan hasil yang relatif sama, sekalipun tes tersebut digunakan dalam kurun waktu yang berbeda dan dengan sampel responden yang berbeda pula. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Salah satu metode yang digunakan untuk menentukan konsistensi internal tes (reliabilitas tes) adalah *Alpha Cronbach* khususnya untuk instrumen yang skor butirnya non-dikotomis, sedangkan untuk data dikotomis konsistensi internal tes (reliabilitas tes) adalah dengan KR-20 (Arikunto, 2005; Depdiknas, 2008).

$$\text{Rumus Alpha Cronbach: } r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right\},$$

$$\text{Di mana } \sigma_i^2 = \left[\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{k}}{k} \right], \text{ dan } \sigma_i^2 = \left[\frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n} \right]$$

$$\text{Rumus KR-20 } r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[\frac{\sigma_i^2 - \sum pq}{\sigma_i^2} \right]$$

Dengan:

r_{11}	= reliabilitas instrument
K	= banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\sum \sigma_b^2$	= jumlah varians butir
σ_i^2	= varians total
X	= skor butir
Y	= skor total
N	= jumlah responden
P	= proporsi responden yang menjawab betul
Q	= proporsi responden yang menjawab salah

Kriteria Normatif menurut Candiasa dan Koyan (2008:26) adalah:

Tabel 3.8 Kriteria Normatif

Rentang	Kriteria
0,00 – 0,19	sangat rendah
0,20 – 0,39	rendah
0,40 – 0,59	sedang
0,60 – 0,79	tinggi
0,80 – 1,00	sangat tinggi

Tes dengan indek reliabilitas lebih besar dari 0,70 ditoleransi untuk diterima sebagai perangkat tes yang relatif baku (Fraenkel & Wallen, 2013:12)

c. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya

variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Langkah-langkah menghitung uji homogenitas:

- 1) Mencari Varians/Standar deviasi Variabel X dan Y, dengan rumus:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

- 2) Mencari Fhitung dengan dari varians X dan Y, dengan rumus:

$$F = \frac{S_{\text{Besar}}}{S_{\text{Kecil}}}$$

- 3) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada tabel distribusi F, dengan dk pembilang n-1 (untuk varians terbesar) dan dk penyebut n-1 (untuk varians terkecil).

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, berarti homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, berarti tidak homogen

2. Posttest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Menurut Purbayu dan Ashari (2005:231) uji normalitas digunakan karena untuk melakukan analisis statistik parametrik, asumsi yang harus dimiliki oleh data adalah data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan statistik uji satu sampel Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan software *Microsoft Excel 2007* dengan taraf kepercayaan yang digunakan sebesar 95%. Perumusan hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas data skor kemandirian awal sebagai berikut. : Sebaran skor

kemampuan berpikir tingkat tinggi awal (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang berdistribusi normal. : Sebaran skor kemampuan berpikir tingkat tinggi awal (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang tidak berdistribusi normal. Perumusan hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas data skor kemandirian akhir sebagai berikut:

H_0 : Sebaran skor kemampuan berpikir tingkat tinggi matematika akhir (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang berdistribusi normal.

H_a : Sebaran skor kemampuan berpikir tingkat tinggi matematika akhir (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang tidak berdistribusi normal

Perumusan hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas data pretest sebagai berikut:

H_0 : Sebaran nilai pretest (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang berdistribusi normal.

H_a : Sebaran nilai pretest (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang tidak berdistribusi normal.

Sedangkan perumusan hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas data posttest sebagai berikut:

H_0 : Sebaran nilai posttest (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang berdistribusi normal.

H_a : Sebaran nilai posttest (kelas eksperimen atau kontrol) berasal dari data yang tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengujiannya adalah ditolak jika nilai *p-value Kolmogorov-Smirnov* kurang dari sama dengan $\alpha = 0,05$.

b. T-test

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini tentang penerapan perangkat pembelajaran di kelas yang berbeda (kelas kontrol dan eksperimen) dan dapat digunakan salah satu dari rumus *Separated Varians* seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\left(\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N} \right) + \left(\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N} \right)}{N_1 + N_2 - 2}$$

Selanjutnya

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S^2}{N_1} + \frac{S^2}{N_2}}}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 = Nilai rata-rata hitung sampel pertama
- \bar{X}_2 = Nilai rata-rata hitung sampel kedua
- N_1 = Jumlah sampel pertama
- N_2 = Jumlah sampel kedua
- S^2 = Simpangan baku rata-rata hitung

Untuk menguji perbedaan yang signifikan pada t_{tes} dengan membandingkan dengan T_{tabel} pada taraf signifikan 5% melalui ketentuan sebagai berikut:

- 1) Hipotesis kerja diterima jika $t_{tes} \geq t_{tabel}$
- 2) Hipotesis kerja ditolak jika $t_{tes} < t_{tabel}$

Adapun data yang dianalisis dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Analisis data kevalidan

Kualitas strategi pembelajaran yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Adapun komponen yang divalidasi adalah pengembangan perangkat pembelajaran materi operasi perpangkatan berbasis multi teknik dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Masing-masing komponen memiliki skor maksimal 20, sehingga skor maksimal dari ke empat komponen tersebut adalah 80. Berdasarkan skor maksimal yang didapat maka kualitas strategi pembelajaran dapat dinyatakan menggunakan rumus:

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

Berdasarkan rumus tersebut maka kriteria nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Konversi Kuantitatif Pada Validasi

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Valid	$X > \Sigma X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 3,2$
B	Valid	$\Sigma X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \Sigma X_i + 1,8 S_{bi}$	$2,4 < X \leq 3,2$
C	Cukup Valid	$\Sigma X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \Sigma X_i + 0,6 S_{bi}$	$1,6 < X \leq 2,4$
D	Kurang Valid	$\Sigma X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \Sigma X_i - 0,6 S_{bi}$	$0,8 < X \leq 1,6$

Keterangan :

Rerata ideal (ΣX_i) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal+skor minimal)

Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal-skor minimal)

X = skor empiris

2. Analisis Kelayakan

Untuk mengetahui tingkat kelayakan yang dipergunakan diperoleh dari penilaian dengan interval 1-4 dengan rincian:

Tabel 3.7 Kriteria Konversi Nilai Perangkat pembelajaran

Nilai	Kategori Validasi Perangkat Pembelajaran
Nilai < 50	Kurang Layak
50 < nilai ≤ 70	Cukup Layak
70 < nilai ≤ 90	Layak
90 < nilai ≤ 100	Sangat Layak

Peningkatan keterampilan berpikir siswa dengan menggunakan multi teknik dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan skor atau nilai rata – rata secara klasikal. Adapun pengkategorian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Analisis Keterampilan berbicara Siswa

Presentase (%)	Kategori
76 – 100	Sangat Mampu
56 – 75	Mampu
40 – 55	Cukup Mampu
0 – 39	Tidak Mampu

Adapun kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa tersebut

didapatkan berdasar rumus berikut :

$$Skor\ siswa = \frac{skor\ jawaban\ siswa}{skor\ ideal} \times 100$$

3. Analisis Keefektifan

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro (2009:238). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9
Konversi data kualitatif (Eko Putro W, 2009:238)

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > \Sigma Xi + 1,8 S_{bi}$	$X > 3,2$
B	Baik	$\Sigma Xi + 0,6 S_{bi} < X \leq \Sigma Xi + 1,8 S_{bi}$	$2,4 < X \leq 3,2$
C	Cukup baik	$\Sigma Xi - 0,6 S_{bi} < X \leq \Sigma Xi + 0,6 S_{bi}$	$1,6 < X \leq 2,4$
D	Kurang	$\Sigma Xi - 1,8 S_{bi} < X \leq \Sigma Xi - 0,6 S_{bi}$	$0,8 < X \leq 1,6$

Keterangan :

Rerata ideal (ΣXi) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal+skor minimal)

Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal-skor minimal)

X = skor empiris

Setelah nilai hasil belajar di presentasikan kemudian dicari standar ketuntasan untuk mengetahui daya serap siswa secara individu dan klasikal standar tersebut yaitu:

a. Ketuntasan perseorang

Seorang siswa dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar bila mencapai nilai ≥ 75 .

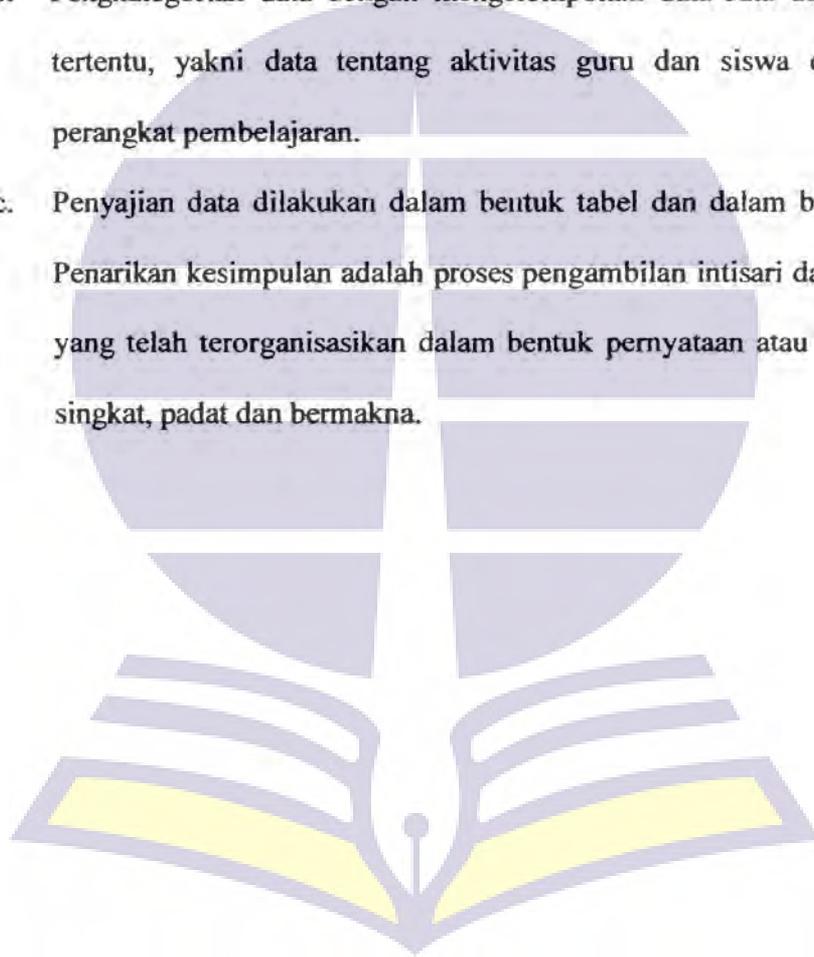
b. Ketuntasan klasikal

Suatu kelas dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar di kelas tersebut telah mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 75 .

RPP dan LKS yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif jika minimal skor atau kriteria kualitas yang diperoleh berada ditingkat baik. Adapun nilai data kuantitatif hasil belajar dan LKS dikonversikan mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 242). Analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis hasil

observasi dan wawancara guru. Langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut:

- a. Reduksi data, dilakukan dengan menyeleksi, menentukan fokus, menyederhsiswaan dan meringkas data penelitian mengenai aktivitas dan data pelaksanaan perangkat pembelajaran.
- b. Pengkategorian data dengan mengelompokan data-data dalam kategori tertentu, yakni data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses perangkat pembelajaran.
- c. Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel dan dalam bentuk naratif. Penarikan kesimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasikan dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang singkat, padat dan bermakna.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

SD Negeri 5 Patokan merupakan sekolah dasar yang terletak di WR Supratman Nomor 19, Patokan Situbondo. Wilayah ini cukup strategis karena berada di pinggir jalan sehingga dapat dijangkau dengan angkutan umum. SD Negeri 5 Patokan terletak dipinggir jalan WR Supratman Nomor 19, Patokan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo Provinsi Jawa Timur. Dilihat dari segi fisik, bangunan SD Negeri 5 Patokan cukup baik, SD Negeri 5 Patokan berdiri sejak tahun 1982 SD Negeri 5 Patokan terdiri dari 12 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang mushola, dan 1 ruang kepala sekolah.

Jumlah semua siswa di SD Negeri 5 Patokan ada 275 orang. Siswa laki-laki berjumlah 139 orang, sedangkan siswa perempuan ada 136 orang. Dalam tiap kelas jumlah siswa berbeda-beda. Gambaran kondisi siswa di setiap kelas di SD Negeri 5 Patokan dapat dijelaskan dalam tabel di bawah.

Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa di SD Negeri 5 Patokan

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas IA	10	10	20
Kelas IB	12	7	19
Kelas IIA	12	15	27
Kelas IIB	9	14	23
Kelas IIIA	11	12	23
Kelas IIIB	10	12	22
Kelas IVA	13	13	26
Kelas IVB	14	13	27
Kelas VA	15	9	24
Kelas VB	15	9	24
Kelas VIA	7	11	18
Kelas VIB	11	10	21
Jumlah	139	136	275

Sekolah Dasar Negeri 5 Patokan merupakan sekolah dasar negeri yang mengedepankan pengetahuan akademik tanpa meninggalkan karakter yang sekarang ini sangat diperlukan oleh setiap orang, khususnya oleh insan pendidikan, SD Negeri 5 Patokan memiliki Visi “Unggul dalam berwawasan IMTAQ, IPTEK dan ramah lingkungan” yang dirumuskan dalam Misi sekolah, yaitu (1) Membanggakan sekolah sebagai pusat pendidikan, kebudayaan dan pembinaan nilai-nilai agama, (2) Menciptakan suasana sekolah yang kondusif dengan MBS (Manajemen Berbasis Sekolah), (3) Menumbuhkembangkan iklim kompetensi yang sehat dan penghargaan terhadap prestasi, (4) Menanamkan nilai-nilai kemanusiaan hak asasi manusia dan demokrasi, (5) Mewujudkan perilaku jujur dan disiplin berwawasan IMTAQ, IPTEK dan melestarikan lingkungan, (6) Membudayakan pekedulian terhadap lingkungan dan (7) Mencegah kerusakan dan pencemaran lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Kevalidan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5

Analisis kebutuhan adalah langkah awal dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana kesulitan Guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam analisis kebutuhan ini juga diutamakan untuk membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran sehingga kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh Guru bisa diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh

peneliti. Dengan demikian peneliti dapat mengembangkan salah satu media pembelajaran baru agar kesulitan guru dan siswa dapat teratasi.

Pada awal analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu L dan Ibu I yang merupakan guru kelas VA dan guru kelas VB di SDN 5 Patokan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh guru dan juga siswa didalam kelas terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Hasil dari wawancara tersebut di jadikan dasar oleh peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran dalam mengatasi masalah yang di temui di lapangan.

a. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Wawancara dilakukan dengan panduan daftar pertanyaan yang semanyaberjumlah 13 pertanyaan yang telah dibuat peneliti. Berikut ini merupakan data hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB SD Negeri 5 Patokan. Pertanyaan pertama yaitu tentang materi apa yang sulit dikuasai siswa pada mata pelajaran inti? Guru menjawab bahwa dalam setiap mata pelajaran pasti ada materi tertentu yang sulit dipahami oleh sebagian kecil siswa dalam kelas tetapi itu masih bisa di atasi oleh Guru dengan menggunakan media yang sudah di sediakan oleh pihak sekolah. Namun ada salah satu mata pelajaranyang masih sulit di pahami oleh sebagian besar siswa dalam kelas yaitumatapelajaran bahasa indonesia kesulitan ini di rasakan oleh guru tersebut dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran pada materi tersebut.

Pertanyaan kedua yaitu tentang apa saja upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu kesulitan siswa tersebut? Guru tersebut menjawab bahwa selama ini beliau sudah menggunakan media pembelajaran ICT yaitu dengan menggunakan power point namun siswa masih **sulit** memahami materi tersebut.

Pertanyaan ketiga yaitu apakah dalam setiap pelajaran Bapak/Ibu mengajar selalu menggunakan media? Guru tersebut menjawab bahwa menggunakan media tetapi tidak semua materi pelajaran dikarenakan kurangnya penyediaan media pembelajaran.

Pertanyaan keempat yaitu jenis media apa yang paling sering digunakan? Guru tersebut menjawab bahwa beliau sering media pembelajaran ICT yaitu power point.

Pertanyaan kelima yaitu apakah media itu dibuat sendiri oleh Bapak/Ibu atau cuplikan dari orang lain (buku)? Guru tersebut menjawab bahwa media yang digunakan tersebut dibuat sendiri tetapi terkadang di ambil dari internet atau dari buku panduan guru maupun buku panduan siswa.

Pertanyaan keenam yaitu mengapa bapak/Ibu memilih membuat sendiri media pembelajaran atau mengikuti dari buku dan juga internet? Guru tersebut menjawab bahwa memilih buat sendiri dan sebagian diambil dari internet karena hal ini disesuaikan dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi.

Pertanyaan ketujuh yaitu tentang bagaimana intensitas penggunaan media? Guru tersebut menjawab bahwa untuk intensitas penggunaan media masih rendah.

Pertanyaan kedelapan yaitu tentang bagaimana hasil penggunaan media tersebut? Guru tersebut menjawab bahwa hasil penggunaan media tersebut lumayan baik dan setidaknya sedikit membantu siswa dalam memahami materi.

Pertanyaan kesembilan yaitu tentang materi apa yang sulit diajarkan menggunakan media? Guru tersebut menjawab bahwa materi yang masih sulit diajarkan oleh beliau yaitu materi pembelajaran mengenal teks petunjuk kesehatan tubuh pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pertanyaan kesepuluh yaitu tentang media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan tetapi belum membantu siswa mencapai indikator? Guru tersebut menjawab bahwa media yang sudah pernah digunakan yaitu media pembelajaran ICT power point dan video pendek. Namun bukan berarti hanya menggunakan media berbasis ICT tetapi kadang juga menggunakan media konvensional tetapi media konvensional tersebut masih terbilang tidak cukup untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Pertanyaan kesebelas yaitu tentang mengapa media pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar? Guru tersebut menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran itu sangat amat penting untuk menunjang pemahaman siswa dalam menangkap suatu materi. Selain itu juga siswa tidak hanya membayangkan tetapi siswa mengalaminya langsung.

Pertanyaan keduabelas yaitu tentang media apa yang pernah Bapak/Ibu gunakan dan sudah mencapai indikator? Guru tersebut menjawab bahwa media yang pernah digunakan dan mencapai indikator yaitu media berbasis ICT.

Pertanyaan ketigabelas yaitu tentang media seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan jika dibuatkan? Guru tersebut menjawab bahwa karena selama ini guru sudah menggunakan media berbasis ICT namun siswa masih belum memahami maka ada baiknya guru tersebut mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional.

b. Pembahasan Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah diuraikan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa guru sudah menyadari pentingnya media dalam proses pembelajaran. Selain itu juga guru menyadari bahwa penggunaan media konvensional sangat jarang digunakan oleh beliau sehingga beliau ingin digunakan.

Disamping pemaknaan akan esensi media dalam proses pembelajaran ternyata ada beberapa kesulitan yang masih dialami oleh guru seperti kekurangan waktu. Tidak tersedianya waktu yang cukup ternyata menghambat proses pembuatan media bagi guru dalam membuat media konvensional. Selain itu juga guru jarang menggunakan media konvensional dibandingkan dengan media berbasis ICT sehingga pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran agak sedikit terhambat karena siswa hanya sekedar melihat bukan mengalami dan mempraktekkannya secara langsung. Hingga akhirnya salah satu mata

pelajaran yang masih dianggap sulit yaitu Bahasa Indonesia karena guru hanya sekedar menayangkan gambar dan teks sehingga siswa tidak mengalaminya langsung.

Selain dari pemahaman tentang pentingnya menggunakan media, guru juga masih berpatokan pada buku panduan guru dan juga buku panduan siswa (buku cetak) sebagai salah satu arah pembelajaran. Jarang sekali guru menggunakan media lain yang sebenarnya cocok dengan konteks kehidupan siswa namun sebenarnya tidak terlepas dari arah tujuan yang sudah disusun. Sehingga kadang dilihat masih sangat terbatas penanaman konteks pembelajaran kontekstual kepada siswa sendiri.

Ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran boneka. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk ini adalah menentukan tema berdasarkan materi pokok yang dianggap sulit oleh siswa berdasarkan hasil wawancara serta menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada dalam subtema tersebut. Berpatokan pada kompetensi dasar tersebut maka peneliti juga merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

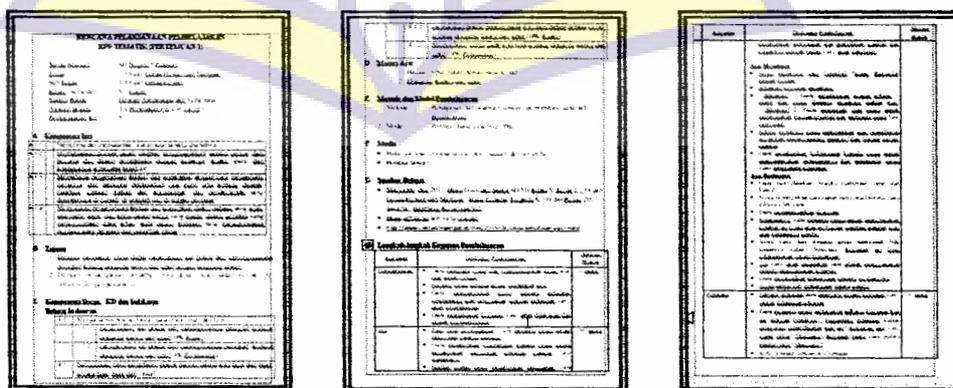
Langkah selanjutnya adalah membuat jaring-jaring subtema berdasarkan kompetensi dasar serta indikator yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian peneliti juga bisa merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPTH) sesuai dengan indikator serta tujuan yang sudah dirumuskan tersebut untuk setiap muatan pelajaran.

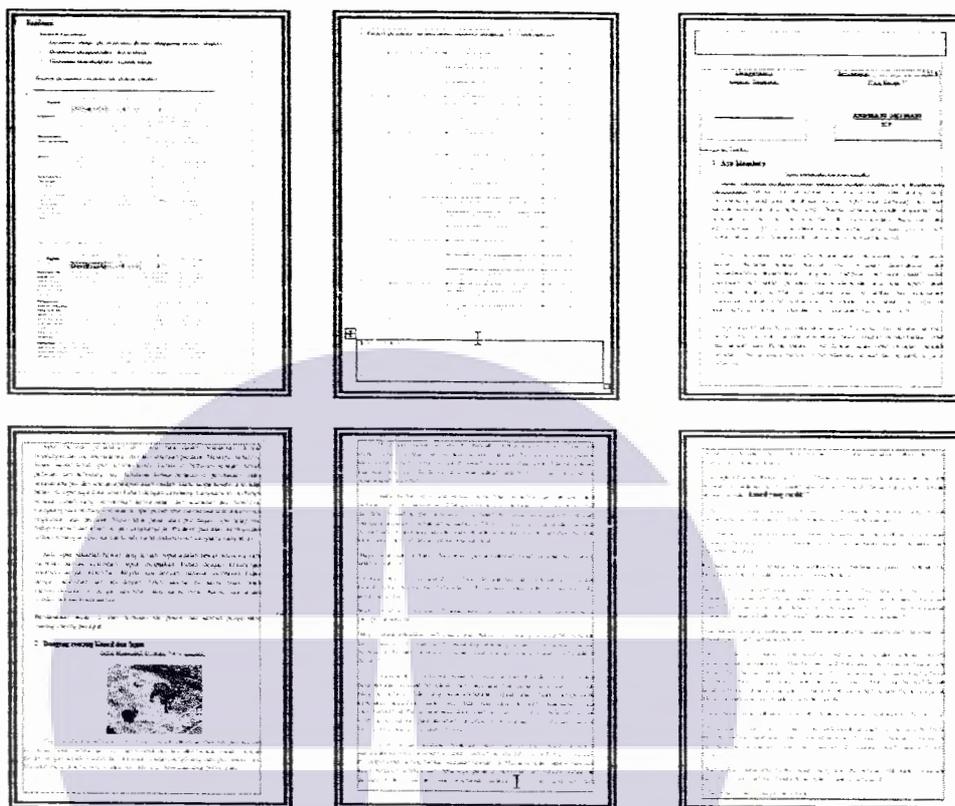
c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap karena RPP sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran juga sebagai penjelasan atas media pembelajaran yang akan digunakan. Seperti biasanya di dalam RPP mencakup: (1) Satuan pendidikan/ identitas sekolah, (2) Kelas/ semester, (3) Tema/ subtema, (4) Pembelajaran, (5) Alokasi waktu, (6) Kompetensi inti, (7) Kompetensi dasar, (8) Indikator, (9) Tujuan pembelajaran, (10) Materi pembelajaran, (11) Pendekatan dan metode pembelajaran, (12) Media, alat, dan sumber pembelajaran, (13) Langkah-langkah pembelajaran, (14) Penilaian, (15) Lampiran-lampiran.

RPP yang dibuat tidak secara umum untuk satu subtema atau satu tema tetapi dibatasi hanya untuk dua pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Selain itu juga RPP yang dibuat tidak berurutan dari pembelajaran satu ke pembelajaran dua tetapi menyesuaikan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan setiap pembelajaran tidak selalu ada. Untuk itu RPP yang dibuat hanya pada pembelajaran dua dan pembelajaran empat. Dipilihnya pembelajaran dua dan pembelajaran empat serta difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena menyesuaikan dengan judul yaitu mengacu pada materi pokok yang sudah diwawancarai sebelumnya. Namun demikian tidak dibatasi pada pembelajaran bahasa Indonesia saja tetapi secara integrasi dimasukkan mata pelajaran masuk pembelajaran dua dan pembelajaran empat serta selalu ada keterkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Selain pembuatan RPP, peneliti juga membuat media pembelajaranyang menjadi fokus penelitiannya. Media pembelajaran yang dikembangkanberupa media pembelajaran boneka. Dinamai media pembelajaran boneka karena media pembelajaran ini di buat dengan sebagian besar bahannya menggunakan boneka dan boneka-boneka tersebut berada didalam ruangan . Di samping itu juga mengenalkan tentang teks petunjuk kesehatan tubuh dan mengenal gerakan senam dan juga mengenal bunyi alat musik. Media pembelajaran ini juga didesain dalam bentukpermainan sehingga tidak membosankan siswa ketika belajar. Seperti yangdikemukakan sebelumnya bahwa media pembelajaran boneka ini tidak didasarkan hanya pada bahasa indonesia tetapi didesain mencakupbeberapa muatan pelajaran yang terkandung dalam pembelajaran dua dan pembelajaran empat. Dengan demikian siswa secara menyeluruh mempelajari seluruh muatan pelajaran yang terdapat pada pembelajaran dua dan pembelajaran empat. Guru memberikan contoh cara menceritakan dengan menggunakan boneka. Siswa mampu menceritakan sesuai dengan LKS yang telah diberikan oleh guru





Gambar 4.1 RPP yang telah direvisi

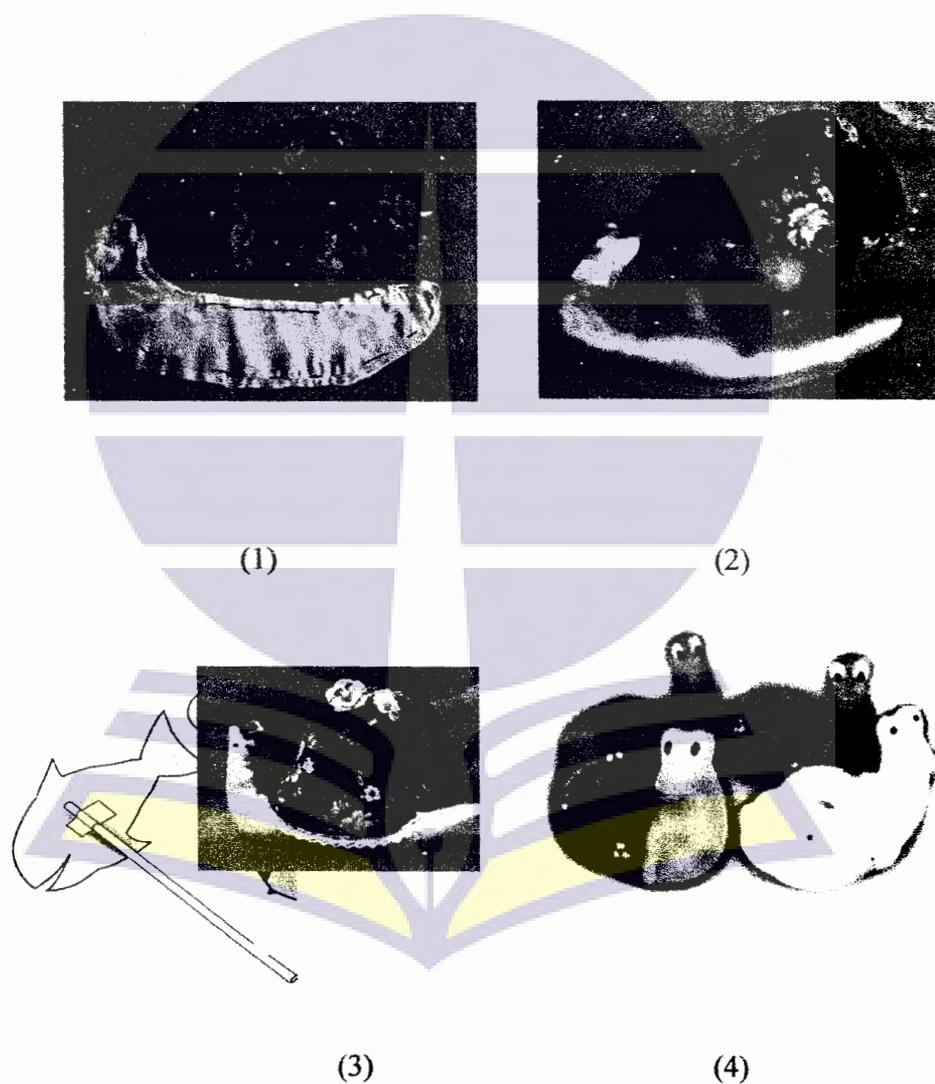
d. Media Pembelajaran Boneka

Mengembangkan produk media boneka berdasarkan materi melisankan cerita melalui boneka yang berupa langkah-langkah cara membuat boneka merupakan hasil yang diperoleh. Bahan-bahan dan alat-alat yang dibutuhkan :



Gambar 4.2 Karakter Siput

- 1) Pilihlah figur yang diinginkan. Cobalah untuk memilih figur dengan identitas atau deskripsi yang tidak hanya satu, sehingga Anda dapat menggunakannya kembali di pertunjukan boneka lainnya. Anda dapat menemukan figur di mana saja, namun Internet memiliki banyak opsi untuk ditawarkan hanya dengan sekali tekan.

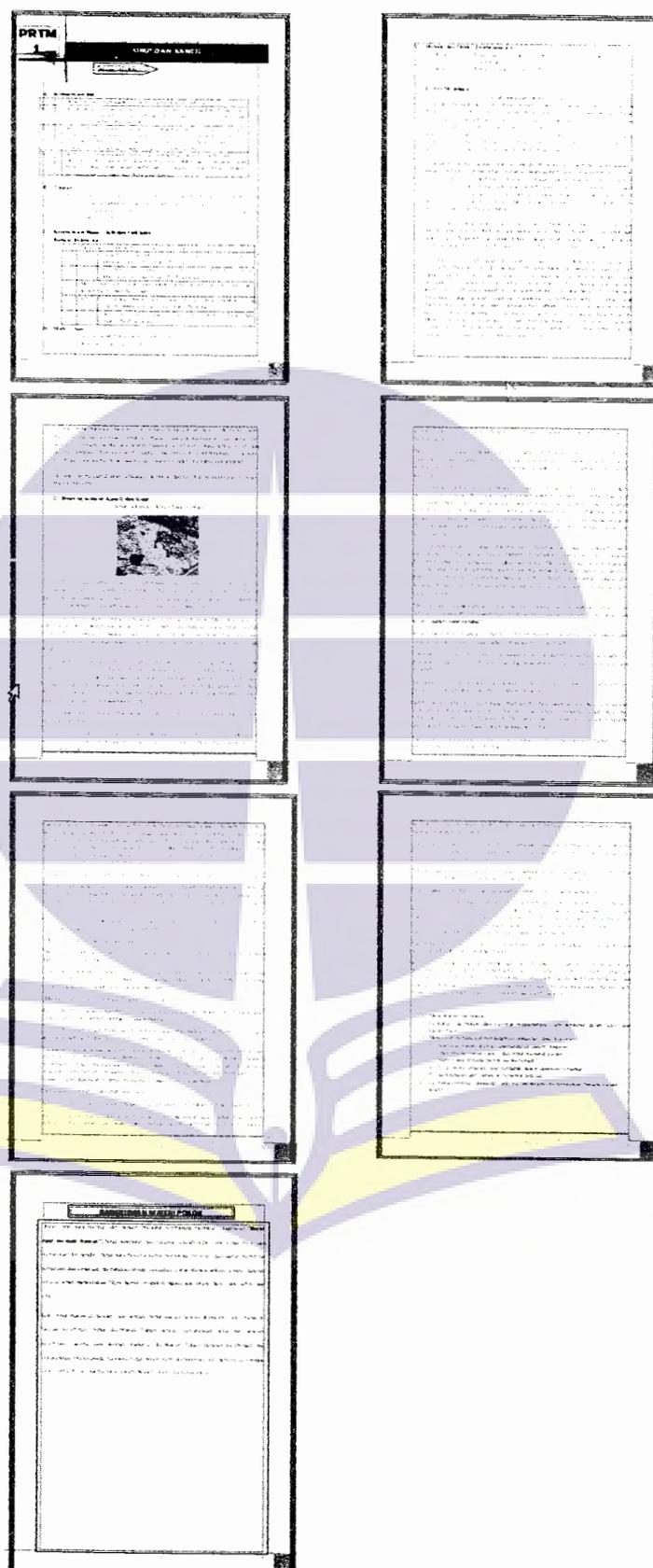


Gambar 4.3 Langkah-langkah membuat siput

- a) Buatlah figur tersebut.

- b) Jiplak figur tersebut sesuai dengan ukuran yang diinginkan dalam selembar kain.
- c) Gunakan dakron untuk mengisi bagian tubuhnya.
- d) Volume benda akan sangat bertambah jika Anda menggunakan dakron. Beri celah untuk mengisi dakron lalu jahit kembali. Tarik sebagian kain untuk menekuknya menyerupai kerucut yang dangkal. Rekatkan kedua sisi secara bersamaan untuk membentuk tubuh dari hewan tersebut.
- e) Pilih warna. Warna merupakan bagian yang penting dalam pertunjukan boneka. Buatlah karakter yang Anda buat terang serta menarik, sehingga mata para penonton akan dimanjakan dengannya.
- f) Buatlah pegangannya. Cari kayu lunak (tusuk sate) lalu tempelkan kepada bagian belakang boneka dengan lem atau direkatkan/dijahit dengan benang. Pastikan bahwa kayu tersebut cukup panjang sehingga terdapat jarak di antara lengan dan boneka tersebut.
- g) Tambahkan dekorasi lainnya. Untuk mata, gunakan mata palsu. Jika membuat siput, seperti yang ada pada gambar, gunakan kain flanel untuk membuatnya.

Lembar kerja siswa yang telah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut:

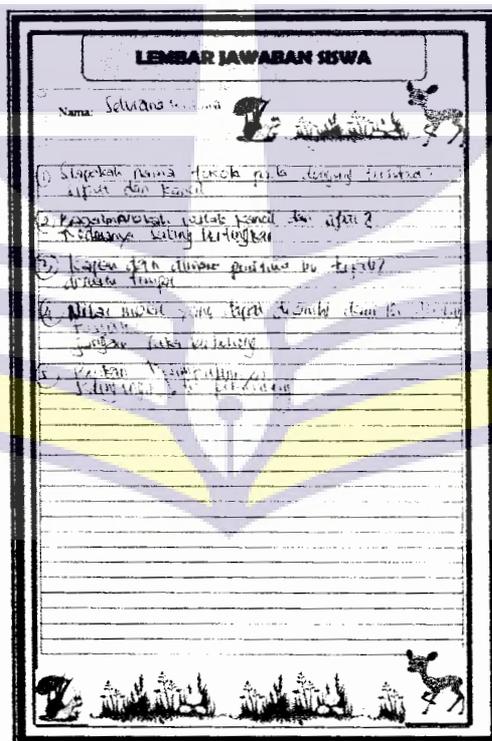


Gambar 4.4 Lembar Kerja Siswa direvisi



Gambar 4.5 Hasil Pekerjaan Siswa yang memiliki daya serap tinggi

Berdasarkan gambar 4.5 siswa memiliki kemampuan untuk berbicara namun masih kurang mampu untuk menjelaskan dengan bahasa sendiri.



Gambar 4.6 Hasil Pekerjaan Siswa yang memiliki daya serap rendah

Berdasarkan gambar 4.6 siswa tidak mampu menjelaskan apa yang didengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri. Hal ini disebabkan rendahnya membaca siswa sehingga kurang memiliki pembendaharaan kata. Secara rinci, hasil penilaian RPP dan LKS dari masing-masing validator disajikan pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
Hasil Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran

No	Validator	RPP		Media	
		Total Skor	Kriteria	Total Skor	Kriteria
1	I	65,0	Sangat Valid	95	Sangat Valid
2	II	68,0	Sangat Valid	95	Sangat Valid
3	III	72,0	Sangat Valid	100	Sangat Valid
	Jumlah	205,0	-	291,0	-
	Rata-rata	68,33	Sangat Valid	96,67	Sangat Valid

Berdasarkan hasil pada tabel 4.2 tersebut terlihat bahwa RPP dan Media yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid. Ini berarti produk pengembangan berupa media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka yang dihasilkan valid sehingga layak untuk diujicobakan di lapangan

- Kepraktisan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5.

Validasi ahli memiliki kualitas keahlian S1/S2/S3. Para ahli memiliki pengalaman dibidang perancangan pengetahuan dan keterampilan dibidang perancangan pembelajaran bahasa Indonesia serta aktif dalam bidang penelitian dan pelatihan *active learning*. Berikut merupakan sifat benar menurut bahan bukti yang ada:

Ahli materi memberikan saran berdasarkan penjelasan dari pengembangan media boneka melalui materi melisankan cerita melalui boneka. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

Setelah melakukan validasi kepada materi, selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media dengan memberikan saran dari media boneka yang dihasilkan setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

Berdasarkan validasi dan beberapa ahli yang diketahui, ada beberapa hal yang harus direvisi. Setelah produk media boneka diperbaiki sesuai saran dari ahli media, kemudian diuji cobakan pada kelas VA dan VB sebanyak 48 siswa agar dari produk media boneka dapat optimal. Media boneka tidak hanya optimal akan tetapi dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi melisankan cerita melalui boneka.

Uji coba produk dilapangan oleh peneliti bersama-sama dengan guru kelas VA dan VB. Pada uji coba produk boneka, sebanyak 48 siswa diminta memberikan penilaian terhadap boneka melalui materi melisankan cerita melalui boneka yang dikembangkan oleh peneliti melalui kuesioner.

Penilaian media boneka dengan kuesioner yang terdiri dari 12 butir skor *valid* dengan jumlah responden 48 orang, maka diperoleh skor maksimalnya skor maksimalnya $2 \times 780 = 1560$, skor minimal $1 \times 780 = 780$, jumlah kelas VB dan panjang kelas intervalnya 390.

Berdasarkan hasil uji coba produk boneka terhadap materi melisankan cerita melalui boneka oleh guru kelas VA dan siswa kelas VA dan VB di SDN

5 Patokan sebagai responden mengatakan bahwa boneka layak menjadi media pembelajaran untuk materi melisankan cerita melalui boneka. Sehingga pada tahap revisi produk boneka untuk materi melisankan cerita melalui boneka tidak revisi atau tidak mengalami perbaikan.

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari pengembangan, validasi, sampai pada uji produk lapangan, maka diperoleh hasil akhir media boneka dengan materi melisankan cerita melalui boneka. Dengan begitu, hasil media boneka adalah sebagai berikut:

- a. Media boneka merupakan media yang digunakan dalam melisankan cerita melalui boneka yang menjelaskan cara atau langkah-langkah pembuatan boneka yang terbuat dari kantong .
- b. Media boneka menggunakan kantong kresek yang sudah tidak dipakai
- c. Media boneka menggunakan gunting, lem castol, dan talirafia sebagai alat yang digunakan dalam pembuatan boneka tersebut.

Penentu kelayakan media diukur melalui hasil pengukuran dari para ahli, diantaranya para ahli materi, para ahli media dan uji coba yang dilakukan siswa kelas V di SDN 5 Patokan. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai media pembelajaran, saran yang ada dan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan. Sedangkan hasil uji reliabilitas, mengatakan tingkat keterbacaan media tersebut sudah reliabel karena beberapa ahli mengatakan bahwa media tersebut layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran:

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media boneka , beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan materi,

pemahaman bahasa, bentuk dan ukuran huruf, pemahaman kalimat dan isi materi. Ahli materi yang diminta untuk memberikan masukan yaitu satu orang ahli materi.

Kualitas materi ditinjau dari ahli materi diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 12 poin dengan jumlah responden satu orang, maka skor minimal $0 \times 12 = 0$ dan skor maksimalnya $1 \times 12 = 12$, Jumlah kelas 2, panjang kelas interval 1-5 sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut

Tabel 4.3. Kriteria Kualitas Materi Berdasarkan Ahli Media

NO	Indikator	Validator			Σ
		V1	V2	V3	
1	Kesesuaian media boneka untuk materi melisankan cerita melalui boneka sesuai dengan tujuan instruksional atau bersifat pengajaran	100%	100%	100%	100%
2	Penggunaan media boneka dapat menambah variasi dalam penyajian materi	100%	100%	100%	100%
3	Penggunaan media boneka dapat mendorong motivasi belajar siswa	100%	100%	100%	100%
4	Daya tarik media boneka	80%	80%	80%	80%
5	Keterpahaman penggunaan media boneka		80%	80%	80%
6	reativitas media boneka	80%	80%	80%	80%
7	Kepemahaman media boneka dengan materi yang diajar	100%	100%	100%	100%
8	Keautentikan media atau kepercayaan media	100%	100%	100%	100%
9	Kejelasan cara membuat boneka	100%	100%	100%	100%
10	Penggunaan media boneka dapat memperlihatkan langkah-langkah membuat boneka secara langsung	100%	100%	100%	100%
11	Media boneka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran	100%	100%	100%	100%
12	Media boneka sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit	100%	100%	100%	100%
Persentase			95%		

Berdasarkan validasi ditinjau dari materi sejumlah satu responden diperoleh skor 5, Sehingga dilihat dari kategori yang digunakan dalam materi melisankan cerita melalui boneka langkah-langkah membuat boneka ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori layak.

Setelah melakukan validasi ahli materi, selanjutnya adalah melakukan validasi ahli media. Ahli media memberikan saran dari media boneka yang dihasilkan. Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan media, daya tarik media, kreativitas media dan kepercayaan media. Ahli yang diminta untuk memberikan masukan yaitu: satu orang ahli media.

Kualitas media ditinjau dari ahli media diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 butir soal dengan Jumlah responden 1 orang, maka skor minimal $0 \times 10 = 0$ dan skor maksimal $1 \times 10 = 10$, jumlah kelas 2, sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 4.4. Kriteria Kualitas Media Berdasarkan Ahli Media

NO	Indikator	Validator			
		V1	V2	V3	Σ
1	Bahasa yang digunakan pada materi melisankan cerita melalui boneka mudah dipahami	100%	100%	100%	100%
2	Materi melisankan cerita melalui boneka mudah dipelajari oleh siswa	100%	100%	100%	100%
3	Petunjuk dalam materi melisankan cerita melalui boneka mudah dipelajari	80%	80%	80%	80%
4	Kalimat yang digunakan dalam melisankan cerita melalui boneka sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan	80%	80%	80%	80%
5	Langkah-langkah pada melisankan cerita melalui boneka mudah dipahami siswa	60%	60%	60%	60%
6	Materi melisankan cerita melalui boneka menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa	60%	60%	60%	60%
7	Sistematika isi materi melisankan cerita melalui boneka disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman	100%	100%	100%	100%

NO	Indikator	Validator			
		V1	V2	V3	Σ
	siswa				
8	Meliskan cerita melalui boneka dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa	40%	40%	40%	40%
9	Kesesuaian materi meliskan cerita melalui boneka dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa	40%	40%	60%	47%
10	Materi meliskan cerita melalui boneka menggunakan EYD dengan baik dan benar	100%	100%	100%	100%
	Persentase			77%	

Setelah ahli media melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan, maka disarankan untuk merevisi produk. Produk tersebut direvisi sesuai saran dari ahli. Setelah hasil produk direvisi sesuai dengan saran dari ahli, maka hasil produk pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori layak sesuai dengan tabel kategori penilaian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media boneka dan hasil validasi materi adalah layak dan dapat diuji cobakan.

Uji coba lapangan dilakssiswaan setelah media boneka dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli media dan materi. Uji coba lapangan ini melibatkan 48 siswa diambil secara acak dari 5 kelas (responden) kelas VA dan VB di SDN 5 Patokan pada uji lapangan ini siswa diminta penilaian terhadap media boneka yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi kuesioner.

Sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh pakar media. Validasi mediapembelajaran ini dilakukan oleh dua pakar media pembelajaran. Ketiga validator tersebut adalah Hj Ririn Yunaini, S.Pd, M.Pd, Sunyoto, S.Pd, M.Pd

dan Rahmat Hidayat, S.Pd, M.Pd. Aspek-aspek yang menjadi indikator untuk melakukan validasi yaitu, (1) potensial untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran, (2) petunjuk cara menggunakannya, (3) tidak mengandung unsur salah konsep, (4) sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 (5) memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif, (6) potensial memudahkan peserta didik untuk memahami materi, (7) menggunakan gambar yang jelas, (8) penggunaan warna indah dan menarik, (9) tidak membahayakan, (10) mudah digunakan, (11) biasa digunakan berulang-ulang, (12) bahan pembuatannya mudah diperoleh, (13) ukuran proporsional, (14) bahasa yang digunakan mudah dipahami, (15) memudahkan memahami materi mengenal teks petunjuk kesehatan tubuh. Berpatokan pada instrumen validasi yang dikembangkan tersebut, maka hasil penilaian oleh validator.

Hasil perhitungan tersebut menggunakan rumus rata-rata yang sudah dibahas pada bab III yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor perolehan (total skor) dibagi dengan jumlah seluruh item yaitu 15. Walaupun demikian ada beberapa aspek yang perlu dilakukan revisi, baik RPPTH maupun media agar pengenalan konsep lebih terarah dan semuanya bisa tersampaikan secara baik. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut!

Tabel 4.5 Komentar & Saran Perbaikan Validator dan Revisi

Komentar dan Saran Perbaikan	Revisi
Warna yang di buat harus lebih menarik lagi.	Di tambahkan warna yang menarik dan berbagai gambar yang menarik pada bagian luar media boneka tersebut.

Adapun komentar serta saran dari validator ketiga yaitu Hj. Ririn Yunaini S.Pd, M.Pd, Sunyoto, S.Pd, M.Pd dan Rahmat Hidayat, S.Pd, M.Pd.

Tabel 4.6 Komentar & Saran Perbaikan Validator dan Revisi

Komentar dan Saran Perbaikan	Revisi
Perlu ditambahkan karakter yang sering siswa jumpai	Di tambahkan warna yang menarik dan berbagai gambar yang menarik pada bagian luar media boneka tersebut.

Merujuk pada komentar serta saran perbaikan dari pakar media pembelajaran, maka peneliti juga akan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan sehingga kesalahan-kesalahan yang terjadi bisa diminimalisir. Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran boneka untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berdasarkan hasil validasi serta komentar dan saran dari pakar media maupun guru SD kelas 5.

a. Analisis data hasil angket penilaian guru

Pengambilan data ini dilakukan setelah proses pembelajaran secara keseluruhan berakhir pada masing-masing kelas. Penilaian ini meliputi penilaian terhadap RPP dan LKS. Rekapitulasi hasil penilaian guru disajikan pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Kepraktisan Berdasarkan Penilaian Guru

No	Penilai	RPP		Media	
		Total Skor	Kriteria	Total Skor	Kriteria
1	I	76	Praktis	88	Sangat praktis
2	II	76	Praktis	92	Sangat praktis
2	III	78	Praktis	96	Sangat praktis
Jumlah		230	Praktis	276	Sangat praktis

Keterangan:
SP: Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa perangkat pembelajaran yang dihasilkan masuk ke dalam kriteria praktis dengan rincian skor untuk RPP dari penilai I dan II sebesar 76 pada kriteria praktis dan dari penilai III sebesar 78 pada kriteria praktis. Penilaian terhadap Media dari penilai I sebesar 88 pada kriteria sangat praktis, dari penilai II sebesar 92 pada kriteria sangat praktis dan dari penilai III sebesar 96 juga pada kriteria sangat praktis. Sehingga secara keseluruhan perangkat pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis berdasarkan penilaian guru

b. Analisis data hasil angket respon siswa

Angket diberikan setelah berakhir seluruh pembelajaran materi perpangkatan. Respon yang diminta berkaitan dengan bagaimana kesenangan siswa mengikuti media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka yang digunakan guru, kemudahan memahami materi, serta kemudahan dan kesenangan siswa dalam menggunakan Media yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa disajikan pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Kepraktisan berdasarkan Angket Respon Siswa

Kelas	Banyak Siswa	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Kriteria
VA	24	1682	70,08	Sangat Baik
VB	24	1805	75,21	Sangat Baik
Jumlah	48	3487	72,65	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diketahui bahwa respon siswa kelas kontrol terhadap perangkat pembelajaran berada pada kriteria sangat baik, sedangkan respon siswa kelas eksperimen terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada

kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka yang dihasilkan memenuhi kategori sangat baik berdasarkan respon siswa.

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis multiteknik sebagaimana yang telah tertulis pada RPP. Data hasil observasi disajikan pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Kepraktisan Berdasarkan Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol dan Eksperimen		
	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
1	14	67	CT	15	71	T	29	69	CT
2	15	71	T	17	81	ST	32	76	T
3	19	91	ST	20	95	ST	39	93	ST
	48	76	T	52	78	T	100	79	T

Keterangan: ST: Sangat Terlaksana, T: Terlaksana

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.9 di atas diketahui bahwa pada setiap pertemuan, baik kelas kontrol, kelas eksperimen, maupun secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran minimal telah mencapai kriteria terlaksana. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut, perangkat pembelajaran telah mencapai kategori praktis.

Berdasarkan hasil analisis data penilaian guru, respon siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka yang dihasilkan memenuhi kategori kepraktisan.

3. Keefektifan pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5

a. Hasil Pretest

1) Hasil Validitas dan Reabilitas

Sebelum menunjukkan hasil penelitian, peneliti perlu menguji reliabilitas dan validitas instrumen pre-test peneliti. Tabel berikut menunjukkan keandalan dan validitas hasil pre-test pada tabel berikut

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Soal berupa pre test

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total_Eks
Soal 1	Pearson Correlation	1	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 2	Pearson Correlation	1,000**	1	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 3	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 4	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 5	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1	1,000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	25	25	25	25	25	25
Total_Eks	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	25	25	25	25	25	25

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

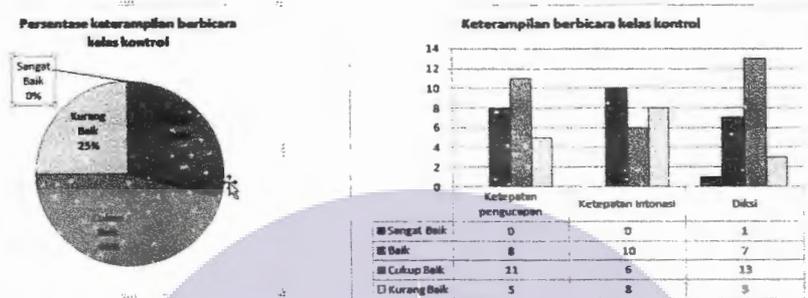
Tabel 4.11 Hasil Uji Reabilitas Soal Pre-tes

Reliability Statistics

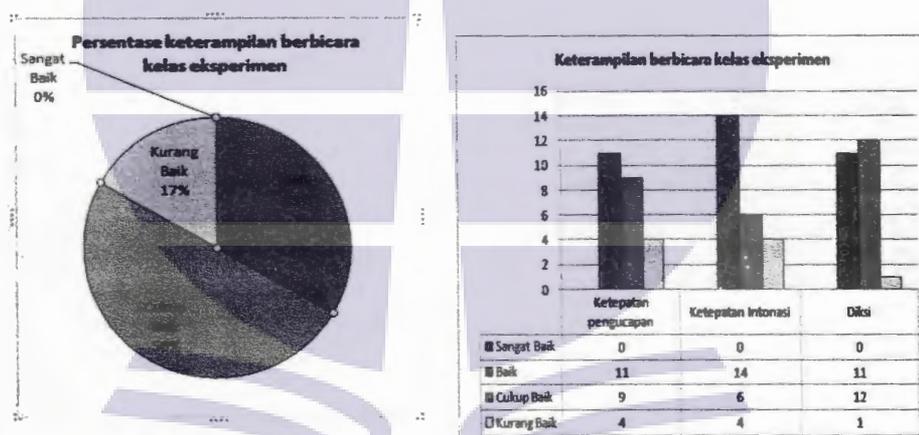
Cronbach's Alpha	N of Items
.977	5

Berdasarkan Tabel 4.11, diketahui ada N of items (banyaknya butir soal) ada 8 (delapan) buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,977. Karena nilai Cronbach's Alpha $0,977 > 0,06$, maka

dapat disimpulkan bahwa kelima atau semua item soal adalah reliabel dan konsisten.



Graphik 4.1 Distribusi Hasil pre-test Keterampilan berbicara kelas kontrol



Graphik 4.2 Distribusi Hasil pre-test kemampuan berpikir tingkat tinggi kelas eksperimen

Berdasarkan hasil analisis pre-test antara kedua kelas, dapat dilihat kedua kelas memiliki varian yang sama. Indikator ketepatan pengucapan mencapai 29% sedangkan ketepatan intonasi mencapai 46% dan diksi mencapai 25% keterampilan berbicara pada kelas control. Sedangkan indikator ketepatan pengucapan mencapai 33% sedangkan ketepatan intonasi mencapai 50% dan diksi mencapai 17%

keterampilan berbicara kelas eksperiment. Maka dapat disimpulkan adanya perbedaan tingkat keterampilan berbicara kedua kelas.

2) Uji Homogenitas

Sekarang, kita akan menganalisis menganalisis homogenitas dan normalitas lalu kita akan menganalisa perbedaan rata-rata dengan menggunakan independent T-test.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Pretes
Test of Homogeneity of Variances Pretes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,803	1	46	,101

Dari hasil perhitungan uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 2,803. sedangkan nilai signifikan pada tabel menunjukkan 101, maka nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya $\geq 0,05$, dapat dinyatakan bahwa data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen).

Tabel 4.13 Hasil Nilai Rata-rata Pre-Tes antara Kontrol dan Kelas Eksperimental

Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Kontrol	24	60,4167	6,82334	1,39281
Eksperimen	24	62,0833	5,35006	1,09208
Total	48	122,5	12,1734	2,48489

Nilai kelas control pretest mencapai 60,4167 dan Nilai kelas eksperiment Pretest mencapai 62,0833 dengan jumlah siswa 48. Untuk mengetahui tingkat perbedaan penerapan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	2,383	,101	-,942	46	,351	-1,86667	1,76990	-5,22929	1,89596
	Equal variances not assumed			-,942	43,523	,352	-1,86667	1,76990	-5,23477	1,90144

dapat dilihat bahwa nilai signifikansi t-test sig. (2-tailed) dari independent sample t-test nilai pretest adalah 0,351 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen dalam tes capaian siswa. Selanjutnya, kita akan menganalisis nilai post-test dengan menggunakan statistik inferensial dimulai dengan normalitas.

b. Hasil Posttest

1) Uji Normalitas

Sekarang, kita akan menganalisis hasil posttest dengan menggunakan statistik inferensial. Kita mulai dengan menganalisis tes normalitas.

Tabel 4.15 Uji Normalitas Posttes**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
N		24	24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	70,1042	75,2083
	Std. Deviation	8,76874	8,75129
Most Extreme Differences	Absolute	,170	,131
	Positive	,136	,128
	Negative	-,170	-,131
Test Statistic		,833	,642
Asymp. Sig. (2-tailed)		,492	,805

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil uji normalitas pada Tabel 4.15 menunjukkan nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,492 dan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,805. Nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian keduanya berdistribusi normal.

Tabel 4.16 Hasil Nilai Rata-rata Post-Tes antara Kontrol dan Kelas Eksperimental

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Posttest Kontrol	24	70,1042	8,76874	1,78991
Posttest Eksperimen	24	75,2083	8,75129	1,78635

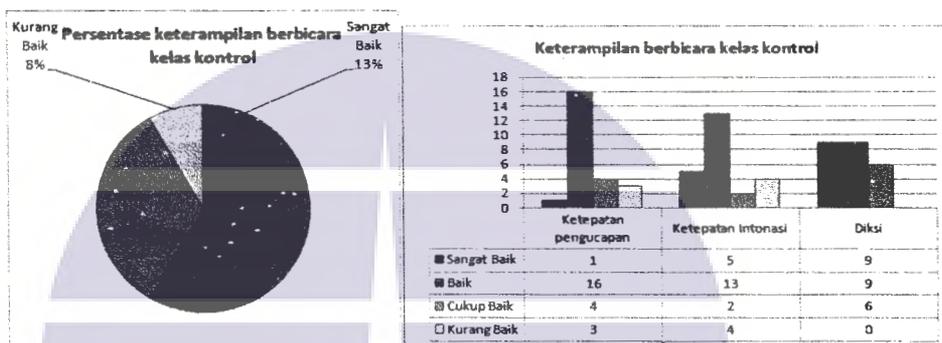
Rata-rata nilai post-test kelas kontrol adalah 70,1042 (SD = 8,76874) sedangkan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 75,2083 (SD = 8,75129). Untuk mengetahui tingkat perbedaan penerapan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17 *Independent Samples Test*

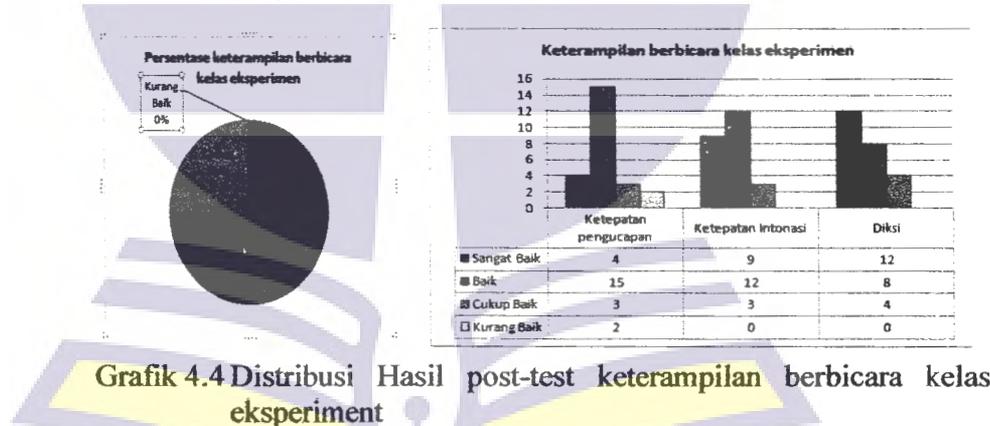
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	,010	,922	-2,018	46	,049	-5,10417	2,52880	-10,19438	-,01395
	Equal variances not assumed			-2,018	46,000	,049	-5,10417	2,52880	-10,19438	-,01395

Pada tabel 4.17 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara dua kelas yang diperoleh dari nilai signifikansi t-test sig. (2-tailed) dari

independent sample t-test nilai post-test adalah 0,049 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.



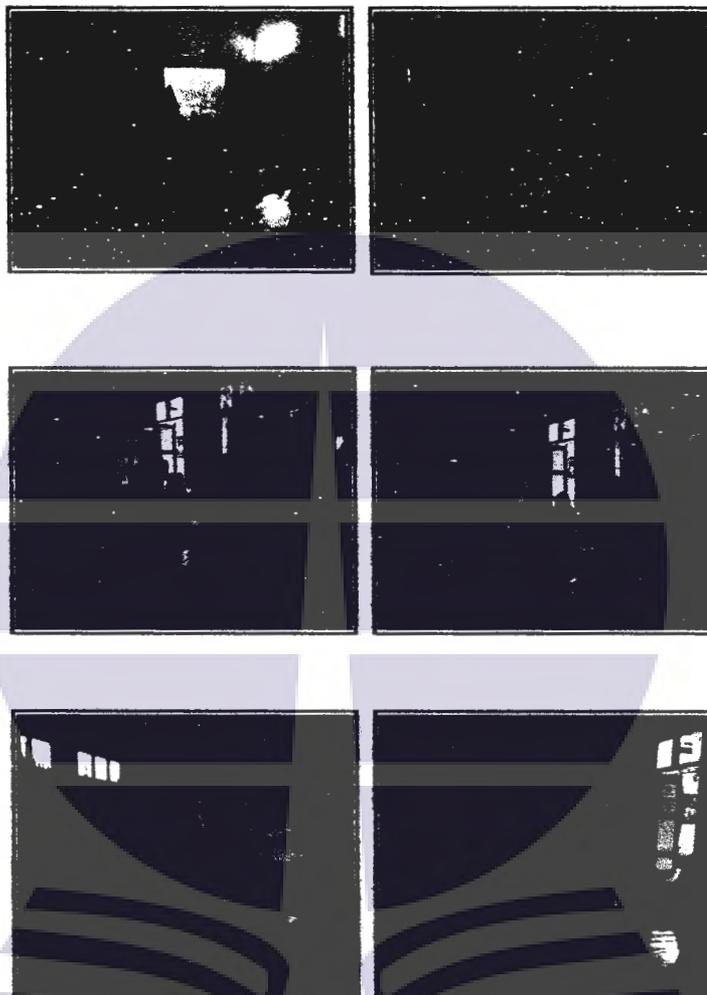
Grafik 4.3 Distribusi Hasil post-test keterampilan berbicara kelas control



Grafik 4.4 Distribusi Hasil post-test keterampilan berbicara kelas eksperiment

Berdasarkan analisis hasil post-test antara dua kelas dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara di kelas kontrol sangat baik 13%, baik 46%, cukup baik 33%, dan kurang baik 8% sedangkan di kelas eksperimen keterampilan berbicara siswa sangat baik 29%, baik 46%, cukup baik 25%, dan kurang baik 0%. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4. Melalui distribusi ini, dapat dilihat bahwa

keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.



Gambar 4.7 Kegiatan pembelajaran guru

Selain kemampuan berkomunikasi verbal, dalam penelitian ini diukur pula kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara nonverbal yaitu volume suara dalam mengucapkan kata-kata, kelancaran melafalkannya, kontak mata dengan mitra bicara dan kepercayaan diri siswa tersebut dalam berkomunikasi. Berikut ini merupakan ringkasan hasil penelitian yang diperoleh dari 24 siswa yang disajikan sebagai kelompok kontrol dan 24 siswa yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Tabel

ini menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol, dapat dikatakan bahwa pembicaraan siswa masih kurang lancar (jumlah skor dibawah 50 point), namun untuk aspek kontak (jumlah skor tertinggi), baik sebelum maupun sesudah perlakuan, dapat dinyatakan sudah cukup baik.

Cara guru menyampaikan cerita dengan suara yang dibuat seperti karakter yang dimainkan dan mengikuti alur cerita serta memberikan tampilan wajah yang ekspresif membuat siswa lebih bersemangat dan menikmati proses pembelajaran dengan metode bercerita menggunakan media boneka. Selain itu, pemberian reward berupa pujian secara lisan dan pemberian berupa barang seperti pembatas buku berbentuk kartun juga sangat efektif untuk mengembangkan semangat dan rasa percaya diri siswa untuk dapat bercerita dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan baik dan lancar. Motivasi yang juga diberikan guru secara lisan juga memiliki pengaruh yang baik terhadap keberanian siswa, terutama pada siswa yang masih malu-malu dan belum percaya diri. Kendala yang dialami selama pelaksanaan kegiatan bercerita adalah saat siswa menjawab pertanyaan guru terkadang susunan kata belum sesuai S-P-O-K dan masih menggunakan kalimat yang sederhana. Sehingga guru lebih sering memberi contoh penyusunan kata yang sesuai dengan S-P-O-K dan guru lebih aktif bertanya agar siswa lebih sering menjawab dan mengungkapkan pendapatnya menggunakan kalimat yang kompleks. Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

melalui metode bercerita menggunakan media boneka mampu mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

Perangkat pembelajaran yang telah disusun, untuk mengetahui keefektifannya diujicobakan pada kelas eksperimen dalam 3 kali pertemuan dimana 1 kali pertemuan 2 jam pelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan tes kemampuan berbicara dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui pretes dan postes.

Tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka diukur melalui uji ketuntasan hasil belajar yang diambil dari hasil tes kemampuan berbicara. Hasil dari tes kemampuan berbicara adalah sebagai berikut.

Tabel 4.18 Hasil Tes Kemampuan Berbicara

No	Kelas	Banyak Siswa	Banyak siswa yang tuntas	Rata-rata nilai	Persentase ketuntasan	Ketuntasan
1	VA	24	14	70,1	58,3	Tidak tuntas
2	VB	24	18	75,2	72,0	Tuntas
3	VA dan VB	48	32	72,7	65,17	.

Dari hasil tes diperoleh rata-rata nilai pada kelas 5A sebesar 70,1. Hal tersebut berarti bahwa rata-rata nilai siswa kelas 5A berada di atas KKM. Terdapat 14 dari 24 siswa yang tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan secara klasikal yang dicapai sebesar 58,3%. Berdasarkan hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas 5A,

perangkat pembelajaran yang dikembangkan belum memenuhi kategori keefektifan, yaitu persentase ketuntasan secara klasikal kurang dari 75%.

Sedangkan pada kelas 5B, rata-rata nilai hasil tes sebesar 72,0. Hal tersebut berarti bahwa rata-rata nilai tes siswa kelas 5B berada di atas KKM. Terdapat 18 dari 25 siswa yang tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan secara klasikal yang dicapai sebesar 72,0%. Berdasarkan hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas 5B, perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kategori keefektifan. Dari tabel 4.19 terlihat bahwa rata-rata nilai tes kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan sebesar 72,7 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 65,15%.

C. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dapat valid.

Pengembangan media boneka untuk materi teks prosedur kompleks merupakan serangkaian kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk boneka yang valid dan layak digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia materi melisankan cerita melalui boneka. Langkah pertama diawali dengan analisis kebutuhan (penelitian dan pengumpulan data awal) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi melisankan cerita melalui boneka di kelas V di SDN 5 Patokan. berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia dan kepala sekolah SDN 5 Patokan serta hasil observasi, dapat diketahui bahwa pada mata

pelajaran bahasa Indonesia, guru belum menggunakan media yang komunikatif dalam menyampaikan materi melisankan cerita melalui boneka.

Media yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya sebatas pada papan tulis sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Dengan adanya media yang menarik perhatian siswa diharapkan lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia untuk materi melisankan cerita melalui boneka.

Pengembangan produk media boneka diawali dengan menyusun materi pembelajaran. Materi disusun dan dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi boneka oleh ahli media dan materi.

Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi pada penilaian yaitu kalimat yang digunakan masih kurang sesuai dan ukuran huruf serta tanda baca yang digunakan masih kurang sesuai. Walaupun demikian, berdasarkan hasil validasi dan telah melalui beberapa kali revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi boneka dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi melisankan cerita melalui boneka. Penggunaan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat mengembangkan hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan bercerita perlu disiapkan alat peraga yang tepat agar dapat mempercepat proses pemahaman isi cerita, biasanya alat peraga yang digunakan dalam cerita berupa boneka atau barang visual tentang tokoh yang ada dalam cerita, pencerita memberi kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan

bahasa yang kaya dan penambah perbendaharaan kata dan penggunaan bahasa lisan juga melatih keterampilan menyimak siswa untuk memahami cerita dan berperan memotivasi siswa (Mustakim, 2005: 185). Hal ini juga disebabkan oleh metode yang digunakan lebih bervariasi yaitu dengan metode bercerita sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Metode bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa siswa melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan siswa dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan (Bachri, 2005: 10). Kegiatan bercerita juga didukung oleh media yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dan memberikan suasana baru yang berbeda dalam mengikuti pembelajaran. Media boneka merupakan representatif wujud dari banyak objek yang disukai siswa, boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam bercerita, objek yang paling sering dimunculkan sebagai boneka adalah manusia dan hewan (Bachri, 2005: 138). Metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa usia dini adalah metode pembelajaran yang menyenangkan, dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat menstimulasi aspek perkembangan siswa dengan optimal. Seperti yang dijelaskan oleh Moesclihatoen (2004: 142) Bercerita dengan menggunakan media boneka adalah teknik bercerita dengan menggunakan bantuan boneka untuk menyampaikan isi cerita. Pemilihan bercerita dengan menggunakan boneka akan tergantung pada usia dan pengalaman siswa, biasanya boneka itu terdiri dari ayah, ibu, siswa laki-laki, siswa perempuan, nenek, kakek dan bisa ditambahkan anggota keluarga yang lain, boneka yang dibuat itu masing-masing menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu. Berdasarkan teori tersebut peneliti

menggunakan boneka sebagai media untuk bercerita bagi siswa-siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk memperhatikan ketika guru sedang bercerita. Metode yang diterapkan didukung oleh media yang sesuai dan menarik, maka antusias dan minat siswa akan meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Guru bercerita dengan tema pekerjaan yang sudah disesuaikan dengan subtema dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Siswa-siswa lebih terlihat antusias dalam menyimak dan mendengarkan cerita yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan metode bercerita menggunakan media boneka belum pernah diterapkan pada pembelajaran di SD Negeri 5 Patokan metode bercerita pernah diterapkan dalam pembelajaran namun menggunakan media gambar.

2. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dengan praktis.

Kualitas media boneka diperoleh dari data hasil *validasi* oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas media boneka yang diukur melalui ahli materi, ahli media dan siswa dijabarkan dalam pembahasan berikut ini: Berdasarkan kriteria media boneka untuk materi melisankan cerita melalui boneka yang divalidasi oleh satu orang ahli media yang terdiri dari 12 poin memperoleh 77 %, jadi dari hasil ahli media tersebut dapat diartikan bahwa media boneka pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk melisankan cerita melalui boneka kategori layak digunakan dalam pembelajaran di kelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan.

Berdasarkan kriteria kualitas yang digunakan untuk memperjelas media boneka pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk melisankan cerita melalui boneka yang divalidasi oleh satu orang ahli materi maka masing-masing yang

terdiri dari 12 poin memperoleh 96%, jadi dari hasil validasi ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa materi melisankan cerita melalui boneka dikatakan kategori layak digunakan dalam pembelajaran di kelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan.

Berdasarkan kriteria kelayakan media boneka pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi melisankan cerita melalui boneka dari uji lapangan berjumlah 48 orang siswa dengan 12 poin memperoleh 96%. Berdasarkan data para ahli dapat diketahui bahwa menurut ahli media termasuk kategori layak, ahli materi termasuk kategori layak, dan uji coba lapangan termasuk kategori layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media boneka pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi teks prosedur kompleks secara keseluruhan sudah layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka storytelling dengan media boneka dapat dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Karena pentingnya keterampilan berbicara sebagai bagian dari perkembangan bahasa siswa, seperti yang diungkapkan oleh Lonigan bahwa *“oral language refers to the corpus of words in a child’s vocabulary as well as his or her ability to use those words to understand and convey meaning”* hal ini dapat diartikan bahwa bahasa lisan mengacu pada kosa kata siswa dan kemampuannya untuk menggunakan kata-kata tersebut untuk mengartikan maksud. Selanjutnya Heath & Hogen juga menambahkan *“children’s overall oral language proficiency, as well as their phonological skills, influences the course of their development”*. Kelancaran siswa dalam berbahasa lisan, sama baiknya dengan keterampilan fonologis yang tentunya akan mempengaruhi perkembangan membaca yang

merupakan tahap selanjutnya dari perkembangan bahasa setelah keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini keterampilan berbicara siswa ditingkatkan melalui media boneka. Media boneka merupakan salah satu jenis media boneka. Karakter yang digunakan pada media boneka disesuaikan dengan cerita yang akan dibawakan. Melalui boneka, siswa dapat belajar, memperoleh hiburan dan perasaan yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan UNICEF dalam Hilda (2009) *...puppets delight children and touch the hearts of adults, Increasingly, it is recognized that puppetry is a unique and innovative way to reach out people to people of all ages. Puppets can entertain, inform, persuade and appeal. They are part of the world's ancient history and at the same time, they also part of the world's modern imagination.* Melalui boneka maka akan memberikan perasaan yang menyenangkan. Boneka juga dapat memberikan hiburan, informasi, bujukan dan menarik. Boneka dapat divariasikan dan dibuat sendiri sesuai dengan imajinasi dan kebutuhan. Media boneka dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Dibuat dengan menarik sehingga siswa tertarik untuk mencoba memainkannya. Kegiatan storytelling dengan media boneka menekankan bagaimana siswa menggunakan kosakata dan membentuk kalimat, berbicara dengan intonasi yang sesuai serta mampu memberikan ide dan gagasannya.

Kajian multidisiplin ilmu terkait dengan keterampilan berbicara Dalam bidang psikologi menurut Harlock (1978) "bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan maksud." Pernyataan ini dapat diartikan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan karena menyangkut kemampuan seseorang dalam menyampaikan maksud sehingga dapat dipahami

oleh orang lain, keterampilan berbicara akan mempengaruhi penyesuaian siswa terhadap lingkungan dan pribadi. Karena jika siswa tidak dapat memahami apa yang dikatakan oleh orang lain maka akan menjadi hambatan sosial. Perasaan terasing secara sosial akan menimbulkan perasaan tidak mampu dan rendah diri. Jika mereka tidak yakin memahami arti pertanyaan yang guru berikan kepada mereka, mereka akan segan berbicara di kelas. Secara psikologis, moral cerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa di samping modelling atau contoh bertindak. Seperti yang diungkapkan Takdiratun Musfiroh bahwa “moral cerita melibatkan pertarungan baik dan buruk dalam kehidupan tokoh dan menjadi “pelajaran” yang cukup penting bagi siswa. Cerita merangsang siswa mengkonstruksi nilai-nilai apa saja yang dianut dalam agama dan masyarakatnya, perilaku yang dipuji dan perilaku yang dilarang”. Dalam bidang bahasa Jennings (1991) mengungkapkan bahwa *“for children to be competent in literacy, we need to build their oral language skills in preparation for reading and writing, and storytelling is one way we can do this”*. Keterampilan berbicara adalah bagian dari perkembangan bahasa setelah menyimak yang diperoleh siswa. Ketika memasuki masa sekolah siswa belajar untuk belajar membaca dan menulis. Semakin baik siswa berbicara maka akan semakin mudah dalam persiapan untuk membaca dan menulis.

Cerita bukan sekedar tumpukan atau jajaran peristiwa. Cerita adalah jalinan logis peristiwa yang mengait satu dengan yang lain. Cerita dibangun berdasarkan elemen-elemen yang saling mengait satu sama lain. Untuk memahami isi dan unsur cerita itu, siswa harus menggunakan kemampuan kognitifnya. Walaupun masih pada tingkat yang sederhana, siswa sebenarnya

melakukan kegiatan kognitif seperti mengidentifikasi unsur-unsur cerita, mengartikan makna dan maksud cerita, menganalisis mana tokoh baik dan mana tokoh yang jahat, menyatukan kembali peristiwa yang terjadi menjadi plot sederhana yang mampu dibentuk dalam benaknya dan menilai mana perbuatan yang pantas ditiru dan tidak". Pengembangan aspek kognitif melalui cerita difokuskan pada bagaimana siswa memahami cerita yang di dengar dengan sebaik-baiknya. Pada bagaimana siswa memahami detil dan keseluruhan isi cerita. Apa yang dipahami siswa tampak dari bagaimana siswa tersebut menuangkan kembali isi cerita secara runtut dan masuk akal. Semakin baik kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita, semakin baik daya cernanya terhadap cerita. Semakin banyak detil retelling siswa semakin baik daya memori dan analisisnya terhadap cerita. Semakin runtut retelling siswa, semakin sistematis cara berpikirnya. Dalam bidang seni, cerita akan dapat mengekspresikan ide siswa baik secara verbal maupun non-verbal untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpartisipasi dalam pengalaman yang menyenangkan.

Penggunaan media seperti boneka dapat menjadi media yang menyenangkan karena siswa dapat mengkreasikan dan membuat sendiri boneka sederhana sesuai imajinasinya. Seperti yang diungkapkan Jalongo (2007) bahwa *puppets add life to the classroom by naturally fostering creativity, imagination, and arts-based learning. Icenberg juga mengatakan bahwa "if puppets are become real tools for unlocking children's creative potential, they must be accesible for children"*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan boneka dapat dijadikan media untuk menyampaikan cerita.

3. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dapat efektif

Dalam penelitian, produk akhir yang dihasilkan berpatokan pada spesifikasi produk yang dikembangkan, spesifikasi produk yang di kembangkan tersebut. Media pembelajaran Boneka pada tema 1 kelas 5. Produk akhir yang dihasilkan berpedoman pada spesifikasi produk yang dikembangkan. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran boneka dapat mencapai tujuan pembelajaran ialah siswa dapat dengan cepat mengenal alat gerak hewan.
- b. Dapat membangkitkan rangsangan atau semangat ialah media pembelajaran boneka dapat memberikan motivasi atau semangat kepada siswa karena dilengkapi dengan berbagai gambar yang bervariasi.
- c. Dapat digunakan secara berulang-ulang. Maksudnya ialah boneka ini didesain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak digunakan hanya sekali tetapi bisa digunakan kapan saja.
- d. Mudah dibawa kemana-mana. Maksudnya adalah boneka didesain dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan nyaman untuk dibawakemana-mana.
- e. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Maksudnya ialah media pembelajaran boneka cocok digunakan untuk siswa kelas 5 sekolah dasar karena didesain dalam bentuk seperti yang di dalamnya banyak boneka dengan berbagai teks.
- f. Berdasarkan konsep yang jelas maksudnya ialah boneka dapat menjelaskan konsep mengenal alat gerak hewan dalam mempraktekan.

- g. Dapat digunakan untuk komunikasi yang efektif ialah media boneka didesain dengan bahasa yang sederhana dimana di setiap boneka yang memperagakan terdapat teks yang jelas.
- h. Bonekanya jelas maksudnya adalah boneka yang di gunakan untuk memperagakan alat gerak hewan tersebut sangat jelas dan ukurannya cukup besar untuk dapat di jangkau siswa dalam kelompok kecil.
- i. Warnanya menarik. Maksudnya ialah warna yang digunakan dalam menarik.
- j. Media boneka berisi beberapa beberapa boneka.
- k. Media boneka ini di lengkapi dengan berbagai gambar yang menunjukkan gerakan memutar simpai
- l. Media boneka ini di lengkapi dengan gambar alat musik yang memudahkan siswa untuk mengenal bunyi alat musik.

Berdasarkan teori tersebut, siswa belajar mengungkapkan ide dan pendapatnya terhadap cerita yang disampaikan melalui keterampilan ucapannya dengan mengemukakan kata-kata yang disampaikan dengan jeda yang normal, selain itu siswa juga menjawab pertanyaan yang diberikan guru sesuai dengan pendapatnya menggunakan kalimat kompleks. Bachri (2005: 159-160) memaparkan bahwa salah satu dasar kemampuan berbahasa adalah kemampuan penataan dan pengelolaan berfikir siswa melalui bahasa yang dipergunakan, dalam bahasa siswa dilatih untuk berfikir secara rasional tentang letak komponen bahasa misalnya subjek, predikat, objek dan keterangan. Sejalan dengan teori tersebut siswa dilatih untuk menyimak dan mendengarkan kata yang disusun sesuai letak S-P-O-K, kemudian siswa belajar menirukan kata yang susunannya sudah sesuai dengan S-P-OK, lalu siswa belajar mengucapkan kalimat yang

susunan katanya sudah sesuai dengan S-P-O-K. Bachri (2005: 160) mengemukakan bahwa bercerita ulang dapat dilakukan siswa melalui beberapa cara diantaranya adalah melalui penjelasan lisan yaitu dengan melalui penjelasan lisan secara langsung oleh siswa sesuai dengan apa yang ada dalam pikiran dan perasaan siswa setelah mendengarkan cerita, penjelasan kembali dengan lisan dapat dilakukan apabila siswa dapat memaknai cerita yang didengarnya sesuai dengan kemampuan dan persepsi yang dikembangkannya, dalam hal ini guru perlu memberikan bantuan bagi siswa untuk mengingat, menganalogi dan mempersepsi jalan cerita, terlihat bahwa beberapa siswa mampu mengutarakan cerita dengan ide dan pendapatnya sendiri dalam menceritakan ulang cerita yang disampaikan guru meskipun dengan bantuan guru untuk mengingat jalan cerita dan nama tokoh dalam cerita.

Bachri (2005: 160) mengemukakan bahwa bercerita ulang dapat dilakukan siswa melalui stimulasi/bermain peran yaitu dengan menciptakan kondisi yang dapat menggambarkan situasi seperti yang sebenarnya dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang sesuai dengan keadaan sesungguhnya, melalui simulasi siswa akan mendapatkan pengalaman langsung meskipun sebatas peragaan antar teman terhadap informasi verbal yang telah diperolehnya melalui cerita. Sejalan dengan teori tersebut, siswasiswa sangat antusias saat guru meminta untuk maju kedepan bercerita dan memainkan peran menggunakan boneka, siswa-siswa memainkan boneka dan berperan sesuai dengan karakter dengan berbicara sesuai dengan isi cerita, menggerakkan boneka sesuai alur cerita dan suara yang dibuat mirip dengan karakter yang dimainkan.

Metode bercerita dengan didukung oleh media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dengan metode bercerita dapat memperluas wawasan dan cara berfikir siswa, meningkatkan keterampilan komunikasi lisan melalui berbahasa sebab siswa terlatih untuk mendengarkan, memberikan respon, memberi jawaban dan lain-lain sebagai aktivitas dalam kegiatan bercerita, dan didukung oleh media boneka tangan yang akan membuat cerita lebih menarik karena bersifat konkret dan indah sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan dan pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, juga keterampilan berbicara siswa dapat meningkat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Siswa dapat ikut serta dalam kegiatan bercerita, guru dapat menyelipkan tanya jawab dalam kegiatan bercerita dan siswa bisa menceritakan ulang cerita yang sudah disampaikan guru melalui kegiatan tersebut. Untuk itu, berdasarkan permasalahan di atas maka untuk meningkatkan keterampilan berbicara.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

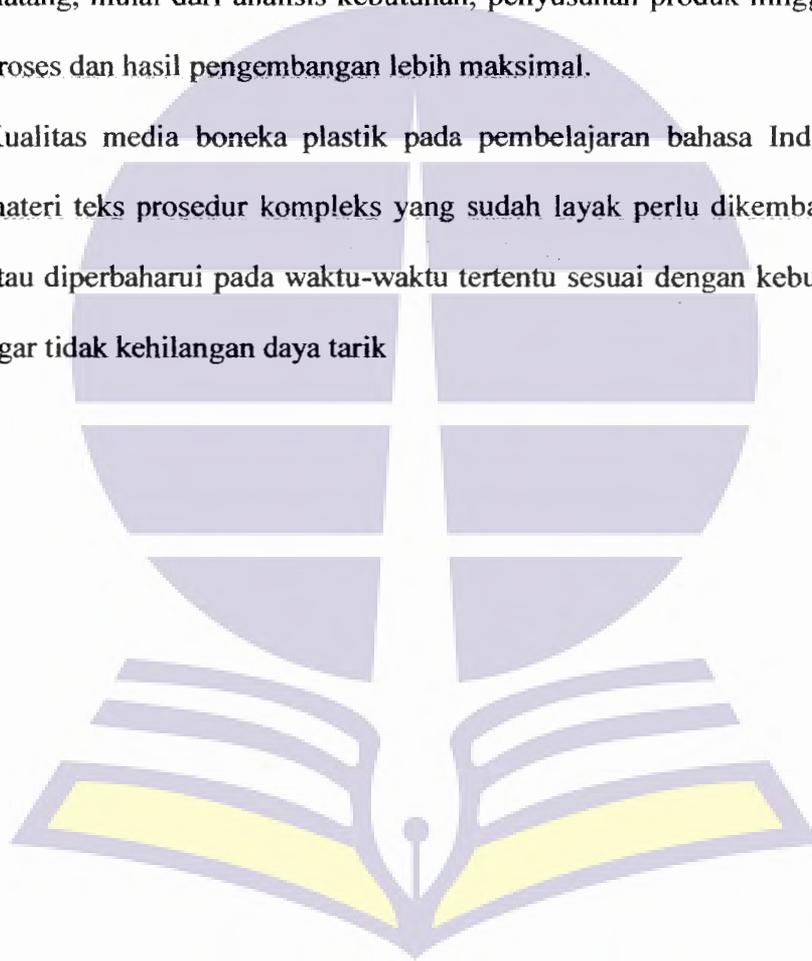
Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dapat valid bahwa Pengembangan media boneka untuk materi teks prosedur kompleks merupakan serangkaian kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk boneka yang valid dan layak digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia materi melisankan cerita melalui boneka dengan persentase sebesar 96%.
2. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dengan praktis bahwa Kualitas media boneka diperoleh dari data hasil *validasi* oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas media boneka yang diukur melalui ahli materi, ahli media dan siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 dapat efektif bahwa produk akhir yang dihasilkan berpatokan pada spesifikasi produk yang dikembangkan, spesifikasi produk yang di kembangkan tersebut. Media pembelajaran Boneka pada tema 1 kelas 5 sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media boneka plastik sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan produk hingga akhir agar proses dan hasil pengembangan lebih maksimal.
2. Kualitas media boneka plastik pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi teks prosedur kompleks yang sudah layak perlu dikembangkan terus, atau diperbaharui pada waktu-waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan materi agar tidak kehilangan daya tarik



DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah. (2011). *Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Boneka terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Siswa Usia Dini*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, UPI, Bandung
- Amstrong. (2012). *Sekolah Para Juara. (Terjemahan Yudhi Murtanto)*. Jakarta: Bandung KAIFA.
- Anggraeni. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini* DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.224. Volume 3 Issue 2 (2019) Pages 404-415
- Arief S. Sadiman, (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arnika Andriani (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Paired Story Telling Pada Siswa Kelas V SD Negeri Majasto 02 Tawang Sari Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016.
- Arsyad (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asfandiyar. (2012). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Bunanta (2012). *Buku, Dongeng, dan Minat Baca*. Jakarta: Murti Bunanta Foundation.
- Denna. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018*
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Eko Santoso (2013) Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story telling (Bercerita) Dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Teloyo 3 Tahun Ajaran 2012/2013
- Eliyawati. (2015). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Siswa Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Greene & Petty (2016). *Developing Language Skill in the Elementary Schools*. Boston: Alyn and Bacon Inc
- Hamalik (1989). *Cara Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru.
- Hamilton dan Weiss (2005). *Relationship between medication adherence and treatment outcomes: the COMBINE study*, (online), (<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18616687>, diakses tanggal 6-2-2011).

- Hamzah Uno (2010). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hobri (2019). *Student's Creative Thinking Skills in Mathematical Problem n Lesson Study for Learning Community*. Faculty of Teacher Training and Education. Jember University.
- Latuheru (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Martinus. (2001). *Kamus Kata Serapan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mubarok. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TAV pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Surabaya*. [Online]. Tersedia:<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/6488/6712> [3 Maret 2016].
- Mukhtar Latif, (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Siswa Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiroh. (2015). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Kependidikan dan Perguruan Tinggi.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i. (2012). *Media Pengajaran Bandung*: CV. Sinar Baru.
- Nurchayani. (2010). *Pengaruh Partisipasi Anggaran Terhadap Kinerja Manajerial Melalui Komitmen Organisasi Dan Persepsi Inovasi Sebagai Variabel Intervening*. Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro (2011). *Penilaian Otentik (dalam Pembelajaran Bahasa)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Permana. (2015) *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. ISSN 2406-8012
- Prabantara Esti Wijayanti (2014) *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar 1 Pedes, Sedayu, Bantul, Tahun Ajaran 2013/2014*
- Rare. (2016). *Retinoblastoma*. *Jurnal e-Clinic*. Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Retno Friethasari (2015) *Penerapan Metode Story Telling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Pembelajaran bahasa

Indonesia dalam materi keterampilan berbicara sebagian besar siswa kelas V SDN Cibodas 3 mengalami kesulitan

- Rosalina (2016) Penerapan Metode Story telling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas mengenai penerapan metode story telling
- Sadiman, (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Simanjuntak. (2012). *Dimensi Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi*. Jakarta: Raihasa Sukses.
- Siswanto. (2013). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia Pendekatan Administratif dan Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, (2009). *Perilaku Organisasi, Konsep, Kontroversi dan Aplikasi Alih Bahasa: Handayana Pujaatmaka Edisi Keenam*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Sukiman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Sulastri (2008). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Formal dalam Bahasa Indonesia Melalui Gelar Wicara*. Jakarta: UNJ.
- Suliyanto (2014) Profil Cerita Siswa dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD. *Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014*, (hal. 113-122)
- Tarigan. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yenni Patriani Yakub, (2010). *Permainan Bola Besar Bola Basket*. Jakarta: Regina Eka Utama.
- Yunina. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis *Digital Storytelling*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 2 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2017 Halaman: 627-636
- Yusdi (2010). *"Kamus Umum Bahasa Indonesia"*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Zaini. (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staf Development (CTSD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

**KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN
PENILAIAN VALIDASI MEDIA**

No	Komponen	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Media	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
		b. Kebenaran konsep					
		c. Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi					
		d. Keakuratan fakta					
		e. Koherensi dan keruntutan alur pikir					
		f. Kontekstualitas materi yang disajikan					
		g. Materi mudah dipahami					
		h. Materi mengandung nilai-nilai karakter					
2.	Penyajian	a. Penyajian materi secara logis					
		b. Penyajian materi secara sistematis					
		c. Penyajian materi familiar dengan siswa					
		d. Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan					
		e. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar					
		f. Penyajian mendorong siswa kreatif					
		g. Penyajian dapat menuntun siswa berpikir kritis					
		h. Penyajian dapat menuntun siswa untuk menggali informasi					
		i. Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah					
		j. Penyajian dapat menuntun siswa untuk mengambil keputusan					
		k. Penyajian gambar					
		l. Penyajian rangkuman materi					
		m. Penyajian glosarium					
n. Penyajian daftar pustaka							
3.	Tampilan	a. Kesesuaian proporsi gambar dengan bahasa paparan					
		b. Keterbacaan teks atau tulisan					
		c. Kesesuaian ukuran gambar					
		d. Kesesuaian warna gambar					
		e. Kesesuaian bentuk gambar					

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami						
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa						
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari						
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan						
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa						
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa						
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa						
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa						
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa						
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan baik dan benar						



SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Nip :

Menyatakan bahwa instrument penelitian di susun oleh :

Nama : Andriani Okiriani

Nim : 530005407

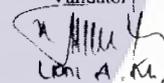
Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis : "Pengembangan Media Pembelajaran *Story Telling* Menggunakan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5".

Telah diberikan validitas terhadap instrument respon pengguna sehingga dapat digunakan dilapangan untuk keperluan penelitian.

Jember, 20-12-2009

Validator


Leni A. K. M. Ad.

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

NO	Komponen	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Media	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
		b. Kebenaran konsep					✓
		c. Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi				✓	
		d. Keakuratan fakta					✓
		e. Koherensi dan keruntutan alur pikir					✓
		f. Kontekstualitas materi yang disajikan					✓
		g. Materi mudah dipahami					✓
		h. Materi mengandung nilai-nilai karakter					✓
2.	Penyajian	a. Penyajian materi secara logis					✓
		b. Penyajian materi secara sistematis					✓
		c. Penyajian materi familiar dengan siswa					✓
		d. Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan					✓
		e. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar					✓
		f. Penyajian mendorong siswa kreatif					✓
		g. Penyajian dapat menuntun siswa berpikir kritis					✓
		h. Penyajian dapat menuntun siswa untuk menggali informasi					✓
		i. Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah					✓
		j. Penyajian dapat menuntun siswa untuk mengambil keputusan					✓
		k. Penyajian gambar					✓
		l. Penyajian rangkuman materi					✓
		m. Penyajian glosarium					✓
		n. Penyajian daftar pustaka					✓

NO	Komponen	Indikator	1	2	3	4	5
3.	Tampilan	a. Kesesuaian proporsi gambar dengan bahasa paparan					✓
		b. Keterbacaan teks atau tulisan					✓
		c. Kesesuaian ukuran gambar					✓
		d. Kesesuaian warna gambar					✓
		e. Kesesuaian bentuk gambar					✓

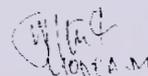
Komentar dan saran:
 Perhatikan Alat & Bahan

Kesimpulan:
 dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai aturan
3. Tidak layak digunakan

Jember,

Validator


 W. H. C. MONTA.M.

Hal : Permohonan Menjadi Validator
Kepada Yth :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang kami lakukan untuk penyusunan Tesis guna menyelesaikan Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Terbuka Jember, maka dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andriani Okiriani
Nim : 530005407
Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Memohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat menjadi validator instrumen digunakan dalam penelitian. Adapun judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran *Story Telling* Menggunakan Boneka Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5".

Demikian surat permohonan ini, atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu Kami ucapkan banyak terima kasih

Jember,
Yang Membuat Permohonan


Andriani Okiriani
Nim : 530005407

PENILAIAN VALIDASI MEDIA

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian media boneka untuk materi teks prosedur kompleks sesuai dengan tujuan instruksional atau bersifat pengajaran					✓	
2	Penggunaan media boneka dapat menambah variasi dalam penyajian materi					✓	
3	Penggunaan media boneka dapat mendorong motivasi belajar siswa					✓	
4	Daya tarik media boneka					✓	
5	Keterpahaman penggunaan media boneka					✓	
6	reativitas media boneka					✓	
7	Kepemahaman media boneka dengan materi yang diajar					✓	
8	Keautentikan media atau kepercayaan media					✓	
9	Kejelasan cara membuat boneka					✓	
10	Penggunaan media boneka dapat memperlihatkan langkah-langkah membuat boneka secara langsung					✓	
11	Media boneka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran					✓	
12	Media boneka sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit					✓	

Komentar/saran :

Jember, 20 - 12 - 2019
Validator

 Leni A. M.

Hal : Permohonan Validasi

Kepada Yth. Bapak/Ibu.

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Mohon dengan hormat kepada Bapak/ibu. untuk menjadi validator instrumen tentang pembelajaran yang saya susun sebagai hasil dari TAPM saya dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *story telling* menggunakan boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5".

Demikian surat permohonan saya. atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk menjadi validator instrumen pembelajaran saya tersebut. saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr.Wb.

Jember, 20 Desember 2019

Mengetahui,

Dosen Pembimbing


Dr. Hebril, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197305061979021001

Hormat Kami

Pemohon


ANDRIANI OKIRIANI
NIM. 530005407

KISI-KISI PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Butir
A	Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan.	1	1
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1	1
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional Siswa	1	1
		Kemampuan mendorong rasa ingin tau siswa	1	1
		Kesantunan Penggunaan bahasa	1	1
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi.	1	1
B	Penyajian	Keruntutan Penyajian media	1	1
		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	1	1
		Penyajian tokoh.	1	1
C	Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	Kemudahan penggunaan.	1	1
		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	1
		Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia	1	1
		Kemampuan media menambah pengetahuan.	1	1
		Kemampuan media memperluas wawasan siswa	1	1
D	Tampilan Menyeluruh	Kemenarikan sampul buku.	1	1
		Keteraturan desain halaman buku	1	1
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	1	1
		Kesinambungan transisi antar halaman.	1	1
		Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	1	1
		Pemilihan warna	1	1
		Kesesuaian cerita, gambar dan materi	1	1
		Penyelesaian media.	1	1

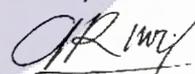
**HASIL KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami					√	
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa					√	
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari					√	
4	Kaimit yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan					√	
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa					√	
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa					√	
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa					√	
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa					√	
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa					√	
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan baik dan benar					√	

Komentar/saran :

$\frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$
layak dengan revisi.....

penilai



Hj. RIRIN YUNANI, S.Pd, M.Pd

**HASIL KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami					√	
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa					√	
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari				√		
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan				√		
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa				√		
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa				√		
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa				√		
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan FYD dengan baik dan benar				√		

Komentar/saran :

$$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Dengan kategori layak

penilai


Sunyoto, S.Pd, M.Pd

**HASIL KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

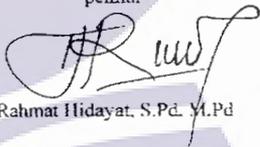
No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami				√		
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa				√		
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari				√		
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan				√		
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa				√		
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa				√		
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa				√		
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan hak dan benar				√		

Komentar/saran :

$$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Dengan kategori layak

penilai


Rahmat Hidayat, S.Pd., M.Pd

**HASIL VALIDASI KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

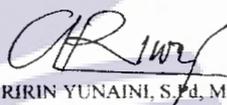
No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami				√		
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa				√		
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari				√		
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan				√		
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa			√			
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa			√			
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa					√	
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa		√				
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa		√				
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan baik dan benar					√	

Komentar/saran :

$\frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$

layak dengan revisi.....

penilai


Hj. RIRIN YUNAINI, S.Pd, M.Pd

**HASIL VALIDASI KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami					√	
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa					√	
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari				√		
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan				√		
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa				√		
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa				√		
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa				√		
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan baik dan benar				√		

Komentar/saran :

$$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Dengan kategori layak

penilai


Sunyoto, S.Pd M.Pd

**HASIL VALIDASI KELAYAKAN MATERI TEKS
PENILAIAN MEDIA PRAKTIS UNUK AHLI MATERI**

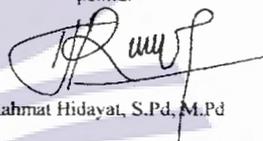
No	Indikator	Skala					Kritik/saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan pada materi teks prosedur kompleks mudah dipahami				√		
2	Materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari oleh siswa			√			
3	Petunjuk dalam materi teks prosedur kompleks mudah dipelajari				√		
4	Kalimat yang digunakan dalam teks prosedur kompleks sesuai dengan pemahaman siswa kelas V di SDN 5 Patokan			√			
5	Langkah-langkah pada teks prosedur kompleks mudah dipahami siswa				√		
6	Materi teks prosedur kompleks menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
7	Sistematika isi materi teks prosedur kompleks disusun secara berurutan, sehingga mempermudah pemahaman siswa				√		
8	Teks prosedur kompleks dengan menggunakan media boneka sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai siswa				√		
9	Kesesuaian materi teks prosedur kompleks dengan menggunakan boneka sesuai dengan taraf berfikir siswa				√		
10	Materi teks prosedur kompleks menggunakan EYD dengan hak dan benar				√		

Komentar/saran :

$$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Dengan kategori layak

penilai


Rahmat Hidayat, S.Pd, M.Pd

KISI-KISI PENULISAN SOAL TES

Jenis Sekolah : SD

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Jumlah Soal : 3

No. Urut	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	No. Soal	Jenis soal	Bobot
1.	4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri	teks dongeng binatang	- siswa dapat menyebutkan isi dongeng fabel dengan percaya diri. - siswa dapat memahami isi dongeng dengan percaya diri. - siswa dapat mengetahui isi dongeng dengan percaya diri	1 1 1	Isian Isian Isian	2 2 2

INSTRUMEN TES



Dengarkan dongeng "Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan" yang disampaikan oleh guru!



Ayo cari tahu tentang isi dongeng yang disampaikan oleh guru!

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Siapakah yang diceritakan dalam dongeng tersebut?

2. Bagaimana kecerdikan Tikus?

3. Mengapa Ular dan Tikus dapat hidup bersama?

HASIL KERJA SISWA

LEMBAR JAWABAN SISWA

Nama: Nery Ika



1) Sifat-sifat yang terdapat pada serangga tersebut adalah dan planis.

2) Bagaimana sifat-sifat tersebut dalam serangga tersebut?

3) Sifat-sifat dan bagaimana serangga tersebut yang terdapat dalam serangga tersebut dan serangga tersebut.

4) Sifat-sifat moral yang terdapat dalam serangga tersebut adalah dan serangga tersebut.

5) Sifat-sifat dan serangga tersebut adalah dan serangga tersebut.



HASIL KERJA SISWA

LEMBAR JAWABAN SISWA

Nama: Selvirana Humana 

- 1) Siapakah nama tokoh pada dongeng tersebut?
siput dan kancil
- 2) Bagaimana kisah wisata kancil dan siput?
Keduanya saling bertengkar
- 3) Kenapa dan dimana peristiwa itu terjadi?
di suatu tempat
- 4) Nilai moral yang dapat diambil dari isi dongeng tersebut?
jangan laka kebohong
- 5) Kaitan kesimpulan/ pesan yang dapat diambil?
jangan ingut laka kebohong



HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1	ABIYAN MAULANA SETIAWAN	70	Baik
2	ADIT YA ALFIANSYAH	77,5	Baik
3	AMALINA BALQIS	82,5	Sangat Baik
4	ANNISYA GAMARINDA	65	Cukup Baik
5	ARI RAHMAD WELY PRATAMA	65	Cukup Baik
6	DANIB SYAHIRUL ALIM	77,5	Baik
7	DESTIARA JIHAN FADHILAH	75	Baik
8	DESVIKA RAHMAYANTI	55	Kurang Baik
9	ERLANGGA WAHYU SEPTA RENGGA	77,5	Baik
10	FARDHAN FAKHRIZA RISKULLAH	65	Cukup Baik
11	GUSTI PRAMUDYA MURSID	55	Kurang Baik
12	LEO BINTANG PRADITA	82,5	Sangat Baik
13	LEO FEBRIAN ALFARABY	60	Cukup Baik
14	LUTHFI ANSORUDIN ABDULLOH	75	Baik
15	MUHAMMAD ARIFUZZAKI	72,5	Baik
16	NADIVA QOTRUN NADA	57,5	Cukup Baik
17	NASELLINA YUNITA BERSILIA	65	Cukup Baik
18	NAUFAL BINTANG AZZURA	75	Baik
19	PUTRI BAYU RAMADHANI	82,5	Sangat Baik
20	PUTRI NUR RAHMATILLAH	72,5	Baik
21	RADIT YA DAFA SAPUTRA	75	Baik
22	RAGITA INDAH CANTIKA DEWI	77,5	Baik
23	REZA ADIT YA NUGRAHA	60	Cukup Baik
24	RIDHO CARAKA GANI	62,5	Cukup Baik
	Jumlah	70,10	Baik

HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMENT

No	Nama Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1	BILQYS ZAUFAGHI XEYNA A	82,5	Sangat Baik
2	BIRQIE FATHAN AUFARIEQ	80	Baik
3	DAVA RAMA SUWARSO	72,5	Baik
4	DWI SILVIANA PUTRI	87,5	Sangat Baik
5	FADIL ATMA SAPUTRA	77,5	Baik
6	HILMAN DWI ARIANSYAH	82,5	Sangat Baik
7	MUHAMMAD ADLU ALYYUL	72,5	Baik
8	MUHAMMAD HAFIZH RAMZY	85	Sangat Baik
9	MUHAMMAD JOYO PRABOW	65	Cukup Baik
10	MUHAMMAD MIFTAHUS SUR	72,5	Baik
11	MUHAMMAT DORIES DWI SA	65	Cukup Baik
12	NADYA CINTA SEPTYA WAR	80	Baik
13	NAKHDATUL JANNAH	65	Cukup Baik
14	NATHAN AKBAR	77,5	Baik
15	NING IKE YULITA	70	Baik
16	REVALDO GHATAN RAMADH	82,5	Sangat Baik
17	RISKY NUR ILAHI	85	Sangat Baik
18	ROSA RAMADHANI	67,5	Baik
19	SELVIANA KUSUMA WARDAN	60	Cukup Baik
20	SISWA SAYIDE	85	Sangat Baik
21	TSABITA AMELIA SAFIQOH	65	Cukup Baik
22	ULIL ILMA HASANI	90	Sangat Baik
23	ZAIDAN RIDHO ARRAFI	65	Cukup Baik
24	ZAKIK ABDULLAH PRATAM	70	Baik
	Jumlah	75,20833333	Baik

DATA POSTTEST KELAS KONTROL
SDN 5 PATOKAN
KELAS : V/B

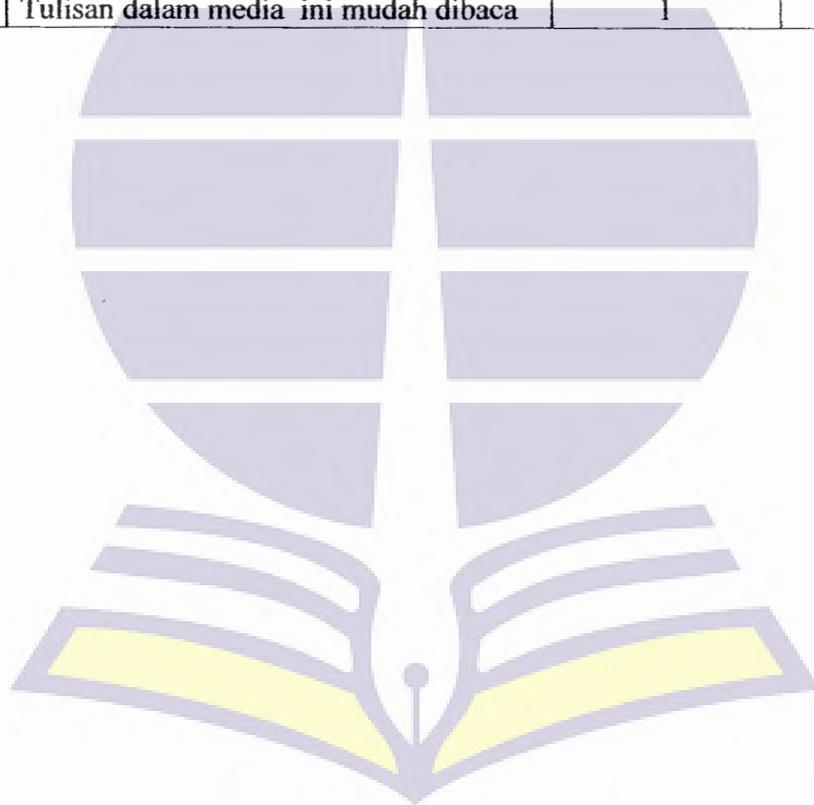
No	Nama Siswa	Kis yang relevan			Organisme yang diteliti			Pergerakan bakteri yang baik dan benar				Nilai	Persentase (%)	Kategori
		B1	D2	B3	D1	D2	D3	P1	P2	P3	P4			
1	ABRYAN MAFLANA SETIAWAN	3	3	2	4	2	4	3	2	3	2	28	70,00	Baik
2	ADITYA ALFANSTAH	3	2	4	3	3	4	3	2	3	4	31	77,50	Baik
3	AMALINA BALQIS	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82,50	Sangat Baik
4	ANNISYA GAMARINDA	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	26	65,00	Cukup Baik
5	ARI RAHMAD WELY PRATAMA	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	26	65,00	Cukup Baik
6	DANIS SYAHERUL ALIM	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	31	77,50	Baik
7	DESTIARA JIHAN FADILAH	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	30	75,00	Baik
8	DESRIKA RAHMAYANTI	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	22	55,00	Kurang Baik
9	ERLANGGA WAHYU SEPTA REN	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	31	77,50	Baik
10	FARDHAN FAKHRIZA RISKULL	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	26	65,00	Cukup Baik
11	GASTI PRAMADYA ABRIKID	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	22	55,00	Kurang Baik
12	LEO BINTANG PRADITA	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	33	82,50	Sangat Baik
13	LEO FEBRIAN ALFARABY	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	24	60,00	Cukup Baik
14	LUTHFI ANSORIEN ABDULLAH	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	26	65,00	Baik
15	MARHABAD ABRIZZAKI	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	29	72,50	Baik
16	SADWA GOTRUS NADA	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	23	57,50	Cukup Baik
17	NASELLINA YUNTA BEHSILIA	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	26	65,00	Cukup Baik
18	NALFAL BINTANG AZZUKA	3	3	4	2	3	4	2	4	2	3	30	75,00	Baik
19	PUTRI BAYU RAMADHANI	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	33	82,50	Sangat Baik
20	PUTRI NUR RAHMATILLAH	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72,50	Baik
21	RADITYA DAFIA SAPUTRA	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	30	75,00	Baik
22	RAGITA INDAH CAINTA DEWI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,50	Baik
23	REZA ADITYA NUGRAHA	2	2	1	2	2	4	3	3	2	3	24	60,00	Cukup Baik
24	RIDHO CARAKA GANI	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	25	62,50	Cukup Baik
JUMLAH		64	60	65	68	61	69	70	71	72	73	673	70,10	Baik
Jumlah Skor 1		0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3	1,25	
Jumlah Skor 2		8	10	7	8	12	6	6	6	4	5	72	30,00	
Jumlah Skor 3		16	13	14	12	11	12	14	13	16	13	134	55,83	
Jumlah Skor 4		0	0	2	4	1	5	4	5	4	6	31	12,92	
Persentase (%)		65,6			68,8			74,5						
Kriteria		Baik			Baik			Baik						

DATA POSTTEST KELAS EKSPERIMEN
SDN 5 PATOKAN
KELAS : V/A

No	Nama Siswa	Kis yang relevan			Organisme yang diteliti			Pergerakan bakteri yang baik dan benar				Nilai	Persentase (%)	Kategori
		B1	D2	B3	D1	D2	D3	P1	P2	P3	P4			
1	ARLYS ZAUFAR HIDEYNA ALFI	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	33	82,50	Sangat Baik
2	BRIGE FATHAN ALFARIQ	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32	80,00	Baik
3	DAVA RAMA SUWABDO	3	2	2	3	3	3	3	3	4	29	72,50	Baik	
4	DWI SILVIANA PUTRI	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	35	87,50	Sangat Baik
5	FADIL ATMA SAPUTRA	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	31	77,50	Baik
6	HILMAN DWI ARIANSYAH	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33	82,50	Sangat Baik
7	MUHAMMAD ABUL ALY YULIA	2	2	4	4	3	3	3	3	3	2	29	72,50	Baik
8	MUHAMMAD HARIZI RASYD	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	34	85,00	Sangat Baik
9	MUHAMMAD KOTO PRABOWO	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	26	65,00	Cukup Baik
10	MUHAMMAD MIET ARI'S SURDI	2	4	3	3	2	4	2	3	3	3	29	72,50	Baik
11	MUHAMMAD DORIS DWI SAPU	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	26	65,00	Cukup Baik
12	NADYA CINTA SEPTYA WARDI	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	32	80,00	Baik
13	NAKHIDATUL JANNAH	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	26	65,00	Cukup Baik
14	NATHAN AKBAR	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	31	77,50	Baik
15	NINGKE YULITA	2	1	2	3	3	3	3	4	3	4	28	70,00	Baik
16	REVALDO GHATAN RAMADHAN	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	33	82,50	Sangat Baik
17	RISKY NUR ILABI	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	34	85,00	Sangat Baik
18	ROSA RAMADHANI	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	27	67,50	Baik
19	SELMANA KESOMA WARDANI	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	24	60,00	Cukup Baik
20	SISWA SAYEBE	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	85,00	Sangat Baik
21	TSABITA AMELIA SAFTOHI	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	26	65,00	Cukup Baik
22	ULIL ILMA BASANI	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36	90,00	Sangat Baik
23	ZAIDAN RIDHO ABRARI	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	26	65,00	Cukup Baik
24	ZAKIK ABDELLOH PRATAMA	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	70,00	Baik
JUMLAH		65	65	73	76	72	73	77	76	75	70	722	75,21	Baik
Jumlah Skor 1		0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,42	
Jumlah Skor 2		9	7	4	1	5	6	4	2	4	6	48	20,00	
Jumlah Skor 3		13	14	15	18	14	11	11	16	13	14	139	57,92	
Jumlah Skor 4		2	2	5	5	7	9	6	7	4	5	52	21,67	
Persentase (%)		70,5			76,7			77,6						
Kriteria		Baik			Baik			Baik						

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No	Pertanyaan	Butir soal	Jumlah soal
1.	Petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas	1	1
2.	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami	1	1
3.	Media ini mendorong rasa ingin tahu	1	1
4.	Media pembelajaran ini menambah pengetahuan	1	1
5.	Media pembelajaran menambah wawasan	1	1
6.	Contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas	1	1
7.	Tulisan dalam media ini mudah dibaca	1	1



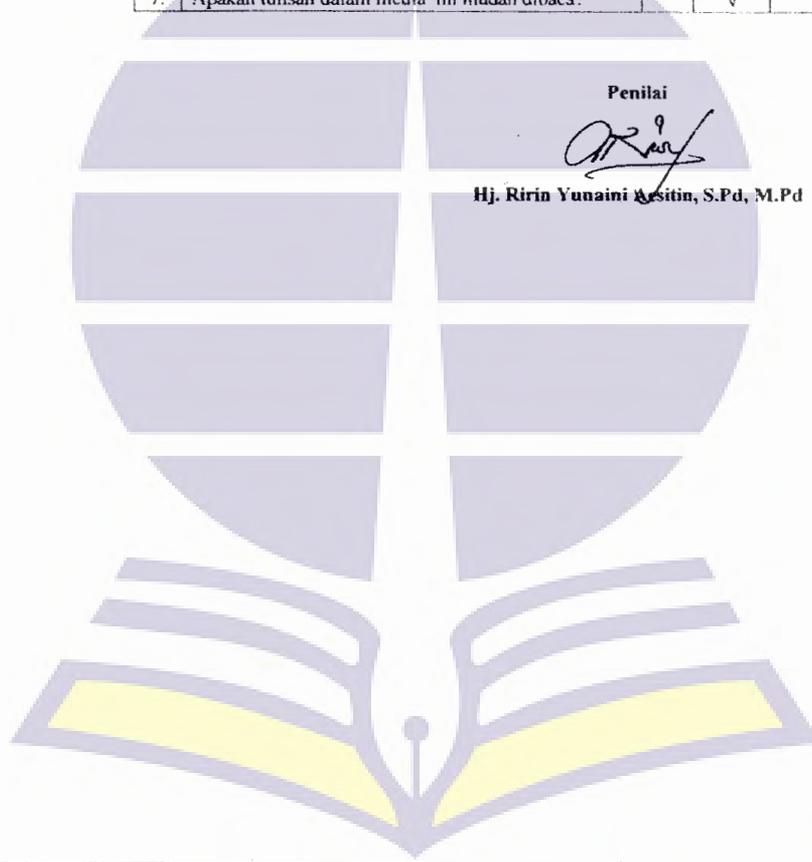
**HASIL PENILAIAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
OLEH VALIDATOR**

No	Pertanyaan	Jawaban		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?	√		
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?	√		
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?	√		
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?	√		
5.	Apakah media ini menambah wawasan?	√		
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?		√	
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?		√	

Penilai



Hj. Ririn Yunaini Asitri, S.Pd, M.Pd



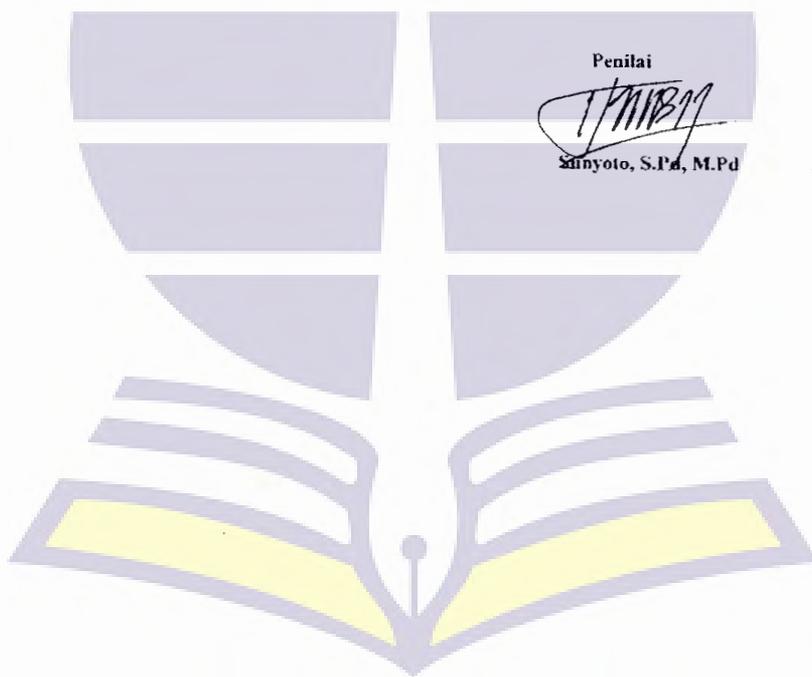
**HASIL PENILAIAN PERANGKAT PEMBELAJARAN OLEH
VALIDATOR**

No	Pertanyaan	Jawaban		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?	√		
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?	√		
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?	√		
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?	√		
5.	Apakah media ini menambah wawasan?	√		
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?	√		
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?	√		

Penilai



Sinyoto, S.Pd, M.Pd



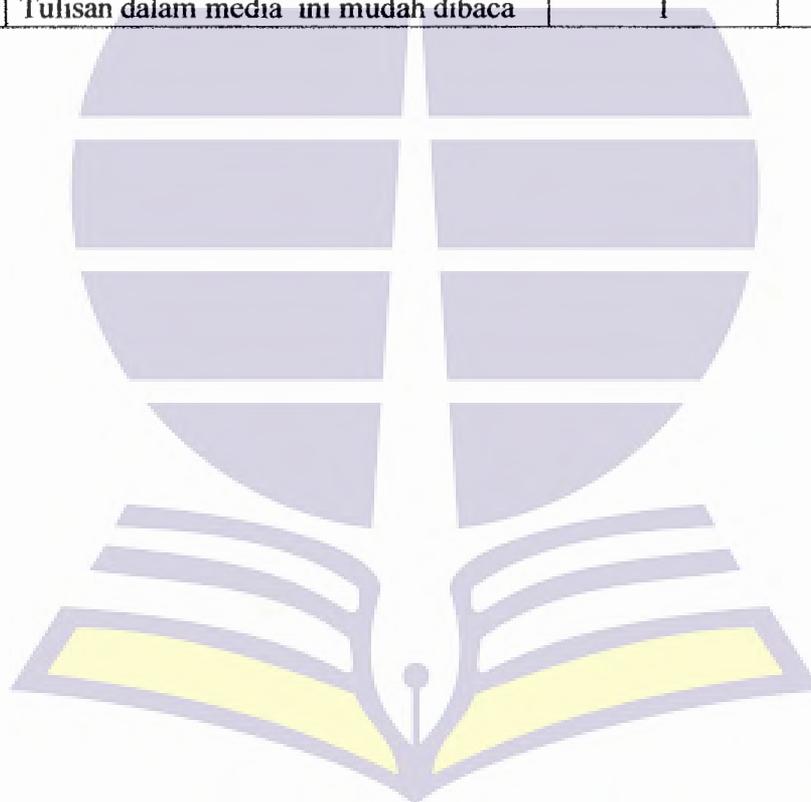
**HASIL PENILAIAN PERANGKAT PEMBELAJARAN OLEH
VALIDATOR**

No	Pertanyaan	Jawaban		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?	√		
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?	√		
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?	√		
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?	√		
5.	Apakah media ini menambah wawasan?	√		
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?	√		
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?	√		


 Penilai
 Rahmat Hidayat, S.Pd, M.Pd

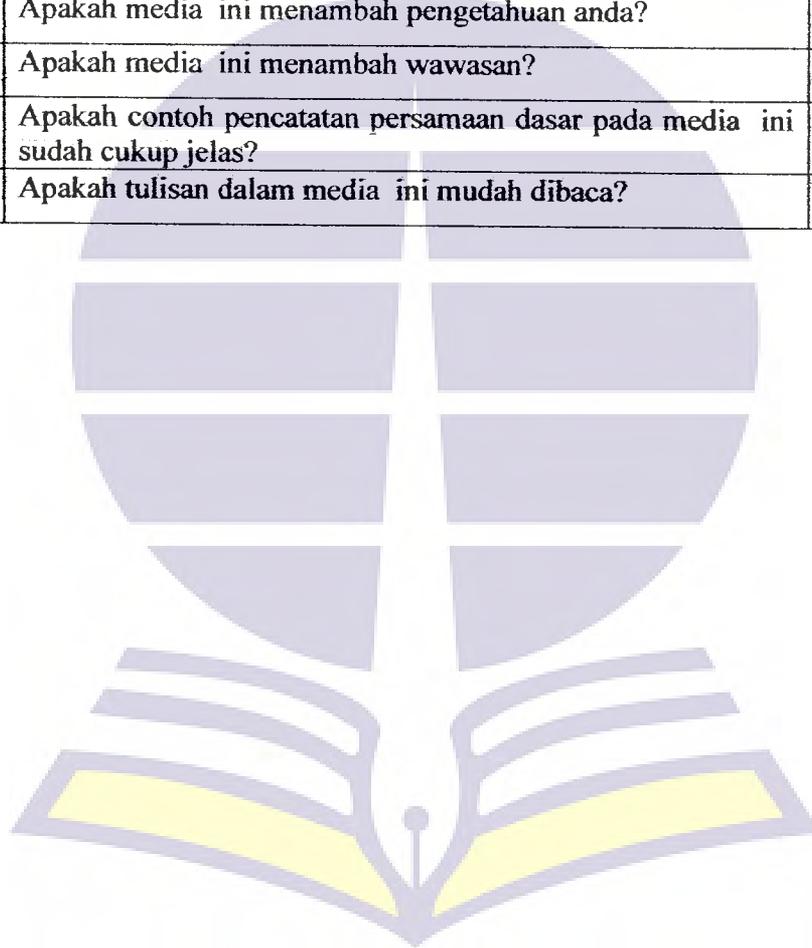
KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No	Pertanyaan	Butir soal	Jumlah soal
1.	Petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas	1	1
2.	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami	1	1
3.	Media ini mendorong rasa ingin tahu	1	1
4.	Media pembelajaran ini menambah pengetahuan	1	1
5.	Media pembelajaran menambah wawasan	1	1
6.	Contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas	1	1
7.	Tulisan dalam media ini mudah dibaca	1	1



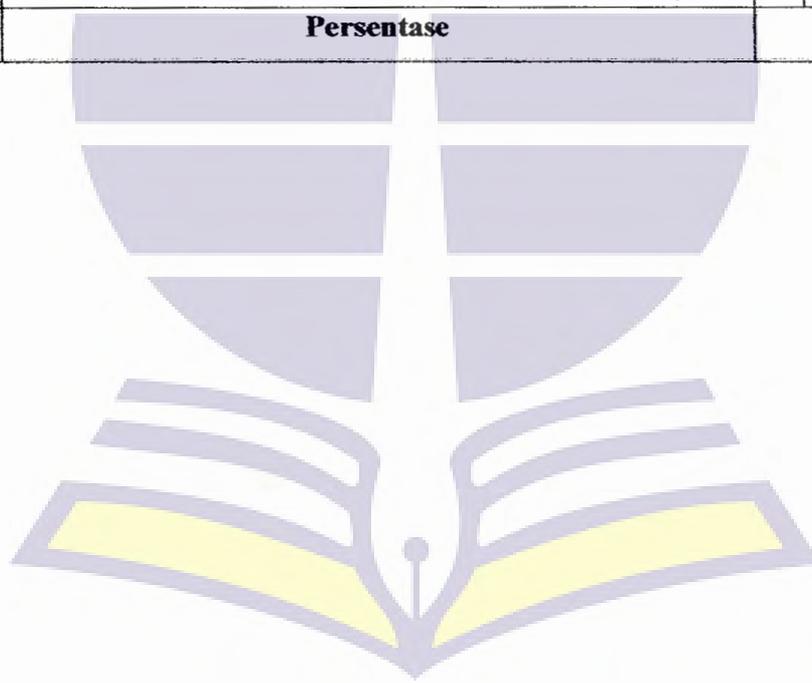
INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?		
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?		
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?		
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?		
5.	Apakah media ini menambah wawasan?		
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?		
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?		



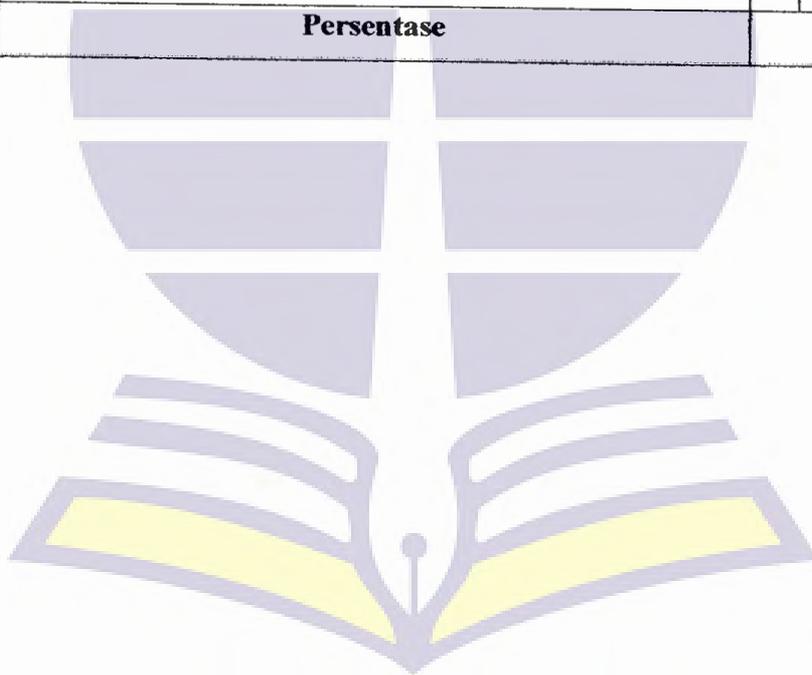
HASIL ANCKET RESPON SISWA KELAS KONTROL

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?					√
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?				√	
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?				√	
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?				√	
5.	Apakah media ini menambah wawasan?				√	
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?				√	
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?					√
	Jumlah	0	0	0	20	10
	Persentase	86				



HASIL ANGKET RESPON SISWA KELAS EKPERIMENT

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini telah disampaikan dengan jelas?					√
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?					√
3.	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu bagi anda?					√
4.	Apakah media ini menambah pengetahuan anda?					√
5.	Apakah media ini menambah wawasan?					√
6.	Apakah contoh pencatatan persamaan dasar pada media ini sudah cukup jelas?				√	
7.	Apakah tulisan dalam media ini mudah dibaca?					√
	Jumlah	0	0	0	4	30
	Persentase	97				



SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN 5 Patokan

Kelas : V (lima)

Tema : 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang Tuhan, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis	3.1.1 menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput (IPK Kunci)	Bacaan Siput bukan hewan yang lemah	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk memerhati gambar ilustrasi. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan 	Teknik Penilaian Teknik penilaian sikap non tes Teknik penilaian pengetahuan : tes tertulis Teknik penilaian	<ol style="list-style-type: none"> a. Nasionalis b. Integritas c. Mandiri d. Gotong Royong 	4x35'	Kemendiknas dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). Buku siswa dan guru Tema 4 Daerah Tempat Tinggalku.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual	3.1.2 memperjelas ide pokok dari masing-masing paragraf tentang						

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dongeng kancil dan siput (PK Pendukung)		<p>tanggapan terhadap gambar yang diamatinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah semua siswa memberikan tanggapan, guru memberikan penguatan dan penjelasan gambar dan kaitannya dengan materi akan dipelajari. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca teks berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah". Alternatif kegiatan membaca 	keterampilan: unjuk kerja			Bandung: Kemendikbud ..

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • - Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. - Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. • Selesai membaca siswa menentukan dan menuliskan ide pokok masing-masing paragraf dari bacaan secara mandiri. • Guru 				

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.</p> <p>Ayo Berbicara</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengeluarkan boneka berbentuk siput dan kancil. Siswa memberikan tanggapan mengenai boneka yang dibawa oleh guru. Guru mempersiapkan 				

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>dongeng.</p> <ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita atau isi bacaan tersebut dengan kata atau kalimatnya sendiri. Siswa yang lain diminta untuk menyimak bila temannya sedang bercerita. Kegiatan ini bisa dilaksanakan secara bergantian. Tes yang akan digunakan guru adalah 				

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>menggunakan metode menceritakan kembali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan tentang dongeng • Siswa menjawab pertanyaan secara tertulis. 				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RPP TEMATIK (PERTEMUAN 1)**

Nama Sekolah	: SD Negeri 5 Patokan
Tema	: 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema	: 1. Organ Gerak Hewan
Kelas / Semester	: V / Ganjil
Materi Pokok	: Hewan Avertebrata dan Vertebrata
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)
Pembelajaran Ke	: 5

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

1. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput dengan tanggung jawab
2. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput (IPK Kunci)
 - 3.1.2 memperjelas ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 melisankan pokok pikiran pada teks tulis dalam bentuk cerita tentang dongeng kancil dan siput (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menyajikan cerita pada teks tulis tentang dongeng kancil dan siput (IPK Pendukung)

D. Materi Ajar

1. Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
2. Dongeng Kancil dan siput

E. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah, pengamatan
2. Model : Problem Base Learning / PBL

F. Media

- Buku, gambar, boneka tangan, teks bacaan, dan dongeng
- Boneka tangan

G. Sumber Belajar

- Maryanto, dkk 2017. Buku Guru dan Siswa SD MI Kelas V Tema 1 “ Organ Gerak Hewan dan Manusia “Buku Tematik Terpadu K I3Edisi Revisi 2017. Jakarta : Balitbang Kemendikbud.
- Buku referensi lain yang relevan
- <http://www.ceritadongenganak.com/2015/02/cerita-kancil-dan-siput.html>

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. • Seorang siswa diminta untuk memimpin doa. • Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk mencermati gambar ilustrasi. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap gambar yang diamatinya. • Setelah semua siswa memberikan tanggapan, guru memberikan penguatan dan penjelasan gambar dan kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah". • Alternatif kegiatan membaca • - Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. 	190 menit

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>- Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selesai membaca siswa menentukan dan menuliskan ide pokok masing-masing paragraf dari bacaan secara mandiri. • Guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. <p>Ayo Berbicara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengeluarkan boneka berbentuk siput dan kancil. • Siswa memberikan tanggapan mengenai boneka yang dibawa oleh guru. • Guru mempersiapkan dongeng. • Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita atau isi bacaan tersebut dengan kata atau kalimatnya sendiri. • Siswa yang lain diminta untuk menyimak bila temannya sedang bercerita. Kegiatan ini bisa dilaksanakan secara bergantian. • Tes yang akan digunakan guru adalah menggunakan metode menceritakan kembali. • Guru memberikan pertanyaan tentang isi dongeng • Siswa menjawab pertanyaan secara tertulis. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian • Guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu dengan bertanya : bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini? Kegiatan apa yang kamu sukai? Mengapa?, Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa ? • Kelas ditutup dengan doa bersama. 	10 menit

I. Penilaian

Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin.
2. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
3. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

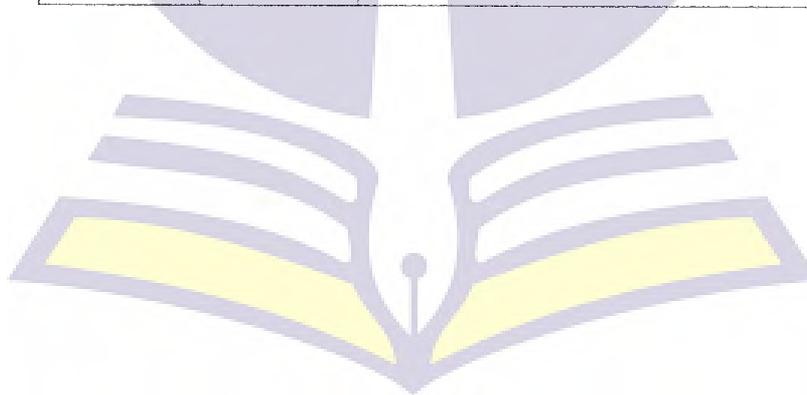
1. Rubrik penilaian mencari ide pokok bacaan

a.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.



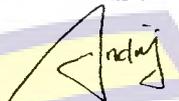
2. Rubrik penilaian Menceritakan kembali dongeng yang didengarnya

No	Aspek yang Dinilai	Rincian Kemampuan	Nilai	
1	Isi yang relevan	Isi sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	3	
		Isi kurang sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	2	
		Isi tidak sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	1	
2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar			
		a. susunan kalimat yang gramatikal	Kalimat yang digunakan sesuai dengan gramatikal.	3
			Kalimat yang digunakan kurang sesuai dengan gramatikal.	2
	Kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan gramatikal.		1	
	b. pilihan kata yang tepat	Tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	3	
		Kurang tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	2	
		Tidak tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	1	
	c. pelafalan yang benar	Tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	3	
		Kurang tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	2	
		Tidak tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	1	
	d. intonasi yang sesuai	Tepat dalam penggunaan intonasi.	3	
		Kurang tepat dalam penggunaan intonasi.	2	
Tidak tepat dalam penggunaan intonasi.		1		

REFLEKSI

Mengetahui
Kepala Sekolah


Hj. SUGIARTIK, S.Pd
NIP. 19601201 197803 2 007

Siubondo, 23-9-2019
Wali Kelas V


ANDRIANI OKIRIANI
NIP.

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikkan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

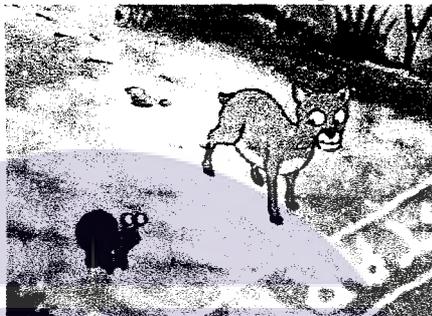
Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan seterjal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

1. Dongeng tentang Kancil dan Siput

Siput Bukanlah Hewan Yang Lemah



Pagi itu udara amat cerah. Di pinggir sungai masih tampak kecipak-kecipak air menunjukkan bahwa ikan-ikan masih sibuk bermain dan mencari makan. Setelah itu, air sungai semakin surut dan ikan-ikan mulai menghilang dari permukaan air. Mungkin mereka bersembunyi atau berlindung di balik akar-akar pohon enau.

Di pinggir sungai tampak bermunculan beberapa ekor siput. Mula-mula sedikit jumlahnya, tetapi lambat laun semakin banyak. Menjelang puncak pasang surut, jumlah siput di pinggir sungai itu sudah mencapai ribuan ekor. Ada yang besar, ada pula yang kecil. Tentunya yang besar adalah para pemimpin dan yang paling besar adalah raja siput.

Suatu ketika, sang raja sangat memerlukan kehadiran dan bantuan para bawahannya. Oleh karena itu, dipanggilnya seluruh bawahannya untuk berkumpul dan rapat di suatu tempat yang sudah ditentukan. Kemudian sang raja siput berujar;

"Saudara-saudaraku, dengarlah seruanku ini! Hari ini aku meminta saudara-saudara bersiap dan berjaga-jaga karena tidak berapa lama lagi seekor makhluk bernama kancil akan melewati daerah perkampungan kita ini."

"Bagaimana rupanya Tuan? Aku belum pernah melihat wajahnya sekalipun," tanya salah seekor siput.

"O, kalau begitu tunggu saja di sini. Jika tidak ada halangan, sebentar lagi binatang itu akan lewat melewati kampung kita ini. Tentu saja engkau dapat menyaksikannya," jawab sang raja.

Seekor siput lain menyela, "Apakah kelebihan binatang itu sehingga kita perlu memperhatikannya?"

"Begini saudara-saudara," sahut sang raja. "Kancil itu binatang yang cerdas, beberapa ekor binatang hutan sudah ia tipu. Sekarang, ia sedang kemari untuk mencari mangsa berikutnya. Tampaknya ia ingin menjadi raja di antara segala binatang yang ada di dunia ini."

Suasana hening seketika. Sesaat kemudian tampak perbedaan sikap di antara para bawahan terhadap penjelasan yang baru saja disampaikan sang raja siput. Ada yang termenung. Ada yang keheran-heranan seakan-akan tidak

No	Aspek	Indikator	Skor
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengatur volume suara baik tinggi dan rendah dalam menyampaikan kritik dan saran 	
3.	Keberanian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan penuh keyakinan Siswa mampu menunjukkan sikap wajar, tenang, dan tidak kaku pada saat memberikan kritik dan saran 	20
4.	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menempatkan secara tepat ucapannya dalam ketepatan pengucapan agar terjadi kesalahpahaman Siswa mampu memberikan pernyataan yang jelas tanpa hambatan dalam berbicara 	20
5.	Penguasaan Topik	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengungkap ide-ide yang cemerlang Siswa mampu menggunakan daya nalar memberikan kritik dan saran 	20

Lampiran Lembar Kerja Siswa

A. Menentukan ide pokok

Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!

B. Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar

- Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
- Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
- Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
- Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
- Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...

C. Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!

Kunci jawaban

1	Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan.	karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membandingkan-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.
2	Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan.	Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain.

3	Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan.	Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai.
4	Siput adalah sang pengembara yang mandiri.	Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.
5	Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dan juga dalam mempertahankan diri dari serangan predator.	Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan.

B. Jawaban pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengarkan

1. Kancil dan siput
2. Kancil : Sombong, Siput : sabar
3. di hutan pada pagi hari
4. Tidak boleh sombong dan meremehkan orang lain, percaya diri,
5. Kesimpulan

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "Bagai siput memuji buntut". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

C. Melihat dan menilai demonstrasi siswa dalam bercerita

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP TEMATIK (PERTEMUAN 2)

Nama Sekolah	: SD Negeri 5 Patokan
Tema	: 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema	: 1. Organ Gerak Hewan
Kelas / Semester	: V / Ganjil
Materi Pokok	: Hewan Avertebrata dan Vertebrata
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)
Pembelajaran Ke	: 5

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

3. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput dengan tanggung jawab
4. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 menafsirkan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Kunci)
 - 3.1.2 memerinci ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 Menugaskan cerita tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menceritakan dongeng asal mula rumah siput (IPK Pendukung)

D. Materi Ajar

3. Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
4. Dongeng asal mula rumah siput

E. Metode dan Model Pembelajaran

3. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah, pengamatan
4. Model : Problem Base Learning / PBL

F. Media

- Buku, gambar, boneka tangan, teks bacaan, dan dongeng
- Boneka tangan

G. Sumber Belajar

- Maryanto, dkk 2017. Buku Guru dan Siswa SD MI Kelas V Tema 1 “ Organ Gerak Hewan dan Manusia “Buku Tematik Terpadu K 13Edisi Revisi 2017. Jakarta : Balitbang Kemendikbud.
- Buku referensi lain yang relevan
- <http://www.ceritadongenganak.com/2015/02/cerita-kancil-dan-siput.html>

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. • Seorang siswa diminta untuk memimpin doa. • Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk memerhati gambar ilustrasi. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap gambar yang diamatinya. • Setelah semua siswa memberikan tanggapan, guru memberikan penguatan dan penjelasan gambar dan kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah". • Alternatif kegiatan membaca • - Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. 	190 menit

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>- Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selesai membaca siswa menentukan dan menuliskan ide pokok masing-masing paragraf dari bacaan secara mandiri. • Guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. <p>Ayo Berbicara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengeluarkan boneka berbentuk siput dan kancil. • Siswa memberikan tanggapan mengenai boneka yang dibawa oleh guru. • Guru mempersiapkan dongeng. • Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita atau isi bacaan tersebut dengan kata atau kalimatnya sendiri. • Siswa yang lain diminta untuk menyimak bila temannya sedang bercerita. Kegiatan ini bisa dilaksanakan secara bergantian. • Tes yang akan digunakan guru adalah menggunakan metode menceritakan kembali. • Guru memberikan pertanyaan tentang isi dongeng • Siswa menjawab pertanyaan secara tertulis. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian • Guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu dengan bertanya : bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini? Kegiatan apa yang kamu sukai? Mengapa?, Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa ? • Kelas ditutup dengan doa bersama. 	10 menit

I. Penilaian

Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin.
2. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
3. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

1. Rubrik penilaian mencari ide pokok bacaan

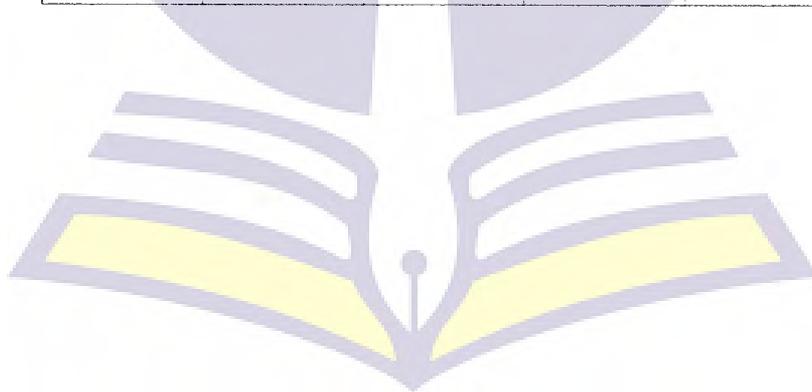
a.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

2



Rubrik penilaian Menceritakan kembali dongeng yang didengarnya

No	Aspek yang Dinilai	Rincian Kemampuan	Nilai	
1	Isi yang relevan	Isi sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	3	
		Isi kurang sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	2	
		Isi tidak sesuai dan relevan dengan tema yang dibahas.	1	
2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar			
		a. pemilihan bahasa yang gramatikal	Kalimat yang digunakan sesuai dengan gramatikal.	3
			Kalimat yang digunakan kurang sesuai dengan gramatikal.	2
	Kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan gramatikal.		1	
	b. pilihan kata yang tepat	Tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	3	
		Kurang tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	2	
		Tidak tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	1	
	c. pelafalan yang jelas	Tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	3	
		Kurang tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	2	
		Tidak tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	1	
d. intonasi yang sesuai	Tepat dalam penggunaan intonasi.	3		
	Kurang tepat dalam penggunaan intonasi.	2		
	Tidak tepat dalam penggunaan intonasi.	1		

REFLEKSI

.....

.....

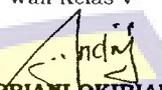
.....

Mengetahui
Kepala Sekolah


Hi SUARTIK, S.Pd
NIP. 19601201 197803 2 007

Situbondo, 25-9-2019

Wali Kelas V


ANDRIANI OKIRIANI
NIP.

Lampiran Materi

2. Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan seterjal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh

menyombongkan iri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

3. Dongeng

Asal Mula Rumah Siput

Adik-adik yang baik, kali ini **Dongeng anak** akan mendongeng tentang **Asal mula Rumah Siput**, tentu adik-adik tahu kan siput, **binatang** yang mempunyai cangkang. Nah kali ini cerita anak akan menceritakannya. Yuk adik-adik kita baca saja yuk ceritanya.... Pada dahulu kala, **siput** tidak mempunyai cangkang seperti sekarang kita lihat. Pertama kali sekali siput tinggal di sebuah sarang burung yang sudah di tinggalkan oleh si induk burung diatas pohon. Dia pun merasa nyaman dan tenang tinggal di sarang burung itu karena terasa sejuk oleh daun daun pepohonan jika saat terik disiang hari. Akan tetapi bekas sarang burung yang ditinggali si siput tidak bisa menghalangi air hujan ketika hujan datang, dan dia pun merasa kedinginan dan basah saat hujan datang.



Kemudian si siput pun pergi mencari tempat tinggal yang baru yang bisa melindunginya dari tetesan air hujan. Ia pun menemukan sebuah lubang yang ada di batang pohon "mungkin ini tempat yang cocok untuk ku jadikan rumah ku, karena jika saat terik disiang hari aku akan terlindungi dan bahkan saat hujan turun walau sangat deras aku tidak akan kebasahan dan kedinginan." begitu pikir si siput didalam hatinya menjadikan lobang dipohon itu menjadi **rumah siput**. Dan akhirnya si siput pun masuk kedalam lubang di batang pohon itu. Singkat cerita, disuatu hari yang cerah datang lah seekor **burung pelatuk**. Tok .. tok .. tok ... **siburung pelatuk** terus mematuk batang pohon dekat dengan lubang yang ditempati si siput. **sisiput** pun menjadi terganggu dan ia tidak bisa tidur karena berisik mendengar si burung pelatuk yang sedang membuat lubang. Hati nya pun sangat jengkel dan ahirnya sisiput pun turun keluar dari lubang batang pohon dan dia pun pergi mencari tempat tinggal selanjutnya. Menjelang hari mulai sore sisiput menemukan sebuah lubang ditanah, "kelihatannya hangat jika malam nanti datang" pikir si siput. Siput pun mulai membersihkan lubang tersebut dan dia memutuskan untuk tinggal didalamnya. Saat mulai datang malam, ternyata banyak tikus tikus yang menggali tanah dari segala arah dan akhirnya merusak rumah si siput. Apa boleh buat, ia pun pergi meninggalkan lubang ditanah itu untuk kembali mencari tempat baru. Ia terus berjalan dan tiba ditepi pantai yang penuh dengan batu karang. "Nah, mungkin itu yang cocok untuk ku. Disela sela batu karang itu bisa menjadi rumah ku. Tempat itu bisa melindungi ku dari panas matahari dan hujan, tidak ada burung pelatuk yang mematuk karang ini dan **si tikus** pun tidak

akan mampu menggali untuk membuat lubang di batu karang ini." Sorak si siput merasa senang.

Cerita diambil dari dari : <https://guruceritaku.blogspot.com/2017/06/cerita-dongeng-asal-mula-rumah-siput.html>

Lampiran Penilaian

No	Nama	Ketepatan				Menunjukkan Bukti Pendukung				Waktu				Keterampilan Penulisan			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

No	Nama	Rumusan ide pokok				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Ketepatan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														

2. Menceritakan kembali isi dongeng

No	Nama	Kata	Volume	Keberanian	Kelancaran	Penguasaan	Jml	Ketuntasan	
								Tuntas	Tidak Tuntas
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Keterangan:

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Pilihan Kata	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggunakan kata yang tepat untuk mengucapkan kata-kata dalam memberikan kritik dan saran Siswa mampu menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dan memiliki daya keindahan terutama bila kata itu diucapkan 	20
2.	Volume Suara	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengatur bunyi sehingga suara yang diproduksi menjadi jelas saat memberikan penjelasan tentang kritik dan saran Siswa mampu mengatur volume suara baik tinggi dan rendah dalam menyampaikan kritik dan saran 	20
3.	Keberanian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan penuh keyakinan Siswa mampu menunjukkan sikap wajar, tenang, dan tidak kaku pada saat memberikan kritik dan saran 	20
4.	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menempatkan secara tepat ucapannya dalam ketepatan pengucapan agar terjadi kesalahpahaman Siswa mampu memberikan pernyataan yang jelas tanpa hambatan dalam berbicara 	20
5.	Penguasaan Topik	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengungkap ide-ide yang cemerlang Siswa mampu menggunakan daya nalar memberikan kritik dan saran 	20



Lampiran Lembar Kerja Siswa

D. Menentukan ide pokok

Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!

E. Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar

6. Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
7. Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
8. Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
9. Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
10. Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...

F. Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!

Kunci jawaban

1	Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan.	karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.
2	Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan.	Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain.
3	Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan.	Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai.
4	Siput adalah sang pengembara yang mandiri.	Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.
5	Siput memiliki	Meskipun tubuhnya lunak,

pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dan juga dalam mempertahankan diri dari serangan predator.

namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan.

B. Jawaban pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengarkan

1. Kancil dan siput
2. Kancil : Sombong, Siput : sabar
3. di hutan pada pagi hari
4. Tidak boleh sombong dan meremehkan orang lain, percaya diri,

5. Kesimpulan

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "**Bagai siput memuji buntut**". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

C. Melihat dan menilai demonstrasi siswa dalam bercerita



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP TEMATIK (PERTEMUAN 3)

Nama Sekolah	: SD Negeri 5 Patokan
Tema	: 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema	: 1. Organ Gerak Hewan
Kelas / Semester	: V / Ganjil
Materi Pokok	: Hewan Avertebrata dan Vertebrata
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)
Pembelajaran Ke	: 3

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

5. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura dengan tanggung jawab
6. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 mengaudit ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Kunci)
 - 3.1.2 menyusun ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 Menugaskan cerita tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menceritakan dongeng siput dan kura-kura (IPK Pendukung)

D. Materi Ajar

5. Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
6. Dongeng siput dan kura-kura

E. Metode dan Model Pembelajaran

5. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah, pengamatan
6. Model : Problem Base Learning / PBL

F. Media

- Buku, gambar, boneka tangan, teks bacaan, dan dongeng
- Boneka tangan

G. Sumber Belajar

- Maryanto, dkk 2017. Buku Guru dan Siswa SD MI Kelas V Tema 1 “ Organ Gerak Hewan dan Manusia “Buku Tematik Terpadu K 13Edisi Revisi 2017. Jakarta : Balitbang Kemendikbud.
- Buku referensi lain yang relevan
- <http://www.ceritadongenganak.com/2015/02/cerita-kancil-dan-siput.html>

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. • Seorang siswa diminta untuk memimpin doa. • Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk memerhati gambar ilustrasi. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap gambar yang diamatinya. • Setelah semua siswa memberikan tanggapan, guru memberikan penguatan dan penjelasan gambar dan kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah". • Alternatif kegiatan membaca • - Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. 	190 menit

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>- Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selesai membaca siswa menentukan dan menuliskan ide pokok masing-masing paragraf dari bacaan secara mandiri. • Guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. <p>Ayo Berbicara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengeluarkan boneka berbentuk siput dan kancil. • Siswa memberikan tanggapan mengenai boneka yang dibawa oleh guru. • Guru mempersiapkan dongeng. • Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita atau isi bacaan tersebut dengan kata atau kalimatnya sendiri. • Siswa yang lain diminta untuk menyimak bila temannya sedang bercerita. Kegiatan ini bisa dilaksanakan secara bergantian. • Tes yang akan digunakan guru adalah menggunakan metode menceritakan kembali. • Guru memberikan pertanyaan tentang isi dongeng • Siswa menjawab pertanyaan secara tertulis. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai penutup guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian • Guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu dengan bertanya : bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini? Kegiatan apa yang kamu sukai? Mengapa?, Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa ? • Kelas ditutup dengan doa bersama. 	10 menit

I. Penilaian

Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin.
2. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
3. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

1. Rubrik penilaian mencari ide pokok bacaan

a.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
Keterampilan Penulisan: Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

Penggunaan bahasa yang baik dan benar.			
a. kalimat-kalimat yang gramatikal	Kalimat yang digunakan sesuai dengan gramatikal.	3	
	Kalimat yang digunakan kurang sesuai dengan gramatikal.	2	
	Kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan gramatikal.	1	
b. pilihan kata yang tepat	Tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata	3	
	Kurang tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	2	
	Tidak tepat dalam menggunakan diksi atau pilihan kata.	1	
c. pelafalan yang jelas	Tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	3	
	Kurang tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	2	
	Tidak tepat dalam pelafalan diksi yang digunakan.	1	
d. intonasi yang sesuai	Tepat dalam penggunaan intonasi.	3	
	Kurang tepat dalam penggunaan intonasi.	2	
	Tidak tepat dalam penggunaan intonasi.	1	

REFLEKSI

.....

.....

.....

.....

Mengetahui
Kepala Sekolah

H. Sugiartik, S.Pd
NIP. 196012011978032007

Situbondo, 27-9-2019
Wali Kelas V

ANDRIANI OKIRIANI
NIP.

Lampiran Materi

4. Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan seterjal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh

menyombongkan iri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

5. Dongeng

KISAH SIPUT DAN KURA-KURA



ilustrasi : aguskarianto

Siang itu, di pinggir sungai nampak seekor siput sedang duduk termenung. Berkali-kali dia menyesali nasibnya. Dia sering menggerutu memikirkan bentuk tubuhnya yang berbeda dengan teman-temannya. Kebanyakan teman-temannya bisa bermain sejauh-jauhnya, bisa lari kencang, bisa berlompat-lompatan, namun dirinya tidak bisa melakukannya. Jangankan bisa pergi ke seberang lautan, untuk berlari cepat saja dirinya tidak mampu. Apalagi gumpalan cangkang yang ada di punggungnya menambah sulit dalam berjalan.

"Uhhhh... gara-gara cangkang yang ada di punggungku ini menjadikan aku lambat berjalan... uuhhhh," kata si siput ngedumel. "Kenapa aku dilahirkan dengan bentuk tubuh seperti ini? Kenapaaa? Tidak adiiiiiii... Tuhan benar-benar tidak adiiii... huhuhuhuhu... aku jadi benci...!!!"

Begitulah, setiap hari si siput senantiasa menyesali diri sendiri. Dia senantiasa menyalahkan sang pencipta yang telah membentuk tubuhnya seperti itu. Dia tidak mengetahui kenapa Allah swt memberi bentuk tubuh seperti itu. Dia tidak mengetahui kelebihan dirinya dengan bentuk tubuh seperti itu. Sesungguhnya setiap Allah swt menciptakan makhluk-Nya tentu *dibekali dengan*

sebuah potensi besar yang tidak dimiliki makhluk yang lain.

Siang itu, datanglah si kura-kura. Badan si kura-kura basah kuyup setelah seharian berenang di sungai.

"Assalamu'alaikum. Siput. Hohohohoho...kamu masih menghabiskan waktumu dengan menyesali diri diri yaaa?" sapa si kura-kura. Si siput tidak menghiraukan sapaan kura-kura. Dia hanya diam. Mulut si siput digerak-gerakkan ke kiri dan ke kanan. Dia tidak mau berbicara dengan siapapun.

"Wuuhh...ada yang mengucapkan salam kok malah tidak dijawab...dosa itu," lanjut si kura-kura sambil melihat siput yang masih terdiam.

"Wa alaikumussalam!" jawab si siput ketus.

"Hehehehe...jawab salam kok tidak ikhlas begitu...tapi nggak apa-apalah lumayan daripada gak jawab," kata si kura-kura. "Ada apa sih kok kamu setiap hari bersedih dan senantiasa berkeluh kesah... sepertinya kamu tidak mensyukuri pemberian Allah swt dengan tubuhmu yang cantik begitu?"

"Apa katamu, kura-kura?" tanya si siput. "Kamu bilang aku cantik? Cantik apanya? Aku menyesal memiliki tubuh seperti ini...aku sedih memiliki bentuk tubuh yang berbeda dengan kalian...aku sediiihhhh...sediiihhhh."

Si kura-kura tersenyum mendengar jawaban si siput.

"Hei, ada teman sedih kok malah senyam-senyum begitu!"

"Sebab kamu lucu, siput" jawab kura-kura. "Jadi selama ini kamu sedih karena memiliki tubuh seperti itu? Kamu sedih karena merasa tubuhnya jelek? Kamu sedih karena menganggap bahwa dirimu tidak memiliki potensi besar seperti teman-teman kita? Kamu sedih karena Allah swt menciptakan dirimu dengan tubuh seperti itu?"

"Nah, kamu sudah tahu alasannya khan?"

"Wah..wah..wah...pikiranmu picik, kawan," kata kura-kura.

"Apa !? Picik katamu!? ini realita khan..ini kenyataan khan... bentuk tubuhku seperti ini?"

"Benar kawan, bahwa tubuhmu diciptakan seperti itu tentu sang pencipta sudah memikirkan....sudah berpikir jauh ke depan...kamu pasti memiliki potensi yang tidak dimiliki teman-teman kita...hanya saja karena kamu senantiasa berkeluh kesah sehingga waktumu menjadi mubadzir...sis-sia...kamu jadi terlambat mengetahui bakat dan kemampuan besar yang kamu miliki."

"Ah...sok tahu kamu!" bentak si siput kepada si kura-kura.

"Tapi benar, kawan. Kamu sebenarnya memiliki keunggulan yang tidak dimiliki teman-teman kita."

Si siput terdiam. Ia terus merenungkan kata-kata si kura-kura. "Ucapan si kura-kura banyak benarnya juga," kata si siput dalam hati. "Selama ini waktuku sia-sia dan terbuang percuma. Aku terlalu banyak berkeluh kesah dengan kelemahan diriku. Aku tidak pernah memikirkan bakat dan keunggulan diriku sendiri."

Belum sempat si siput menyampaikan rasa terima kasih atas saran si kura-kura, tiba-tiba di kejauhan nampak seekor semut hitam berteriak-teriak karena anaknya terhanyut di aliran sungai. Secepat kilat si siput menuju aliran sungai. Sesampai di pinggir sungai, lalu dia mengangkat tinggi-tinggi cangkangnya menahan derasnya air sungai. Ketika dia melihat anak semut hitam, segera tubuhnya bergerak untuk memasukkan anak semut hitam ke dalam cangkangnya.

"Alhamdulillah....akhirnya aku berhasil menyelamatkannya," kata si siput

kegirangan.

"Horeee...horeee...horeee.....hidup si pahlawan kita.. hidup Siput....hidup si pahlawan penyelamat kita...horeee," teriak semut-semut hitam lainnya yang ikut menyaksikan keberanian si siput melawan arus sungai dengan cangkangnya untuk menyelamatkan anak semut.

"Terima kasih, Siput....terima kasih....entah bagaimana aku harus membalas jasa baikmu ini," kata pimpinan si semut hitam.

"Ahhh...terima kasih kembali, teman-teman," kata si siput. "Bukan aku yang telah menyelamatkan kalian. Namun aku hanyalah makhluk yang menjadi sarana Allah swt untuk menyelamatkan kalian."

"Benar Siput, tetapi bagaimanapun juga saat ini kamu sudah berhasil menyelamatkan anakku...kamu adalah pahlawanku ...hidup Pak Siput...hidup pahlawan kita...."

Si siput terharu mendengar ketulusan ucapan pimpinan semut hitam. Air matanya menetes di pipinya. Dia terharu menerima sanjungan teman-temannya. Kini dia sadar, ternyata di dunia ini setiap makhluk memiliki keunggulan masing-masing. Setiap makhluk yang diciptakan Allah swt pasti memiliki potensi, keunggulan dan bakat yang tidak dimiliki oleh makhluk yang lain. *Kalau kita senantiasa berkeluh kesah dengan kekurangan kita maka tidak akan menemukan potensi, keunggulan dan bakat yang telah dianugerahkan Allah swt kepada kita.*

moral cerita : jangan iri dengan kelebihan orang lain sebab Allah swt menciptakan Makhluk-Nya pasti berguna dan memiliki kelebihan dan bakat yang berbedabeda.

Cerita diambil dari dari : <https://dongeng-untuk-anak.blogspot.com/2013/09/kisah-siput-dan-kura-kura.html>

Lampiran Penilaian

a. Mencari ide pokok bacaan		Ketepatan				Menunjukkan Bukti Pendukung				Waktu				Keterampilan Penulisan			
No	Nama	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

No	Nama	Rumusan ide pokok				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Ketepatan							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				

1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			

2. Menceritakan kembali isi dongeng

No	Nama	Kata	Volume	Keberanian	Kelancaran	Penguasaan	Jml	Ketuntasan	
								Tuntas	Tidak Tuntas
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Keterangan:

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Pilihan Kata	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggunakan kata yang tepat untuk mengucapkan kata-kata dalam memberikan kritik dan saran Siswa mampu menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dan memiliki daya keindahan terutama bila kata itu diucapkan 	20
2.	Volume Suara	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengatur bunyi sehingga suara yang diproduksi menjadi jelas saat memberikan penjelasan tentang kritik dan saran Siswa mampu mengatur volume suara baik tinggi dan rendah dalam menyampaikan kritik dan saran 	20
3.	Keberanian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan penuh keyakinan Siswa mampu menunjukkan sikap wajar, tenang, dan tidak kaku pada saat memberikan kritik dan saran 	20
4.	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menempatkan secara tepat ucapannya dalam ketepatan pengucapan agar terjadi kesalahpahaman Siswa mampu memberikan pernyataan yang jelas tanpa hambatan dalam berbicara 	20

No	Aspek	Indikator	Skor
5.	Penguasaan Topik	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengungkap ide-ide yang cemerlang Siswa mampu menggunakan daya nalar memberikan kritik dan saran 	20

Lampiran Lembar Kerja Siswa

G. Menentukan ide pokok

Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!

H. Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar

11. Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
12. Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
13. Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
14. Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
15. Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...

I. Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!

Kunci jawaban

1	Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan.	karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.
2	Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan.	Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain.
3	Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan.	Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai.
4	Siput adalah sang pengembara yang mandiri.	Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas.



Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

5 Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dan juga dalam mempertahankan diri dari serangan predator.

Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan.

B. Jawaban pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengarkan

1. Kancil dan siput
2. Kancil : Sombong, Siput : sabar
3. di hutan pada pagi hari
4. Tidak boleh sombong dan meremehkan orang lain, percaya diri,

5. Kesimpulan

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "**Bagai siput memuji buntut**". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

C. Melihat dan menilai demonstrasi siswa dalam bercerita

Bahasa Indonesia

A

- KI 1enjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

1. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput dengan tanggung jawab
2. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator**Bahasa Indonesia**

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput (IPK Kunci)
 - 3.1.2 memperjelas ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng kancil dan siput (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 melisankan pokok pikiran pada teks tulis dalam bentuk cerita tentang dongeng kancil dan siput (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menyajikan cerita pada teks tulis tentang dongeng kancil dan siput (IPK Pendukung)

D. Materi Ajar

1. Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
2. Dongeng Kancil dan siput

E. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah,

pengamatan
2. Model : Problem Base Learning / PBL

E. Materi

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikkan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

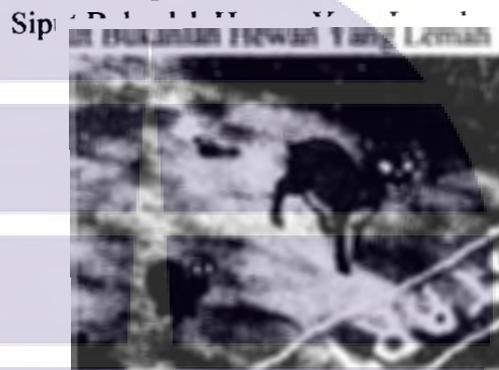
Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan seterjal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan iri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

Dongeng tentang Kancil dan Siput



Pagi itu udara amat cerah. Di pinggir sungai masih tampak kecipak-kecipak air menunjukkan bahwa ikan-ikan masih sibuk bermain dan mencari makan. Setelah itu, air sungai semakin surut dan ikan-ikan mulai menghilang dari permukaan air. Mungkin mereka bersembunyi atau berlindung di balik akar-akar pohon enau.

Di pinggir sungai tampak bermunculan beberapa ekor siput. Mula-mula sedikit jumlahnya, tetapi lambat laun semakin banyak. Menjelang puncak pasang surut, jumlah siput di pinggir sungai itu sudah mencapai ribuan ekor. Ada yang besar, ada pula yang kecil. Tentunya yang besar adalah para pemimpin dan yang paling besar adalah raja siput.

Suatu ketika, sang raja sangat memerlukan kehadiran dan bantuan para bawahannya. Oleh karena itu, dipanggilnya seluruh bawahannya untuk berkumpul dan rapat di suatu tempat yang sudah ditentukan. Kemudian sang raja siput berujar;

"Saudara-saudaraku, dengarlah seruanaku ini! Hari ini aku meminta saudara-saudara bersiap dan berjaga-jaga karena tidak berapa lama lagi seekor makhluk bernama kancil akan melewati daerah perkampungan kita ini."

"Bagaimana rupanya Tuan? Aku belum pernah melihat wajahnya sekalipun," tanya salah seekor siput.

"O, kalau begitu tunggu saja di sini. Jika tidak ada halangan, sebentar lagi binatang itu akan lewat melewati kampung kita ini. Tentu saja engkau dapat menyaksikannya," jawab sang raja.

Seekor siput lain menyela, "Apakah kelebihan binatang itu sehingga kita perlu memerhatikannya?"

"Begini saudara-saudara," sahut sang raja. "Kancil itu binatang yang cerdas, beberapa ekor binatang hutan sudah ia tipu. Sekarang, ia sedang kemari untuk mencari mangsa berikutnya. Tampaknya ia ingin menjadi raja di antara segala binatang yang ada di dunia ini."

Suasana hening seketika. Sesaat kemudian tampak perbedaan sikap di antara para bawahan terhadap penjelasan yang baru saja disampaikan sang raja siput. Ada yang termenung. Ada yang keheran-heranan seakan-akan tidak mempercayai kebenaran kecerdikan kancil itu. Ada pula yang bersikap menantang, ingin membuktikan sampai dimana kecerdikan akal yang dimiliki kancil. Selanjutnya, raja siput memerintahkan para bawahannya untuk memerintahkan seluruh anak buahnya menyembunyikan diri di dalam lumpur.

Tiba-tiba, dari kejauhan terdengar bunyi makhluk aneh. Suaranya seperti suara anak kambing yang sering makan rumput membuntuti ibunya di pinggir sungai. Pemimpin siput memperhatikan keadaan sekitarnya. Memang benar, seekor makhluk kecil bertubuh ramping dan bertelinga panjang melompat dari pinggir sungai ke daratan. Rupanya dia baru saja melepaskan dahaga. Sambil membawa sekuntum bunga, dia berjalan menuju perkampungan siput. Jalannya gagah, bagai panglima pulang dari menang perang.

"Hai, apa kerjamu berkumpul di sini? Apakah engkau tidak mengetahui bahwa yang berjalan di hadapanmu ini adalah raja paling cerdas di dunia. Yang lebih dikenal dengan sebutan **kancil yang cerdas!**"

Siput-siput di pinggir sungai itu berdiam diri, mereka memperhatikan sikap pongah dan takabur dari sang kancil. Tidak lama kemudian, dia berujar lagi,

"semua jenis binatang di dunia ini sudah mengakui dan menghormati aku sebagai binatang paling cerdas. Oleh karena itu, sewajarnya kalau kalian mengakui dan menghormati aku."

Kemudian raja siput berkata, "Hai saudara kancil. Siapakah engkau ini sebenarnya? Berapa ekor hewan hutan yang telah engkau perdaya?"

Sambil berdiri dengan gagah, si kancil menjawab, "Aku bukan penipu, Aku ini binatang yang cerdas. Dengan akalku yang cerdas, aku bisa mengatasi kesulitan hidup. Aku bisa menghindari bahaya yang mengancam. Dan, aku bisa menaklukkan binatang-binatang hutan seperti gajah, harimau, bahkan manusia sekalipun."

"Hai kancil, coba engkau ceritakan bagaimana caranya binatang dan manusia bisa engkau perdaya?" tanya seekor siput.

"Begini caranya, "si kancil mulai bercerita, "Saat harimau hendak menerkam, kuberi hadiah sebuah tabuhan ajaib. Bila Tabuhan itu dipukul akan menimbulkan suara yang merdu. Tabuhan itu juga tabuhan larangan. Artinya, tabuhan itu tidak boleh dipukul sembarang waktu. Akan tetapi, dasar harimau binatang bodoh. Tanpa perhitungan lantas dipukulnya sarang tabuhan (bintang penyengat seperti lebah) itu, sehingga dia akhirnya mati disengat binatang yang banyak itu."

"Lalu, bagaimana pula cara engkau memperdaya manusia?" sela seekor siput lainnya.

"Itu gampang sekali," jawab si kancil. Sewaktu aku tertangkap oleh seorang pemburu, aku perintahkan sahabatku lalat untuk terbang dan hinggap di sekitar tubuhku. Si pemburu menyangka aku sudah mati. Lalu, aku ditinggalkan begitu saja di pinggir hutan."

"Nah, cukup," kata siput itu. Kemudian, sang raja siput berujar, "Hai kancil, sekarang kami ingin bukti bahwa engkau benar-benar binatang yang cerdas."

"Mau apa engkau?" sergah sang kancil.

"Aku ingin berlomba. Siapa diantara kita yang paling cepat lari dari sini hingga ke hulu sungai," kata raja siput.

"Ah, bukan ukuranmu yang bisa melawan aku. Engkau binatang kecil, jalanmu pun sangat lamban, apalagi di sungai berlumpur. Mana mungkin engkau mampu mengalahkan aku," sahut kancil dengan sombong.

"Mungkin saja, mengapa tidak?" jawab raja siput.

Kalau begitu kehendakmu, baiklah. Bersiap-siaplah engkau besok pagi," kata sang kancil sambil melompat-lompat ke dalam hutan.

Pagi-pagi benar, pada hari berikutnya, raja siput sudah menampakkan diri dari sela-sela lumpur. Tidak berapa lama, tampak pula para bawahannya.

"Saudara-saudara, sesuai dengan rencana bahwa sebentar lagi kita akan mengikuti dan menyaksikan perlombaan lari dengan si kancil. Untuk itu, saya perintahkan saudara membuat barisan memanjang sepanjang sungai ini. Si kancil berlari di daratan, sedangkan kita berbaris di sungai. Apabila si Kancil mulai berlari dan memanggil kita, saudara yang didepannya harus menjawab, Uuuu, Bagaimana, setuju?"

"Setujuuuu!" jawab siput-siput yang lain.

Setelah itu beranjaklah mereka masuk ke dalam sungai, mematuhi perintah sang raja.

Tepat pada waktunya, datanglah si kancil. Dia menuntut agar perlombaan segera dimulai. Raja siput yang sudah lama bersiap segera beringsut ke pinggir sungai. Sementara itu, beberapa ekor siput yang lain berada di pinggir sungai ingin menyaksikan perlombaan itu.

"Satu, dua, tigaaaa!" si kancil memberi komando tanda perlombaan di mulai. Dengan sigap dia melompat, berlari sekencang-kencangnya. Setiap lima puluh langkah, dia berseru, "Di mana engkau siput?"

"Uuuu., uuuu!" jawab siput yang berada di depannya. Si kancil semakin mempercepat larinya. Lalu terdengar lagi si kancil berseru, "Di mana engkau siput?"

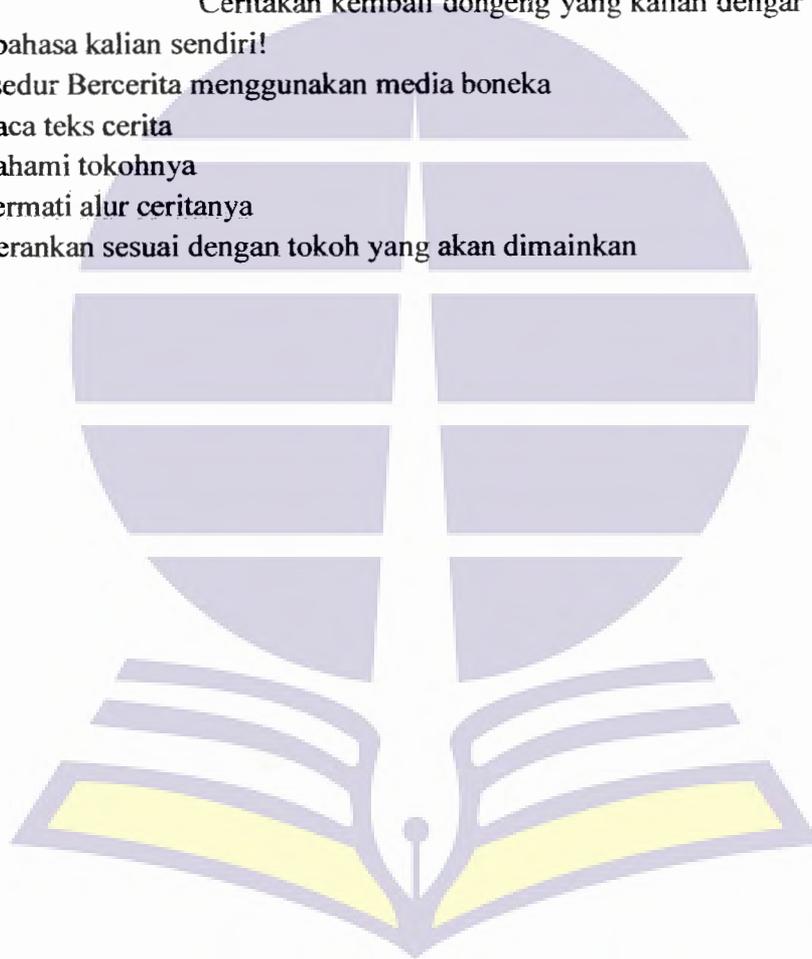
"Uuuu, uuuu ...! kembali terdengar jawaban siput telah berada di depannya.

Si kancil menjadi marah dan kian memperkuat larinya. Setiap kali dia berseru, selalu dijawab oleh siput yang telah berada di depannya. Demikian seterusnya. Si kancil tidak dapat mengalahkan siput dalam perlombaan itu. Dia tidak dapat menerka taktik yang dipakai oleh raja siput dan anak buahnya. Akhirnya, dia merasa kelelahan. Sambil menggerutu dengan napas terengah-engah, sang kancil pun berkata,

"Hai siput, mulai hari ini aku nyatakan bahwa engkaulah binatang paling cerdas dan dapat mengalahkan aku, selamat tinggal!"

Setelah itu, kancil pun melompat dan lari menghilang dari perkampungan siput. Sekarang, tinggallah siput-siput berbuntut panjang itu bergembira ria, memuji-muji diri mereka yang telah bekerja keras, bergotong royong, serta dapat membina persatuan dan kesatuan. Di setiap tempat, di mana pun siput berada, mereka suka sekali memuji diri. Siput-siput itu menjadi pandir kemenangan dan kelebihannya

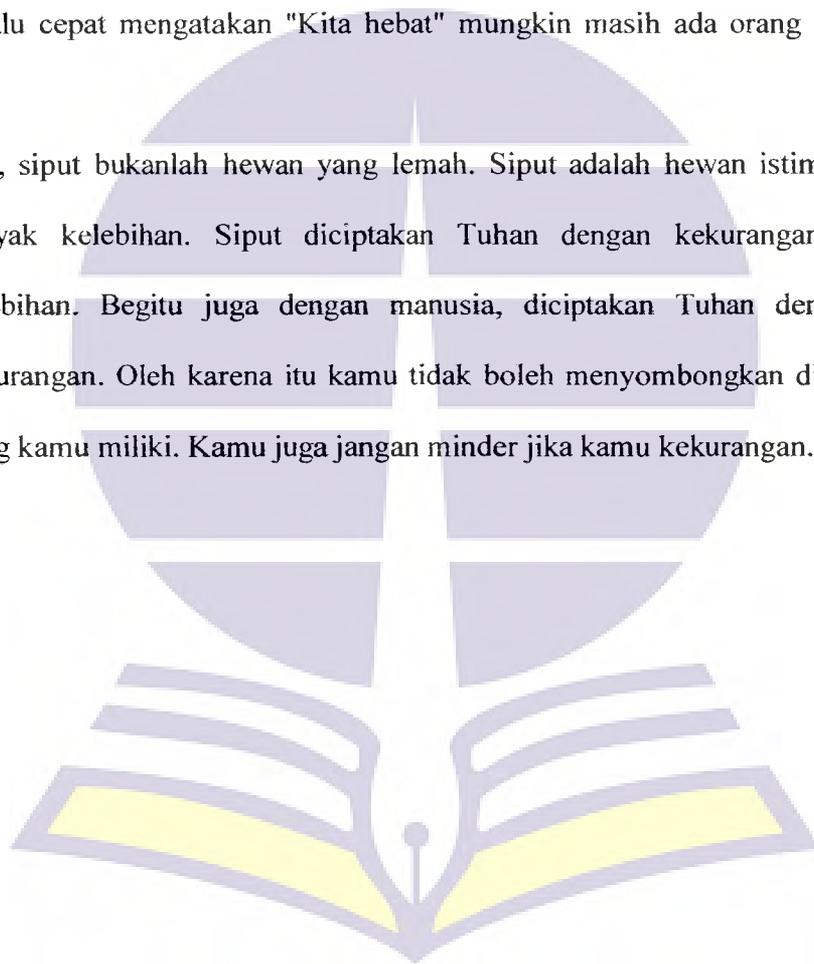
- F. **Menentukan ide pokok**
Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!
- G. **Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar**
1. Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
 2. Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
 3. Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
 4. Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
 5. Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...
- H. **Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!**
- Prosedur Bercerita menggunakan media boneka**
1. baca teks cerita
 2. pahami tokohnya
 3. cermati alur ceritanya
 4. perankan sesuai dengan tokoh yang akan dimainkan



RANGKUMAN MATERI POKOK

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "**Bagai siput memuji buntut**". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.



Bahasa Indonesia

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

1. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput dengan tanggung jawab
2. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator**Bahasa Indonesia**

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 menafsirkan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Kunci)
 - 3.1.2 memerinci ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 Menugaskan cerita tentang dongeng asal mula rumah siput (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menceritakan dongeng asal mula rumah siput (IPK Pendukung)

D. Materi Ajar

1. Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
2. Dongeng asal mula rumah siput

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah, pengamatan
2. Model : Problem Base Learning / PBL

E. Materi

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan seterjal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman

dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

6. Dongeng

Asal Mula Rumah Siput

Adik-adik yang baik, kali ini **Dongeng anak** akan mendongeng tentang **Asal mula Rumah Siput**, tentu adik-adik tahu kan siput, binatang yang mempunyai cangkang. Nah kali ini cerita anak akan menceritakannya. Yuk adik-adik kita baca saja yuk ceritanya.... Pada dahulu kala, siput tidak mempunyai cangkang seperti sekarang kita lihat. Pertama kali sekali siput tinggal di sebuah sarang burung yang sudah di tinggalkan oleh si induk burung diatas pohon. Dia pun merasa nyaman dan tenang tinggal di sarang burung itu karena terasa sejuk oleh daun daun pepohonan jika saat terik disiang hari. Akan tetapi bekas sarang burung yang ditinggali siput tidak bisa menghalangi air hujan ketika hujan datang, dan dia pun merasa kedinginan dan basah saat hujan datang.



Kemudian si siput pun pergi mencari tempat tinggal yang baru yang bisa melindunginya dari tetesan air hujan. Ia pun menemukan sebuah lubang yang ada di batang pohon "mungkin ini tempat yang cocok untuk ku jadikan rumah ku, karena jika saat terik disiang hari aku akan terlindungi dan bahkan saat hujan turun walau sangat deras aku tidak akan kebasahan dan kedinginan." begitu pikir si siput didalam hatinya menjadikan lobang dipohon itu menjadi **rumah siput**. Dan akhirnya si siput pun masuk kedalam lubang di batang pohon itu. Singkat cerita, disuatu hari yang cerah datang lah seekor **burung pelatuk**. Tok .. tok .. tok ... **siburung pelatuk** terus mematuk batang pohon dekat dengan lubang yang ditempati si siput. siput pun menjadi terganggu dan ia tidak bisa tidur karena berisik mendengar si burung pelatuk yang sedang membuat lubang. Hati nya pun sangat jengkel dan ahirnya siput pun turun keluar dari lubang batang pohon dan dia pun pergi mencari tempat tinggal selanjutnya. Menjelang hari mulai sore siput menemukan sebuah lubang ditanah, "kelihatannya hangat jika malam nanti

datang" pikir si siput. Siput pun mulai membersihkan lubang tersebut dan dia memutuskan untuk tinggal didalamnya. Saat mulai datang malam, ternyata banyak tikus tikus yang menggali tanah dari segala arah dan akhirnya merusak rumah si siput. Apa boleh buat, ia pun pergi meninggalkan lubang ditanah itu untuk kembali mencari tempat baru. Ia terus berjalan dan tiba ditepi pantai yang penuh dengan batu karang. "Nah, mungkin itu yang cocok untuk ku. Disela sela batu karang itu bisa menjadi rumah ku. Tempat itu bisa melindungi ku dari panas matahari dan hujan, tidak ada burung pelatuk yang mematuk karang ini dan si tikus pun tidak akan mampu menggali untuk membuat lubang di batu karang ini." Sorak si siput merasa senang.

Cerita diambil dari dari : <https://guruceritaku.blogspot.com/2017/06/cerita-dongeng-asal-mula-rumah-siput.html>

F. Menentukan ide pokok

Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!

G. Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar

3. Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
4. Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
5. Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
6. Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
7. Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...

H. Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!

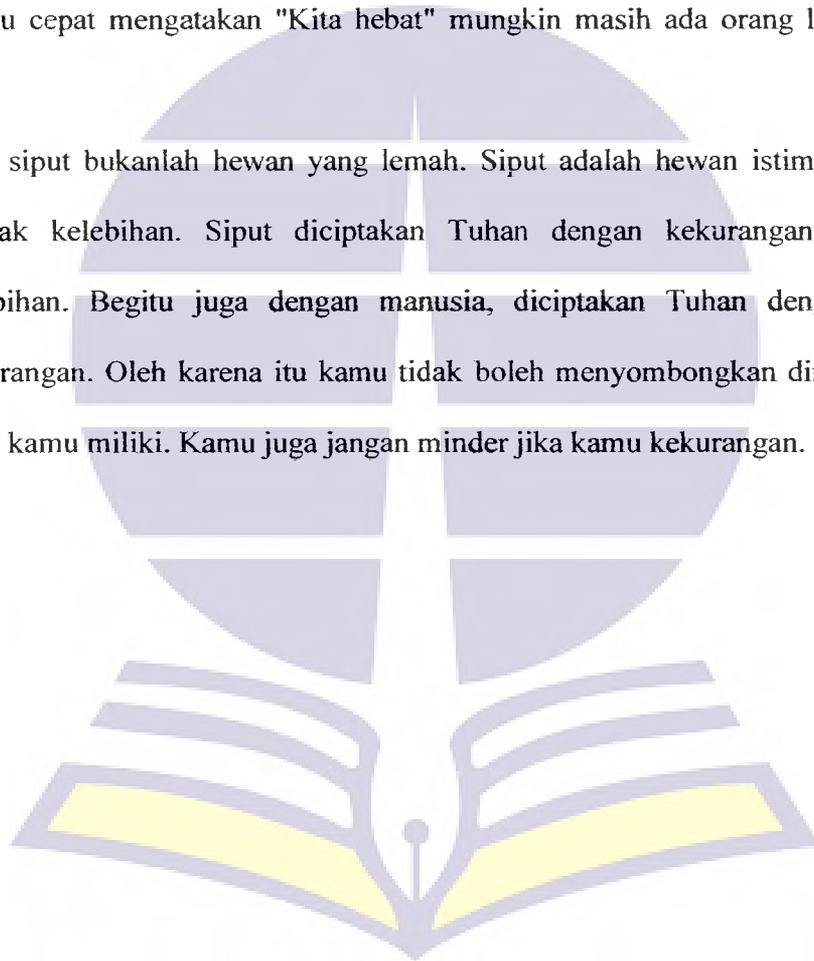
Prosedur Bercerita menggunakan media boneka

1. baca teks cerita
2. pahami tokohnya
3. cermati alur ceritanya
4. perankan sesuai dengan tokoh yang akan dimainkan

RANGKUMAN MATERI POKOK

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "**Bagai siput memuji buntut**". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.



PRTM**3****SIPUT DAN KURA_KURA**

Bahasa Indonesia

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan

1. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura dengan tanggung jawab
2. Dengan mendengarkan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri.

C. Kompetensi Dasar / KD dan Indikator**Bahasa Indonesia**

- 3.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
 - 3.1.1 mengaudit ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Kunci)
 - 3.1.2 menyusun ide pokok dari masing-masing paragraf tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Pendukung)
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara tulis, lisan dan visual
 - 4.1.1 Menugaskan cerita tentang dongeng siput dan kura-kura (IPK Kunci)
 - 4.1.2 Menceritakan dongeng siput dan kura-kura (IPK Pendukung)

K. Materi Ajar

Bacaan Siput bukan hewan yang lemah
Dongeng siput dan kura-kura

D. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, ceramah, pengamatan

Model : Problem Base Learning / PBL

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir. Namun dibalik anggapan-anggapan itu, sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lamban, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan setajal apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman

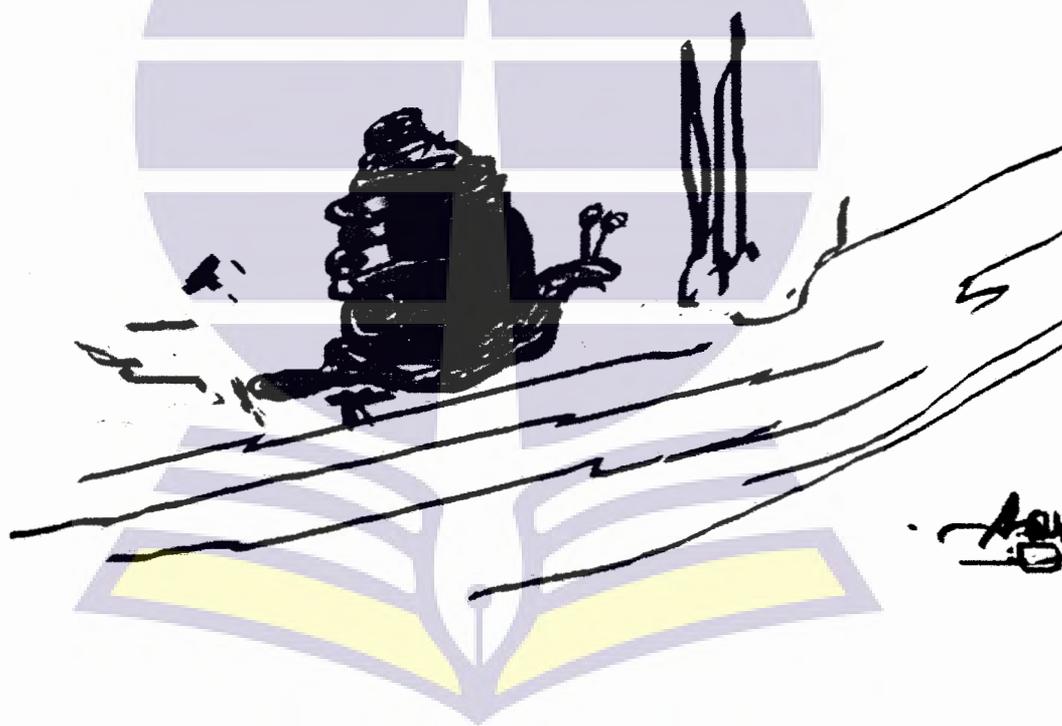
dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

7. Dongeng

KISAH SIPUT DAN KURA-KURA



ilustrasi : aguskarianto

Siang itu, di pinggir sungai nampak seekor siput sedang duduk termenung. Berkali-kali dia menyesali nasibnya. Dia sering menggerutu memikirkan bentuk tubuhnya yang berbeda dengan teman-temannya. Kebanyakan teman-temannya bisa bermain sejauh-jauhnya, bisa lari kencang, bisa berlompat-lompatan, namun dirinya tidak bisa melakukannya. Jangankan bisa pergi ke seberang lautan, untuk berlari cepat saja dirinya tidak mampu. Apalagi gumpalan cangkang yang ada di punggungnya menambah sulit dalam berjalan.

"Uhhhh....gara-gara cangkang yang ada di punggungku ini menjadikan aku

lambat berjalan...uuuhhhh," kata si siput ngedumel. *"Kenapa aku dilahirkan dengan bentuk tubuh seperti ini? Kenapaaa? Tidak adiiiiiiii...Tuhan benar-benar tidak adiiii...huhuhuhuhuhu...aku jadi benci...!"*

Begitulah, setiap hari si siput senantiasa menyesali diri sendiri. Dia senantiasa menyalahkan sang pencipta yang telah membentuk tubuhnya seperti itu. Dia tidak mengetahui kenapa Allah swt memberi bentuk tubuh seperti itu. Dia tidak mengetahui kelebihan dirinya dengan bentuk tubuh seperti itu. Sesungguhnya setiap Allah swt menciptakan makhluk-Nya tentu *dibekali dengan sebuah potensi besar yang tidak dimiliki makhluk yang lain.*

Siang itu, datanglah si kura-kura. Badan si kura-kura basah kuyup setelah seharian berenang di sungai.

"Assalamu'alaikum. Siput. Hohohohoho....kamu masih menghabiskan waktumu dengan menyesali diri diri yaaa?" sapa si kura-kura. Si siput tidak menghiraukan sapaan kura-kura. Dia hanya diam. Mulut si siput digerak-gerakkan ke kiri dan ke kanan. Dia tidak mau berbicara dengan siapapun.

"Wuahh...ada yang mengucapkan salam kok malah tidak dijawab...dosa itu," lanjut si kura-kura sambil melihat siput yang masih terdiam.

"Wa alaikumussalam!" jawab si siput ketus.

"Hehehehe...jawab salam kok tidak ikhlas begitu...tapi nggak apa-apalah lumayan daripada gak jawab," kata si kura-kura. *"Ada apa sih kok kamu setiap hari bersedih dan senantiasa berkeluh kesah... sepertinya kamu tidak mensyukuri pemberian Allah swt dengan tubuhmu yang cantik begitu?"*

"Apa katamu, kura-kura?" tanya si siput. *"Kamu bilang aku cantik? Cantik apanya? Aku menyesal memiliki tubuh seperti ini...aku sedih memiliki bentuk tubuh yang berbeda dengan kalian...aku sediiihhhh...sediiihhhh."*

Si kura-kura tersenyum mendengar jawaban si siput.

"Hei, ada teman sedih kok malah senyam-senyum begitu!"

"Sebab kamu lucu, siput" jawab kura-kura. *"Jadi selama ini kamu sedih karena memiliki tubuh seperti itu? Kamu sedih karena merasa tubuhnya jelek? Kamu sedih karena menganggap bahwa dirimu tidak memiliki potensi besar seperti teman-teman kita? Kamu sedih karena Allah swt menciptakan dirimu dengan tubuh seperti itu?"*

"Nah, kamu sudah tahu alasannya khan?"

"Wah..wah..wah...pikiranmu picik, kawan," kata kura-kura.

"Apa !? Picik katamu!? ini realita khan..ini kenyataan khan... bentuk tubuhku seperti ini?"

"Benar kawan, bahwa tubuhmu diciptakan seperti itu tentu sang pencipta sudah memikirkan....sudah berpikir jauh ke depan...kamu pasti memiliki potensi yang tidak dimiliki teman-teman kita...hanya saja karena kamu senantiasa berkeluh kesah sehingga waktumu menjadi mubadzir...sis-sia...kamu jadi terlambat mengetahui bakat dan kemampuan besar yang kamu miliki."

"Ah...sok tahu kamu!" bentak si siput kepada si kura-kura.

"Tapi benar, kawan. Kamu sebenarnya memiliki keunggulan yang tidak dimiliki teman-teman kita."

Si siput terdiam. Ia terus merenungkan kata-kata si kura-kura. *"Ucapan si kura-kura banyak benarnya juga,"* kata si siput dalam hati. *"Selama ini waktuku sia-sia dan terbuang percuma. Aku terlalu banyak berkeluh kesah dengan kelemahan diriku. Aku tidak pernah memikirkan bakat dan keunggulan diriku"*

sendiri."

Belum sempat si siput menyampaikan rasa terima kasih atas saran si kura-kura, tiba-tiba di kejauhan nampak seekor semut hitam berteriak-teriak karena anaknya terhanyut di aliran sungai. Secepat kilat si siput menuju aliran sungai. Sesampai di pinggir sungai, lalu dia mengangkat tinggi-tinggi cangkangnya menahan derasnya air sungai. Ketika dia melihat anak semut hitam, segera tubuhnya bergerak untuk memasukkan anak semut hitam ke dalam cangkangnya.

"Alhamdulillah....akhirnya aku berhasil menyelamatkannya," kata si siput kegirangan.

"Horeee...horeee...horeee....hidup si pahlawan kita.. hidup Siput....hidup si pahlawan penyelamat kita...horeee," teriak semut-semut hitam lainnya yang ikut menyaksikan keberanian si siput melawan arus sungai dengan cangkangnya untuk menyelamatkan anak semut.

"Terima kasih, Siput....terima kasih...entah bagaimana aku harus membalas jasa baikmu ini," kata pimpinan si semut hitam.

"Ahhh...terima kasih kembali, teman-teman," kata si siput. "Bukan aku yang telah menyelamatkan kalian. Namun aku hanyalah makhluk yang menjadi sarana Allah swt untuk menyelamatkan kalian."

"Benar Siput, tetapi bagaimanapun juga saat ini kamu sudah berhasil menyelamatkan anakku...kamu adalah pahlawanku ...hidup Pak Siput...hidup pahlawan kita...."

Si siput terharu mendengar ketulusan ucapan pimpinan semut hitam. Air matanya menetes di pipinya. Dia terharu menerima sanjungan teman-temannya. Kini dia sadar, ternyata di dunia ini setiap makhluk memiliki keunggulan masing-masing. Setiap makhluk yang diciptakan Allah swt pasti memiliki potensi, keunggulan dan bakat yang tidak dimiliki oleh makhluk yang lain. *Kalau kita senantiasa berkeluh kesah dengan kekurangan kita maka tidak akan menemukan potensi, keunggulan dan bakat yang telah dianugerahkan Allah swt kepada kita.*

moral cerita : jangan iri dengan kelebihan orang lain sebab Allah swt menciptakan Makhluk-Nya pasti berguna dan memiliki kelebihan dan bakat yang berbeda-beda.

Cerita diambil dari dari : <https://dongeng-untuk-anak.blogspot.com/2013/09/kisah-siput-dan-kura-kura.html>

J. Menentukan ide pokok

Tentukan ide pokok dan kalimat pengembang yang terdapat dalam teks yang kalian baca!

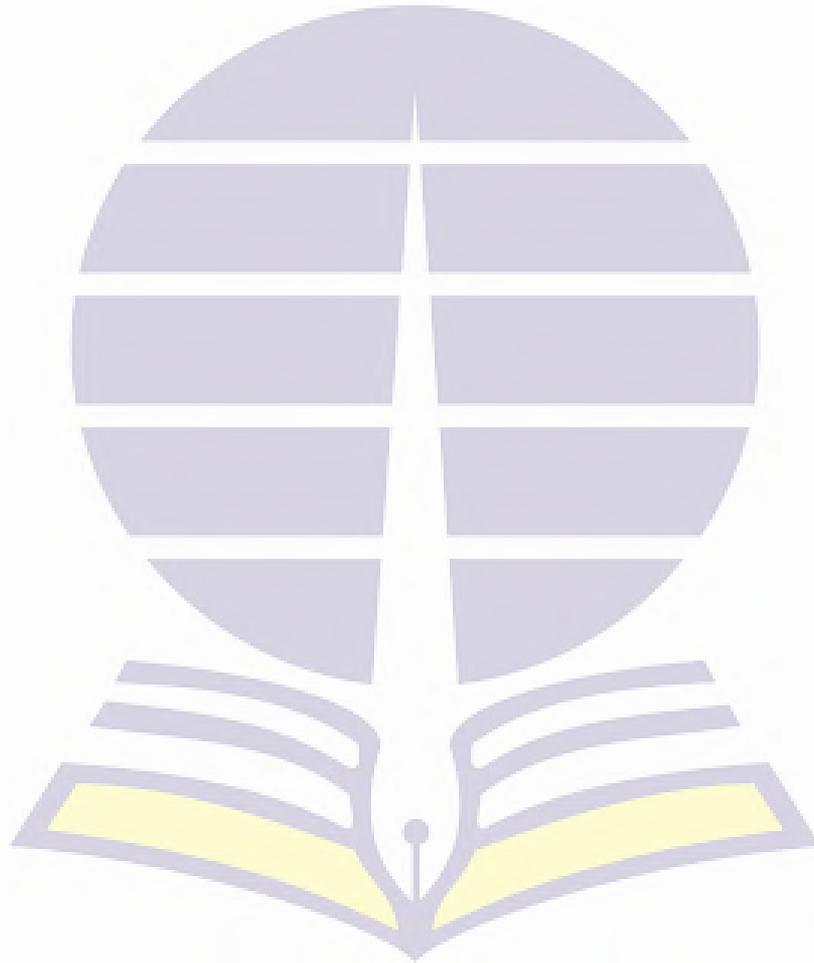
K. Menjawab pertanyaan berdasarkan dongeng yang didengar

1. Siapakah tokoh utama yang terdapat dalam dongeng?
2. Bagaimana watak kancil dan siput menurut kalian?
3. Kapan dan dimana peristiwa itu terjadi?
4. Nilai moral apakah yang terdapat dalam dongeng tersebut?
5. Kesimpulan dari dongeng tersebut adalah ...

- L. Ceritakan kembali dongeng yang kalian dengar menggunakan bahasa kalian sendiri!

Prosedur Bercerita menggunakan media boneka

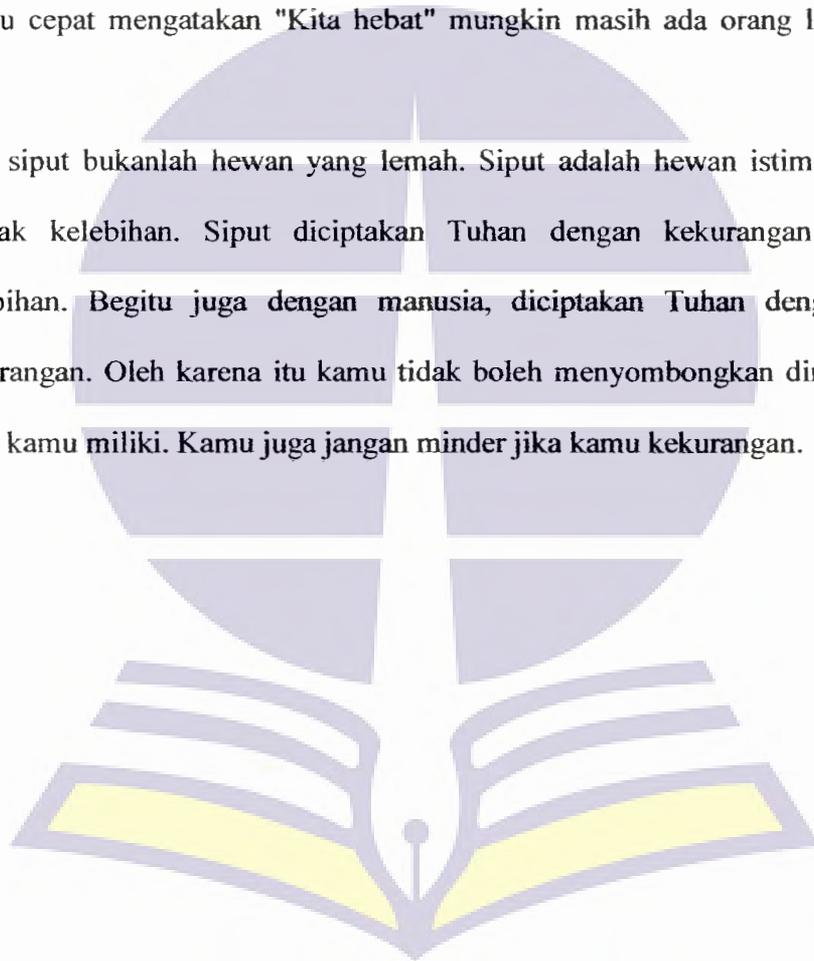
1. baca teks cerita
2. pahami tokohnya
3. cermati alur ceritanya
4. perankan sesuai dengan tokoh yang akan dimainkan



RANGKUMAN MATERI POKOK

Orang yang suka memuji diri sendiri menurut peribahasa Bengkulu dikatakan "**Bagai siput memuji buntut**". Sifat sombong dan takabur adalah sifat yang tidak baik dan merugikan diri sendiri. Sifat suka bekerja keras, bergotong royong, dan dapat membina persatuan dan kesatuan merupakan modal kekuatan untuk mengalahkan lawan. Jangan terlalu cepat mengatakan "Kita hebat" mungkin masih ada orang lain yang lebih dari kita.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.



PEDOMAN WAWANCARA

Nama Sekolah :
Alamat Sekolah :
Nama Siswa :
Kelas :
Hari/ tanggal wawancara :

1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru selalu menggunakan media?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media?
3. Apa saja media yang pernah digunakan?
4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?
5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?
6. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan media?
7. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?



TRANSKIP WAWANCARA

1. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab: tergantung materinya, tapi diusahakan untuk menggunakan media.

2. Bagaimana cara guru menyiapkan media Bahasa Indonesia dalam pembelajaran?

Jawab: langsung mengambil media sebelum pembelajaran, dibantu oleh siswa

3. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan guru saat memanfaatkan media dalam pembelajaran?

Jawab: langkah-langkahnya disesuaikan dengan metode pembelajaran.

4. Metode apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawab: demonstrasi, kerja kelompok/ diskusi.

5. Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru)

Jawab: demonstrasi, kelompok, untuk perorangan biasanya media yang bisa disediakan siswa dari rumah.

6. Bagaimanakah kegiatan tindak lanjut yang dilakukan guru setelah menggunakan media dalam pembelajaran? Jawab: diskusi, revisi.

7. Apakah guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya? Jawab: kebanyakan evaluasi proses, tapi ada juga soal.

8. Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media? Jawab: lebih baik.

9. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan media Bahasa Indonesia?

Jawab: dengan demonstrasi, siswa melakukan percobaan atau merangkai alat, memberi petunjuk kerja kepada kelompok.

10. Adakah inventarisasi media pembelajaran Bahasa Indonesia? Seperti apa?

Jawab: ada, jadi satu dengan perpustakaan.

11. Adakah buku pedoman pemanfaatan media Bahasa Indonesia?

Jawab: ada untuk media KIT.

12. Apakah pemanfaatan media sesuai dengan langkah-langkah dalam buku pedoman?

Jawab: kalau untuk pemanfaatan media KIT tidak selalu sama persis dengan buku petunjuk tapi saya modifikasi.

13. Bagaimana penataan media pembelajaran Bahasa Indonesia?

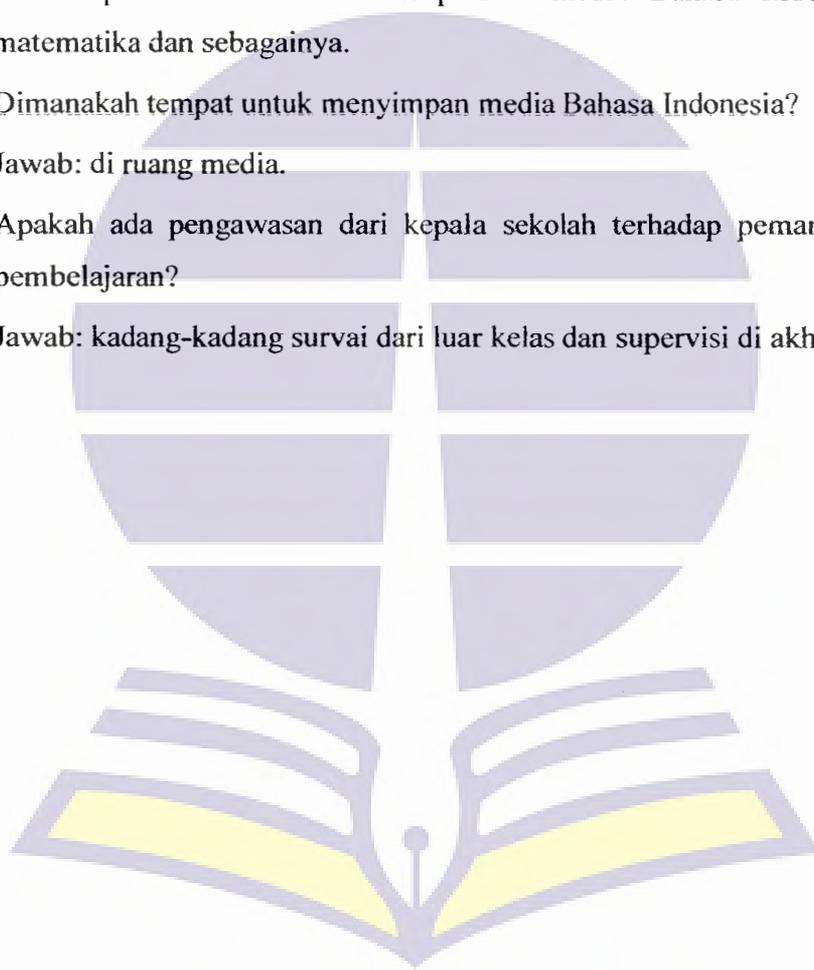
Jawab: penataan media dikelompokkan media Bahasa Indonesia, media matematika dan sebagainya.

14. Dimanakah tempat untuk menyimpan media Bahasa Indonesia?

Jawab: di ruang media.

15. Apakah ada pengawasan dari kepala sekolah terhadap pemanfaatan media pembelajaran?

Jawab: kadang-kadang survai dari luar kelas dan supervisi di akhir tahun.



UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

Data Uji Validitas Tes

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total_Eks
Soal 1	Pearson Correlation	1	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 2	Pearson Correlation	1,000**	1	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 3	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1	1,000**	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 4	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000
	N	25	25	25	25	25	25
Soal 5	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000
	N	25	25	25	25	25	25
Total_Eks	Pearson Correlation	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1,000**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,977	5

UJI Ttes

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	2,803	,101	-,942	46	,351	-1,66667	1,76990	-5,22929	1,89596
	Equal variances not assumed			-,942	43,523	,352	-1,66667	1,76990	-5,23477	1,90144



HASIL DOKUMENTASI

